

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA  
DALAM MEMAHAMI PENJUMLAHAN DAN  
PENGURANGAN MELALUI PENGGUNAAN METODE  
BENDA KONKRET PADA SISWA KELAS IB SEMESTER II  
SD NEGERI BANDUNGREJO 1 2013/2014<sup>1</sup>**

oleh Sri Astuti<sup>2</sup>  
email: sriastuti.gurusd@gmail.com

***Abstract***

*Mathematics as disciplines contributing to the development of the technology world has now reached the peak of sophistication in filling the needs of the various dimensions of human life. Evidence from the field suggests that the results of learning mathematics has always been at lower levels compared to other subjects. Facts on the ground indicate that the learning process is dilakukan oleh most teachers have only ranged delivery of content with lectures and notes. This resulted in the students quickly tired and bored with the learning of mathematics, especially for students in grade 1 primary school. To improve mathematics learning achievement in the subject matter of addition and subtraction of 2 digits, the authors use concrete objects learning media. Through the medium of this study are expected to mathematics learning achievement in the subject matter of addition and subtraction 2 numbers can be improved.*

*This study uses a Class Action Research (PTK). The design of this research action research (Action Research) by using the spiral model. The stages in the implementation of this research is conducted through two cycles. In the classroom action research was used the analysis of quantitative data in the form of assessment of learning outcomes kognitif.*

*Based on the results of research and discussion can be concluded that the concrete object learning media can enhance learning achievement of the addition and subtraction of two-digit numbers in Class IB Elementary School Bandungrejo 1 Semester 2 Karanganyar District of Demak second semester of the school year 2013/2014.*

**Keywords:** *PTK, addition and subtraction, the method of concrete objects*

**Abstrak**

Matematika sebagai disiplin ilmu turut andil dalam pengembangan dunia teknologi yang kini telah mencapai puncak kecanggihan dalam mengisi berbagai

---

<sup>1</sup> Hasil Penelitian Tahun 2013

<sup>2</sup> SDN Bandungrejo 1 Karanganyar Demak

dimensi kebutuhan hidup manusia. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika selalu berada di tingkat bawah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru selama ini hanya berkisar penyampaian materi dengan ceramah dan mencatat. Hal tersebut mengakibatkan siswa cepat jenuh dan bosan dengan pembelajaran matematika, khususnya bagi siswa kelas 1 sekolah dasar. Untuk meningkatkan prestasi belajar matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan 2 angka, penulis menggunakan media pembelajaran benda konkret. Melalui media pembelajaran ini diharapkan prestasi belajar matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan 2 angka dapat ditingkatkan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (*Action Research*) dengan menggunakan model spiral. Adapun tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis data kuantitatif berupa penilaian hasil belajar kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran benda konkret dapat meningkatkan prestasi belajar matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka pada siswa kelas IB SD Negeri Bandungrejo 1 Semester 2 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak semester 2 tahun pelajaran 2013/2014.

**Kata kunci:** PTK, penjumlahan dan pengurangan, metode benda konkret

## **A. PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Dari hasil proses pembelajaran yang diikuti oleh para siswa diharapkan mengalami perubahan pada bidang pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. Untuk mewujudkan hal tersebut, perlu adanya berbagai perbaikan secara bertahap dan sistematis.

Berbagai permasalahan yang berkaitan dengan isu pendidikan sangat menarik untuk diikuti. Salah satu permasalahan yang berkaitan dengan isu pendidikan yang berkembang saat ini adalah berhubungan dengan keterampilan berhitung yang masih rendah. Rendahnya keterampilan berhitung yang terjadi saat ini dapat dilihat capaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang diwujudkan dalam laporan hasil belajar siswa yang diberikan berkala setiap

semester. Hasil belajar siswa pada suatu mata pelajaran tertentu merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan di suatu sekolah.

Pelajaran matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran pokok yang selalu termuat pada setiap kurikulum yang berlaku. Matematika sebagai disiplin ilmu turut andil dalam pengembangan dunia teknologi yang kini telah mencapai puncak kecanggihan dalam mengisi berbagai dimensi kebutuhan hidup manusia. Era global yang ditandai dengan kemajuan teknologi informatika, industri otomotif, perbankan, dan dunia bisnis lainnya, menjadi bukti nyata adanya peran matematika dalam revolusi teknologi.

Melihat betapa besar peran matematika dalam kehidupan manusia, bahkan masa depan suatu bangsa, maka sebagai guru di sekolah dasar yang mengajarkan dasar-dasar matematika merasa terpancing untuk senantiasa berusaha meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar matematika. Apalagi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika selalu berada di tingkat bawah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Kondisi tersebut disebabkan oleh kenyataan sehari-hari yang menunjukkan bahwa siswa kelihatannya jenuh mengikuti pelajaran matematika. Pembelajaran sehari-hari menggunakan metode ceramah dan latihan-latihan soal secara individual, dan tidak ada interaksi antar siswa yang pandai, sedang, dan normal. Hal ini terbukti sebagian besar siswa mengeluh apabila diajak belajar matematika. Sering jika diberi tugas tidak selesai tepat waktu, dan lebih suka bermain dan mengobrol, alasannya pelajaran matematika membosankan, memusingkan dan lain-lain.

Realita di lapangan menunjukkan banyak siswa merasa matematika merupakan mata pelajaran yang sukar karena dalam prosesnya lebih banyak menggunakan berbagai pendekatan ketrampilan proses untuk mengembangkan keterampilan matematika. Sedangkan dalam prakteknya ketrampilan berhitung aritmatika sering terabaikan oleh guru dalam mengajar. Kesulitan yang dialami siswa juga disebabkan karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai

dengan karakteristik siswa sehingga dapat membantu pemahaman siswa terhadap konsep matematika secara menyeluruh.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru, selama ini hanya berkisar penyampaian materi dengan ceramah dan mencatat. Hal tersebut mengakibatkan siswa cepat jenuh dan bosan dengan pembelajaran matematika, khususnya bagi siswa kelas 1 sekolah dasar yang cenderung menyukai variasi model pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa serta materi pokok yang disampaikan. Siswa kelas 1 sekolah dasar masih membutuhkan model belajar yang kreatif dan interaktif dalam memahami suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa kelas 1 sekolah dasar baru dalam tahap perkembangan berpikir kognitif dengan berbagai pendekatan media yang konkret bukan abstrak.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan terhadap siswa kelas 1 BSD Negeri Bandungrejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak, penulis merasa masih ada kekurangan dalam pembelajaran Matematika dengan materi pokok penjumlahan dan pengurangan dua angka. Kekurangan dalam pembelajaran Matematika ini dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menantang keaktifan siswa.

Ini terlihat dari rendahnya nilai rata-rata kelas hanya sebesar 66,40 dan rendahnya tingkat ketuntasan penguasaan materi siswa sebesar 64,00% yang artinya dari 25 siswa hanya 16 siswa yang tuntas sedangkan yang 9 siswa sisanya belum tuntas. Ketuntasan siswa dalam belajar didasarkan pada nilai KKM setiap Kompetensi Dasar.

Untuk meningkatkan prestasi belajar matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan 2 angka, penulis menggunakan media pembelajaran benda konkret. Melalui media pembelajaran ini diharapkan prestasi belajar matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan 2 angka dapat ditingkatkan. Penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Penggunaan Metode Benda Konkret**

## **pada Siswa Kelas IB Semester 2 SD Negeri Bandungrejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2013/2014”**

### **1. Hakikat Pembelajaran Matematika**

Hakikat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar dan terus menerus melalui bermacam-macam aktivitas dan pengalaman guna memperoleh pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Berbagai pendapat yang berkaitan dengan hakikat dan pengertian belajar dikemukakan oleh para ahli di lingkungan dunia pendidikan.

Slameto (1998) mengemukakan pendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Whitaker (dalam Soemanto, 1990) berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui latihan dan pengalaman. Pendapat tersebut menekankan pada melalui latihan dan pengalaman, seseorang akan memperoleh hasil berupa perubahan tingkah laku. Belajar disini juga dianggap sebagai suatu proses

Dari pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat diperoleh pemahaman bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang cenderung tetap dan konstan. Perubahan tersebut berupa pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan nilai sikap dan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman dan latihan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Matematika adalah suatu ilmu yang dipelajari atau diajarkan yang berhubungan dengan bilangan – bilangan , hubungan antar bilangan , dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah tentang bilangan (Ekaningsih, 1998 ) .Selanjutnya dikemukakan bahwa matematika adalah pemecahan masalah dan salah satu faktor pendukung berhasil atau

tidaknya pengajaran matematika adalah dengan menguasai teori belajar mengajar.

Menurut (Russefendi.1999) bahwa program pembelajaran Matematika hendaknya diberikan secara bertahap ,agar anak secara bertahap dapat mengkonsolidasikan konsep – konsep melalui kegiatan praktis maupun teoritis.

Pembelajaran Matematika hendaknya diberikan secara bertahap ,agar anak secara bertahap dapat mengkonsolidasikan konsep – konsep melalui kegiatan praktis maupun teoritis karena pembelajaran matematika tidak bisa diberikan secara langsung ,dengan dasar yang sudah dikuasai siswa maka siswa itu akan belajar yang mudah dan menyenangkan.

## **2. Media Benda Konkret**

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang terjadi.

Media pembelajaran Matematika merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep saat belajar Matematika, terutama media yang dapat dioperasionalkan sendiri oleh siswa. Media ini merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Matematika yang sedang dipelajari.

Benda konkret adalah benda yang bisa di amati secara langsung oleh panca indra kita dengan cara melihat dan memegangnya secara langsung tanpa menggunakan alat bantu.

Konkret berarti nyata untuk disentuh, di lihat dan diungkapkan secara verbal. Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses

pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Mulyani Sumantri, (2004:178) mengemukakan bahwa secara umum media konkret berfungsi sebagai (a) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (b) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, (c) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (d) Mengembangkan motivasi belajar peserta didik, (e) Mempertinggi mutu belajar mengajar.

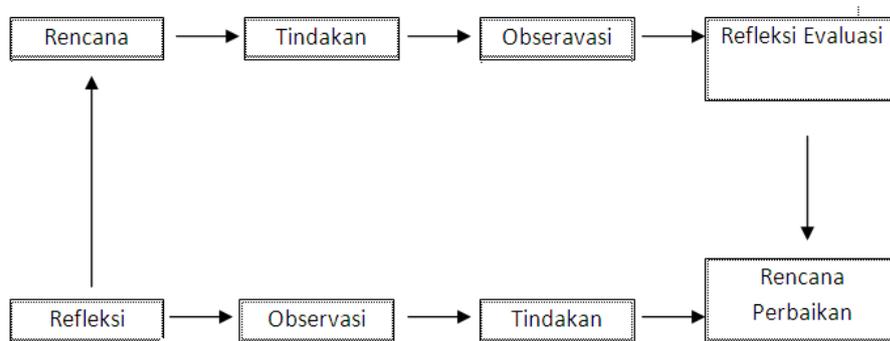
Keuntungan penggunaan media konkret dalam pembelajaran adalah (a) Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman siswa dalam mempelajarinya, (b) Meningkatkan minat siswa untuk materi pelajaran, (c) Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar, (d) Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan, (e) Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pemanfaatan media konkret pada siswa kelas I adalah (a) Dengan menggunakan benda konkret lain seperti kelereng, konsep pengurangan siswa diminta mengambil 9 buah kelereng, kemudian dari sembilan kelereng tersebut diberikan 4 buah kelereng kepada temannya, jadi sisa kelereng tersebut menjadi 5 buah kelereng, (b) Dengan menggunakan media lidi. Dalam menjelaskan konsep pengurangan siswa diminta mengambil 16 buah lidi, kemudian dari enam belas lidi tersebut diberikan 4 buah lidi kepada temannya, jadi sisa lidi tersebut menjadi 12 buah lidi, (c) Dengan menggunakan media buah jeruk. Dalam menjelaskan konsep pengurangan siswa diminta mengambil 10 buah jeruk, kemudian dari sepuluh buah jeruk tersebut diberikan 4 buah jeruk kepada temannya, jadi sisa buah jeruk tersebut menjadi 6 buah jeruk, (d) Dengan menggunakan media congkak. Dalam menjelaskan konsep

pengurangan siswa diminta mengambil 18 congkak, kemudian dari delapan belas congkak tersebut diberikan 7 congkak kepada temannya, jadi sisa congkak tersebut menjadi 11 congkak

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (*Action Research*) dengan menggunakan model spiral yang digunakan oleh Elliot (1999). Yang dimaksud model spiral adalah penelitian bersiklus yang dilakukan oleh guru berdasar permasalahan nyata yang ditemui di kelasnya dengan langkah-langkah: merancang, melaksanakan, observasi dan merefleksi. Siklus dalam PTK diawali dengan perencanaan tindakan, penerapan tindakan, mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan dan yang terakhir melakukan refleksi dan seterusnya sampai peningkatan yang diharapkan.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Adapun tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis data kuantitatif berupa penilaian hasil belajar kognitif, dianalisis menggunakan rumus statistik sederhana dalam (Aqib, 2008) seperti berikut ini.

a. Penilaian Rata – rata

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$X$  = nilai rata rata

$\sum X$  = jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  = jumlah peserta didik

b. Penilaian untuk Ketuntasan Belajar

Dilakukan secara perorangan dan secara klasikal, jika ketuntasan peserta didik  $\geq 70\%$  maka peserta didik tersebut dikatakan tuntas, namun jika tingkat ketuntasan  $< 70\%$  maka peserta didik tersebut tidak tuntas. Secara klasikal jika ketuntasan siswa  $> 90\%$  maka pembelajaran Matematika pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dianggap tuntas, namun jika ketuntasan  $< 90\%$  maka pembelajaran Matematika pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dikatakan belum tuntas.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angkadi kelas IB SD Negeri Bandungrejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak dilaksanakan melalui dua siklus yang dilakukan berdasarkan data awal pada pra siklus. Prosedur dalam melakukan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya meliputi penyusunan rencana (*plan*), pelaksanaan tindakan perbaikan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Pada setiap siklus, data-data yang diambil merupakan hasil otentik dari pengamatan aktivitas belajar siswa dan nilai evaluasi yang dilakukan pada tiap akhir tahapan siklus.

Tabel 1. Data Hasil Tes Formatif Pra Siklus

No	Nilai	Banyak Siswa	Prosentase
1	10	-	-
2	20	-	-
3	30	-	-
4	40	1	4,00%
5	50	5	20,00%
6	60	3	12,00%
7	70	10	40,00%

8	80	5	20,00%
9	90	1	4,00%
10	100	-	-
<b>Jumlah</b>		25	100%
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		16	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		9	
<b>Tingkat Ketuntasan</b>		64,00%	
<b>Rata-rata</b>		66,40	
<b>Nilai Tertinggi</b>		90	
<b>Nilai Terendah</b>		40	

### 1. Siklus I

Hasil pelaksanaan siklus I dapat dilihat dari analisis hasil tes formatif yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Data Hasil Tes Formatif Siklus I

No	Nilai	Banyak Siswa	Prosentase
1	10	-	-
2	20	-	-
3	30	-	-
4	40	-	-
5	50	-	-
6	60	4	16,00%
7	70	10	40,00%
8	80	8	32,00%
9	90	2	8,00%
10	100	1	4,00%
<b>Jumlah</b>		25	100%
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		21	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		4	
<b>Tingkat Ketuntasan</b>		84,00%	
<b>Rata-rata</b>		74,40	
<b>Nilai Tertinggi</b>		100	
<b>Nilai Terendah</b>		60	

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I siswa kelas IB SD Negeri Bandungrejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak menunjukkan peningkatan dalam penguasaan materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, namun masih perlu penyempurnaan dan perlu perbaikan lagi pada siklus II, karena masih ada 4 siswa yang belum tuntas.

Dalam skenario pembelajaran siklus I terlihat motivasi dan dorongan siswa mengikuti pembelajaran sudah baik. Media benda konkret membuat suasana kelas tampak hidup. Namun penerapan media benda konkret masih perlu ditingkatkan agar hasilnya optimal. Masih banyak siswa yang tidak mau menanyakan hal-hal yang kurang dipahami meskipun guru telah memberikan kesempatan sebanyak-banyaknya kepada siswa untuk bertanya. Sehingga hasil belajar yang diperoleh beberapa siswa masih ada yang di bawah KKM. Hal ini dapat dilihat dari 25 siswa, ada 4 siswa nilai tes formatifnya di bawah 70 (KKM). Meskipun beberapa siswa sudah ada yang mencapai nilai 100 (1 siswa).

Berdasar hasil refleksi yang berkaitan dengan skenario pembelajaran dan perolehan nilai pada siklus I dirasakan belum memuaskan, maka ditindak lanjuti perbaikan pembelajaran pada siklus II sehingga siswa mencapai ketuntasan minimal sesuai dengan yang diharapkan.

## 2. Siklus II

Hasil pelaksanaan siklus II dapat dilihat dari analisis hasil tes formatif yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3 Data Hasil Tes Formatif Siklus II

No	Nilai	Banyak Siswa	Prosentase
1	10	-	-
2	20	-	-
3	30	-	-
4	40	-	-
5	50	-	-
6	60	-	-
7	70	6	24,00%
8	80	15	60,00%
9	90	2	8,00%
10	100	2	8,00%
<b>Jumlah</b>		25	100%
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		25	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		0	
<b>Tingkat Ketuntasan</b>		100%	
<b>Rata-rata</b>		80,00	
<b>Nilai Tertinggi</b>		100	
<b>Nilai Terendah</b>		70	

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II siswa kelas I SD Negeri Bandungrejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak menunjukkan peningkatan dalam penguasaan materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Media pembelajaran benda konkret membuat suasana kelas tampak semakin hidup dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias. Penerapan media pembelajaran benda konkret sudah optimal sehingga hasilnya juga sudah maksimal. Banyak siswa yang memanfaatkan kesempatan bertanya untuk menanyakan hal-hal yang kurang dipahami meskipun. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sudah bisa melampaui KKM. Hal ini dapat dilihat dari 25 siswa, tidak ada 1 pun siswa nilai tes formatifnya di bawah 70 (KKM). Beberapa siswa sudah ada yang mencapai nilai 100 (2 siswa). Dari hasil tersebut tidak diperlukan lagi perbaikan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran benda konkret memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Matematika dengan pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru yang bisa dilihat dari rata-rata dan ketuntasan belajar meningkat dari pra siklus, siklus I, dan II). Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Tabel 4. Peningkatan Prosentase Keberhasilan Media Pembelajaran Benda konkret

No	Uraian	Hasil Tiap Siklus		
		Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	66,40	74,40	80,00
2	Jumlah Siswa Tuntas	16	21	25
3	Prosentase Ketuntasan	64,00%	84,00%	100%

Dari hasil evaluasi yang terdapat pada tabel di atas telah terjadi peningkatan hasil belajar seperti berikut ini.

1. Sebelum perbaikan nilai rata – rata 66,40, ketuntasan 16 dari 25 siswa (64,00%)

2. Perbaikansiklus I nilai rata – rata 74,40, ketuntasan 21 dari 25 siswa (84%)
3. Perbaikan siklus II nilai rata – rata 80,00, ketuntasan 25 dari 25 siswa (100%)

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Matematika pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angkadengan media pembelajaran benda konkret yang paling dominan adalah mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/serta antara siswa dengan guru dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik media benda konkret. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Dengan demikian, media pembelajaran benda konkret sangat dibutuhkan guru untuk memperbaiki pembelajaran. Hal ini dimungkinkan karena media tersebut lebih menekankan kepada tanggung jawab pribadi sebagai pribadi yang harus memahami materi dan menyelesaikan suatu tugas secara tuntas. Sebagaimana dijelaskan dalam teori, bahwa media tersebut dapat memberi motivasi lebih kepada siswa untuk terlibat aktif dalam usaha untuk membaca dan saling membantu antar temannya dalam belajar sehingga mereka dapat membangun sendiri pemahaman secara bersama-sama.

Pada penerapan media pembelajaran benda konkret diperoleh temuan bahwa media benda konkret dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca kata atau kelompok kata lebih cepat, tepat dan lancar. Di samping itu, proses pembelajaran berlangsung lebih hidup dan menarik. Sebagian besar siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa sangat terlihat saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Melalui media ini, siswa yang sebelumnya belajar secara individu, tanpa kompetisi dan penghargaan kemudian dicoba untuk dikondisikan dengan adanya kompetisi dan penghargaan yang menjadi motivasi bagi keberhasilan belajar mereka dan suasana pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan

bervariasi tidak monoton. Rasa percaya diri siswa juga meningkat karena siswa dikondisikan untuk menyampaikan ide dan pendapat.

Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar serta mengingatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Sehingga dapat menghubungkan kembali antara konsep-konsep yang sudah diketahui dengan konsep-konsep yang akan dipelajari. Dengan demikian keberadaan media benda konkret dalam pembelajaran dapat membantu pengajaran dan bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh informasi serta memperjelas informasi.

## **D. PENUTUP**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran benda konkret dapat meningkatkan prestasi belajar matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka pada siswa kelas IB SD Negeri Bandungrejo 1 Semester 2 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak semester 2 tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perbaikan pembelajaran diperoleh nilai rata-rata dan ketuntasan yang meningkat. Nilai rata-rata sebelum perbaikan pembelajaran adalah 66,40 kemudian meningkat menjadi 74,40 pada siklus I dan 80,00 pada siklus II. Prosentase ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum diadakan perbaikan pembelajaran, prosentase ketuntasan hanya 64,00% kemudian meningkat menjadi 84,00% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Penggunaan media pembelajaran benda konkret dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

### **2. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, saran dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Guru diharapkan memiliki kemampuan dan pengetahuan yang cukup untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mata

- pelajaran yang menjadi pokok bahasan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, salah satunya adalah media benda konkret.
- 2) Guru hendaknya membiasakan diri untuk melakukan perbaikan pembelajaran apabila ketuntasan siswa masih jauh dari yang diharapkan.
  - 3) Perlu penelitian lebih lanjut apakah media benda konkret dapat memberikan hasil yang baik pula jika diterapkan pada pelajaran lain dan pokok bahasan lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, dkk. 2011. *Materi Pokok Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP)*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Matematika Edisi Ke 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2001. *Didaktik Metodik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dimiyati dan Mudjojono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunarsa, D. dan Gunarsa, D. 2009. *Psikologi Untuk Pembimbing*. Jakarta: PT BPPK Gunung Mulia.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kartadinata, Sunaryo dkk. 1997. *Landasan-Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru SD.
- KTSP.2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD dan MI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdiknas
- Lestari Mikaresa, Hera dkk. 2007. *Pendidikan Anak Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Poerwanto, Ngilim. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwanto.(2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Bina Aksara
- Soemanto, Wasty. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana S. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono Agus. 2011. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.