

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KONSEP PERKALIAN MENGGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET
MAUPUN GAMBAR-GAMBAR PADA SISWA KELAS IV
SDN BABATAN IV TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

Putiyati

SDN Babatan IV Surabaya

Email: putiyati_234@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian dari bilangan pangkat melalui penggunaan media media dari benda konkret maupun gambar-gambar pada siswa kelas I SDN Babatan IV Surabaya tahun pelajaran 2018/2019

Perbaikan pembelajaran dilaksanakan di SDN Babatan IV/459 Kecamatan Wiyung Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2018. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V semester I.

Setelah melalui dua kali siklus perbaikan pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret maupun gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa matematika dalam memahami konsep konsep perkalian bilangan. Hal ini ditunjukkan pada hasil ketuntasan siklus I sebesar 45% dan meningkat pada siklus II menjadi 79%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Perkalian, Media Benda Konkret dan Gambar-Gambar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Konsep-konsep dasar Matematika hendaknya dipahami siswa dengan baik. Seperti halnya pada aspek bilangan perkalian, hendaknya konsep bilangan perkalian dipahami dengan baik sebelum siswa dilibatkan dengan mencari volume bangun ruang dalam geometri.

Realita yang ada, sering kita jumpai anak salah dalam mengartikan bilangan pangkat. Jika mengartikan perkalian saja sudah salah maka menghitung volume kubus pasti tidak menguasai. Keadaan tersebut dapat terjadi karena

beberapa factor, yang salah satunya adalah media pembelajaran atau tidak tersedianya alat peraga. Selama ini masih banyak dijumpai pembelajaran Matematika yang sifatnya verbal dan prosedural. Dalam pembelajaran Matematika siswa nampak pasif dan menerima pengetahuan sesuai dengan yang diberikan guru. Hal ini berdampak pada lemahnya siswa dalam memahami konsep-konsep dasar perkalian Matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN Babatan IV / 459 Kec. Wiyung Surabaya, untuk mengamati berbagai kendala yang dihadapi murid kelas V semester I tahun pelajaran 2018/2019. Di akhir pembelajaran kepada 24 siswa diberikan tes formatif, yang terdiri dari 10 soal tentang perkalian bilangan yang dijawab benar diberi skor 10 sehingga skor maksimum 100. Hasil tes menunjukkan hanya 9 siswa yang mencapai skor 75% ke atas menjawab benar, sedang 15 siswa lain masih melakukan kesalahan dan masih belum mencapai KKM yaitu 75 .

Adapun kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa antara lain :

- a. Kesalahan mengartikan arti bilangan pangkat .
- b. Kesalahan cara mencari bilangan akar pangkat

Kesalahan ini terjadi karena dimungkinkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami perkalian. Materi perkalian merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Keberhasilan seorang guru dalam mengajar Matematika akan terlihat dari tercapainya target kurikulum yang telah ditentukan. Tercapainya target kurikulum bisa dilihat dari evaluasi yang diberikan kepada siswa. Apabila evaluasi bisa diselesaikan oleh siswa dengan baik, artinya target kurikulum tercapai. Dengan kata lain guru telah berhasil bila pembelajaran yang diberikan bisa dikuasai siswa.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media peraga dari benda konkret maupun gambar-gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian dari bilangan pangkat pada siswa kelas I SDN Babatan IV Surabaya tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana proses peningkatan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian dari bilangan pangkat melalui penggunaan media dari benda konkret maupun gambar-gambar pada siswa kelas I SDN Babatan IV Surabaya tahun pelajaran 2018/2019?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian dari bilangan pangkat melalui penggunaan media dari benda konkret maupun gambar-gambar pada siswa kelas I SDN Babatan IV Surabaya tahun pelajaran 2018/2019
2. Mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian dari bilangan pangkat melalui penggunaan media dari benda konkret

maupun gambar-gambar pada siswa kelas I SDN Babatan IV Surabaya tahun pelajaran 2018/2019

Manfaat Penelitian

Hasilnya diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan, khususnya bagi guru kelas tentang suatu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep abstrak tentang perkalian dan penghitungan melalui penggunaan benda rumus yang mudah dipahami sehingga bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan

Sementara itu, bagi siswa terutama subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar secara aktif dan kreatif sesuai perkembangan berpikirnya.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Menurut Mudjiono dan Dimiyanti (2012) hasil belajar adalah perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari (Purwanto, 2011)

Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar, (2011) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). R. Cepti, & S. Rudi, (2008) menjelaskan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media juga merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya (Yudhi Munadi, 2008). Selain itu media merupakan saran komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (Rodhatul Jennah, 2009).

Dari beberapa pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kaitannya dengan peranan media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- c. Selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- d. Untuk mempercepat proses belajar.
- e. Untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- f. Dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Manfaat Media Pembelajaran

Selain fungsi-fungsi tersebut di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- a. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- b. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- c. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.
- d. Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- e. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa.
- f. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- g. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- h. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa.
- i. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- j. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1. Media visual

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Media visual yang diproyeksikan (*projected visual*)

Pada dasarnya media visual ini menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam, misalnya gambar diam (*still pictures*) dan media proyeksi gerak, misalnya gambar bergerak (*motion pictures*). Jenis alat proyeksi yang saat ini bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran diantaranya adalah OHP, slide projector, LCD, dan filmstrips.

b. Media visual tidak diproyeksikan (*non projected visual*)

Jenis media visual tidak diproyeksikan, terdiri atas:

- 1) Gambar fotografik
- 2) Grafis (*graphic*)
- 3) Media tiga dimensi

2. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara, CD audio, dan program radio.

Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

3. Media audiovisual

Sesuai dengan namanya, media merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada para siswa, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Contohnya program video / televisi pendidikan, video / televisi instruksional, program slide suara, dan program CD interaktif.

Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, sifat dari bahan ajar, karakteristik sasaran belajar (siswa), dan kondisi tempat/ruangan. Yang menjadi pertimbangan antara lain: kesederhanaan, menarik perhatian, adanya penonjolan/penekanan (misalnya dengan warna), direncanakan dengan baik, serta memungkinkan siswa lebih aktif belajar.

METODE PENELITIAN

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Perbaikan pembelajaran dilaksanakan di SDN Babatan IV/459 Kecamatan Wiyung Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2018. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V semester 1.

Prosedur Penelitian

Dengan penggunaan media benda kongkrit maupun gambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi konsep perkalian. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Pengumpulan data hasil ulangan siswa dengan materi konsep perkalian dan observasi guru terhadap pembelajaran matematika yang akan berlangsung.
- 2) Identifikasi masalah
- 3) Merancang rencana pembelajaran

b. Pelaksanaan (*action*)

- 1) Guru menyiapkan rencana pembelajaran
- 2) Guru memberikan soal-soal pada siswa
- 3) Guru mengevaluasi tingkat daya serap siswa dalam proses pembelajaran
- 4) Guru menjelaskan materi konsep perkalian dan contoh soalnya
- 5) Guru memberi kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran
- 6) Guru memberikan soal-soal latihan

c. Pengamatan/Observasi (*observation*)

Pengamatan dilakukan dengan pengumpulan data aktivitas pembelajaran baik tentang guru maupun siswa

d. Refleksi (*reflection*)

Data yang sudah dikumpulkan direfleksi oleh peneliti dengan cara mengukur baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Kemudian data disimpulkan bagaimana hasil belajar siswa dan bagaimana hasil pembelajaran guru yang telah dilakukan

2. Siklus II

a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, maka perencanaan yang dilakukan adalah identifikasi masalah, masalah yang muncul pada siklus I pada materi konsep perkalian.

Dalam pembelajaran konsep perkalian penggunaan alat peraga harus lebih ditekankan lagi agar keaktifan siswa lebih optimal dalam proses belajar mengajar

b. Pelaksanaan (*action*)

- 1) Guru melakukan tindakan seperti pada siklus 1
- 2) Guru menjelaskan materi menggunakan benda-benda kongkrit maupun gambar
- 3) Guru memberikan tes akhir

c. Pengamatan / Observasi (*observation*)

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru, siswa, dan hasil pembelajaran pada siklus II.

d. Refleksi (*reflection*)

Peneliti merefleksikan kegiatan-kegiatan pada siklus 1 dan 2 kemudian melakukan tindak lanjut.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi dan Dokumentasi

dilakukan dengan cara pengamatan terhadap peserta didik dan guru selama pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran berjalan dengan sesuai perencanaannya dan juga untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran yang memanfaatkan laboratorium maya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

2. Wawancara

Wawancara dilakukan saat proses pembelajaran bisa dilakukan di awal pembelajaran atau akhir pembelajaran.

3. Test

Test dilaksanakan pada akhir siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dengan pemanfaatan laboratorium maya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif komparatif yaitu membandingkan keberhasilan antara siklus yang satu dengan siklus berikutnya. Penelitian ini juga menggunakan teknik data kuantitatif yaitu untuk menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data perolehan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Data kegiatan belajar peserta didik diperoleh melalui hasil penilaian selama proses pembelajaran di akhir siklus belajar melalui pembelajaran daring. Penilaian kegiatan peserta didik dapat dihitung menggunakan persamaan DP (Deskriptif Persentase), sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

dengan:

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

$$\text{Rata-rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Jumlah soal yang dijawab benar}}{\text{Jumlah soal keseluruhan}} \geq \text{KKM} \quad (75)$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{24} \times 100$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran I dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga yang sesuai materi dan disesuaikan dengan tahap perkembangan berpikir siswa SD kelas V. Peneliti bertindak sebagai guru yang dibantu guru kelas V sebagai pengamat sekaligus teman sejawat.

Hasil tes formatif yang dicapai oleh 24 subyek penelitian mencapai tingkat keberhasilan 75% - 100%. Subjek Fatkur ternyata masih mendapatkan hasil yang belum optimal (45%). Tindakan perbaikan pembelajaran I difokuskan agar siswa memahami konsep pecahan. Penerapan pembelajaran yang dilengkapi dengan alat peraga ini memang belum dapat dilaksanakan secara optimal, karena siswa masih sangat tergantung pada instruksi guru (peneliti). Namun demikian, hasil tes formatif 1 ternyata mencapai standar yang ditetapkan. Untuk subjek penelitian yang masih melakukan kesalahan diberikan bimbingan langsung.

Berdasarkan hasil tersebut ditetapkan bahwa tujuan tindakan perbaikan pembelajaran I telah tercapai. Oleh karena itu tidak diperlukan mengulang tindakan, dalam arti dapat dilanjutkan ke tindakan perbaikan II. Hal-hal unik yang muncul pada saat pelaksanaan perbaikan pembelajaran diantaranya adalah pada siklus pertama (1) terjadi perubahan suasana kelas.

Dengan kehadiran seorang guru ke dalam kelas (teman sejawat) membuat siswa terlihat tegang. Perhatian semua siswa tertuju ke depan kelas tanpa ada seorang pun yang bicara. Tetapi setelah diberitahu maksud kedatangan guru tersebut, siswa baru terlihat tenang. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat digambarkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

| No. | Hasil Nilai | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Ketuntasan Individu |
|-----|-------------|--------------|--------------|---------------------|
| 1 | 100 | 2 | 200 | Tuntas |
| 2 | 90 | 3 | 270 | Tuntas |
| 3 | 80 | 6 | 640 | Tuntas |
| 4 | 70 | 2 | 140 | Tidak Tuntas |

Lanjutan Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

| No. | Hasil Nilai | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Ketuntasan Individu |
|--------|-------------|--------------|--------------|---------------------|
| 5 | 60 | 5 | 300 | Tidak Tuntas |
| 6 | 50 | 1 | 50 | Tidak Tuntas |
| 7 | 40 | 3 | 120 | Tidak Tuntas |
| 8 | 30 | 1 | 30 | Tidak Tuntas |
| 9 | 20 | 1 | 20 | Tidak Tuntas |
| Jumlah | | 24 | 1.770 | |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Ketuntasan Individu : $\frac{\text{Jumlah soal yang dijawab benar}}{\text{Jumlah soal keseluruhan}} \geq \text{KKM (75)}$

Rata-rata Kelas = $\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah peserta didik}} = \frac{1770}{24} = 73,75$

Ketuntasan Klasikal : $\frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{24} \times 100\% = \frac{11}{24} \times 100\%$
 = 45 %

Berdasarkan hasil nilai belajar peserta didik di kelas IV pada siklus I terdapat 11 peserta didik yang sudah tuntas belajar, sedangkan rata-rata kelas adalah 73,75 yang masih di bawah standar KKM sekolah yaitu 80, begitu juga dengan ketuntasan klasikal sebesar 45 % yang masih dibawah standat kektuntasan kelas maka dari itu perlu diadakan siklus II

Siklus II

Tindakan perbaikan pembelajaran II merupakan kelanjutan dari tindakan perbaikan I. Pada tindakan perbaikan pembelajaran II difokuskan agar siswa menguasai dan meningkatkan pemahamannya tentang konsep membaca dan menulis pecahan.

Pada tindakan perbaikan II, peneliti telah berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, dan subjek penelitian sudah menampakan antusiasme dan motivasi yang tinggi. Hal ini nampak dari keberanian siswa untuk bertanya dan mencoba menggunakan alat peraga yang disediakan. Hasil tes yang dicapai sudah optimal.

Penerapan pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan alat peraga pada tindakan II ini sudah lebih baik disbanding tindakan I, tetapi belum optimal. Alat peraga yang digunakan yang ada di sekitar kelas. Pada tindakan perbaikan pembelajaran II ini, tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Pada saat pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus kedua, siswa kelas V mengalami perubahan tingkah laku. Siswa penuh konsentrasi mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang mengajukan pertanyaan yang kadang-kadang tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran, sehingga guru kelabakan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Jean Piaget, (2002) mengemukakan perkembangan mental (intelektual) manusia dari lahir sampai dewasa melalui 4 tahap berurutan, yaitu: (1) sensori motor pada usia 0-2 tahun; (2) pra-operasional pada usia 2-7 tahun; (3) operasi konkret pada usia 7-11/12 tahun; dan (4) operasi formal pada usia 12 tahun ke atas.

Siswa SD yang rata-rata berusia 7-12 tahun, berada pada tahap operasi konkret. Cara berpikir logis siswa masih didasarkan pada bantuan benda-benda konkret. Selanjutnya Piaget (dalam Herman Hudojo, 2001) mengatakan bahwa proses berpikir manusia berkembang secara bertahap dari berpikir intelektual konkret ke abstrak Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran Matematika di SD terutama untuk menanamkan konsep hendaknya dimulai dari penyajian konkret ke abstrak.

Konsep pecahan dapat dipahami oleh siswa jika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui tahap konkret ke abstrak. Pembelajaran yang memanfaatkan alat peraga secara baik dan benar dapat membangkitkan minat serta melibatkan siswa baik secara intelektual maupun emosional. Suasana pembelajaran yang kondusif sangat membantu siswa dalam belajar sehingga tindakan perbaikan pembelajaran I dan II dapat tercapai.

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Belajar Siklus II

| No. | Hasil Nilai | Jumlah Siswa | Jumlah Nilai | Ketuntasan Individu |
|-----|-------------|--------------|--------------|---------------------|
| 1 | 100 | 5 | 500 | Tuntas |
| 2 | 95 | 4 | 380 | Tuntas |
| 3 | 90 | 4 | 360 | Tuntas |
| 4 | 85 | 3 | 255 | Tuntas |
| 5 | 80 | 2 | 160 | Tuntas |
| 6 | 75 | 1 | 75 | Tuntas |
| 7 | 70 | 3 | 210 | Tidak Tuntas |
| 8 | 65 | 1 | 65 | Tidak Tuntas |
| 9 | 60 | 1 | 60 | Tidak Tuntas |
| | ≤ 60 | 0 | 0 | Tidak Tuntas |
| | Jumlah | 24 | 2.065 | |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

$$\text{Ketuntasan Individu} : \frac{\text{Jumlah soal yang dijawab benar}}{\text{Jumlah soal keseluruhan}} \geq \text{KKM (75)}$$

$$\text{Rata-rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{2.065}{24} = 86 \%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} : \frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{24} \times 100 \% = \frac{19}{24} \times 100 \% = 79 \%$$

Pada siklus II proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media benda kongkrit maupun gambar pada materi konsep perkalian bilangan diperoleh hasil sebagai berikut : jumlah peserta didik yang memperoleh hasil ≥ 75 yaitu KKM sekolah sebanyak 19 peserta didik dengan rata-rata nilai kelas adalah 86, sedangkan ketuntasan klasikal pada proses pembelajaran dengan pemanfaatan media benda kongkrit atau gambar maya sebesar 79% hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar telah berhasil.

Ketuntasan belajar peserta didik di ambil data pada akhir siklus I dan akhir siklus II peserta didik diberi soal untuk dikerjakan yang berguna untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama siklus tersebut.

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas V adalah 73,75% sedangkan ketuntasan klasikal sebesar 45%. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada materi perkalian bilangan masih jauh standar yang

ada yaitu ketuntasan klasikal sebesar 75 %. Salah satu tujuan penelitian ini adalah mencari hubungan antara pemanfaatan media benda kongkrit dengan hasil belajar peserta didik. Soal yang diberikan masih belum mencerminkan adanya keterkaitan dengan penggunaan media benda kongkrit.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah melalui dua kali siklus perbaikan pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa benda kongkrit maupun gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa matematika dalam memahami konsep konsep perkalian bilangan.

Saran

Bedasarkan kesimpulan tersebut, yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas yaitu:

1. Proses pembelajaran hendaknya direkayasa sedemikian rupa sehingga anak terlihat aktif, antusias, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan dalam pembelajaran yang kita harapkan dapat tercapai.
2. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran mutlak diperlukan, sebab cara berpikir anak usia kelas V SD (9 -11 tahun) masih konkret dan spontan.
3. dengan menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi, Dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan konsep.

Disamping itu, berdasarkan pengalaman melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui PTK, kiranya perlu ada kelompok kerja di antara guru untuk selalu bertukar pikiran dan pengalaman berkenaan dengan masalah dan tugas-tugas mengajar sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Herman Hudojo. 2001. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*.
Jean Piaget. 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin, Antasari Press.
Malang: UNM.
- Mudjiono dan Dimiyanti. 2006. *Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rudi, S., & Cepi, R. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press