

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Topik Penjumlahan Bilangan Cacah Melalui Penerapan Benda Konkret Siswa Kelas 1 UPT SDN 83 Mangindara

Nureni

Universitas Terbuka, Indonesia.

nureni120323@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 di UPT SDN 83 Mangindara, Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, khususnya pada topik penjumlahan bilangan cacah, dengan menggunakan benda konkret dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan 16 siswa sebagai sampel, dimana hanya 9 siswa mencapai atau melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Metode yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus 1, siswa masih canggung dalam menggunakan alat peraga, sehingga hasil belajar yang ditunjukkan belum maksimal yaitu berada pada nilai rata-rata 60, di bawah KKM yaitu 75, sehingga dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2, terjadi peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 85, hal tersebut melebihi KKM yang dipersyaratkan yaitu 75. Hasil ini menunjukkan efektivitas penggunaan benda konkret dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini mendukung penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika, khususnya pada kelas 1 di UPT SDN 83 Mangindara, Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.

Kata-kata Kunci: *media benda konkret, penjumlahan bilangan cacah, hasil belajar matematika.*

Pendahuluan

Penelitian ini menggambarkan fakta sosial tentang tantangan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya pada topik penjumlahan bilangan cacah. Dengan hanya 9 dari 16 siswa yang mencapai atau melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini mengindikasikan adanya

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

kesenjangan dalam pemahaman materi di antara siswa-siswa tersebut. Selain itu, hasil penelitian juga mencerminkan dampak dari metode pengajaran yang kurang efektif, terutama dalam hal penggunaan alat peraga atau benda konkret. Fakta ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Penelitian ini juga mengungkapkan peran penting guru dalam proses pembelajaran. Dengan mencatat bahwa siswa masih canggung dalam menggunakan alat peraga pada siklus pertama, penelitian menyoroti kebutuhan akan dukungan dan bimbingan guru yang lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi. Hal ini menyoroti tantangan bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pengajaran yang memadai untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam di kelas. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pemahaman tentang dinamika sosial dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, sementara juga menegaskan pentingnya peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan mendukung bagi siswa.

Fakta literatur juga mendukung temuan penelitian ini dengan menyoroti pentingnya penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika di tingkat awal pendidikan. Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat peraga atau manipulatif matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada anak-anak (Astuti, 2017; Endramoyo, 2018; Subartini & Mulyono, 2023; Unaenah et al., 2023). Konsep ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif, yang menunjukkan bahwa anak-anak pada usia dini cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi yang konkret.

Selain itu, literatur juga menyoroti bahwa efektivitas penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika tidak hanya terbatas pada pemahaman konsep, tetapi juga pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga matematika dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika dan memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Liiman et al., 2022; Shavira, 2021; Siswanto et al., 2023; Wahyuningsih et al., 2023). Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya konsisten dengan literatur yang ada, tetapi juga memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih luas tentang pentingnya pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman dan konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar.

Tujuan utama dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya pada topik penjumlahan bilangan cacah. Dengan mengidentifikasi kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif melalui penggunaan benda konkret, penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Melalui pengujian dan evaluasi siklus tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, diharapkan dapat tercapai peningkatan signifikan dalam prestasi belajar matematika siswa, serta pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya penggunaan alat peraga konkret dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan rekomendasi praktis yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pengajaran matematika di sekolah dasar.

Pentingnya penelitian ini dilaksanakan mencakup beberapa aspek yang relevan dan berdampak. Pertama-tama, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik tentang bagaimana mereka dapat meningkatkan pendekatan pembelajaran matematika di kelas, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan menyediakan bukti empiris tentang efektivitas penggunaan benda konkret, penelitian ini dapat memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan dorongan bagi kebijakan pendidikan untuk memperkuat pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman dan konkret di sekolah-sekolah, dengan memperhatikan implikasi praktis dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi para praktisi pendidikan, tetapi juga memiliki potensi untuk berkontribusi pada perbaikan sistem pendidikan secara lebih luas.

Penelitian ini mengambil pijakan dari beberapa teori pendidikan yang relevan untuk mendukung penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika. Pertama, teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa secara aktif membangun pemahaman mereka tentang dunia melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi (Abidin et al., 2021; Endramoyo, 2018; Wahab et al., 2021). Dengan menggunakan benda konkret sebagai alat peraga, penelitian ini menggambarkan pendekatan yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme, yang memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dengan materi matematika.

Kedua, teori pembelajaran melalui bermain (play-based learning) menekankan pentingnya belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi siswa (Hafidzin & Makhsin, 2016; Nafisah & dkk., 2022; Wibowo, 2020). Dengan memperkenalkan benda konkret sebagai sarana pembelajaran, penelitian ini menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui bermain dan eksplorasi, yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran melalui bermain.

Ketiga, teori konstruktivisme sosial menekankan peran penting interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Isti'adah, 2020; Suryadi et al., 2022; Sutiah, 2020). Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis benda konkret di kelas, penelitian ini menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi antara siswa dan memungkinkan mereka untuk belajar dari satu sama lain melalui diskusi dan eksplorasi bersama. Dengan demikian, penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip konstruktivisme sosial dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan interaksi sosial.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi yang berarti bagi pemahaman tentang efektivitas penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, tetapi juga memberikan pandangan yang lebih luas tentang pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memadukan temuan empiris dengan pijakan teoritis yang relevan, penelitian ini memberikan dasar yang kokoh bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung dan interaksi siswa dengan materi, serta menekankan pentingnya kolaborasi antara guru dan siswa dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi para pendidik, tetapi juga memberikan kontribusi yang berharga bagi perkembangan pendidikan matematika di sekolah dasar.

Metode

Metode pendidikan adalah cara atau pendekatan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam mengajar dan membimbing siswa dalam memahami materi pelajaran serta mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Metode pendidikan mencakup berbagai teknik, strategi, dan pendekatan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan benda konkret. Benda konkret adalah benda yang nyata sehingga peserta didik bisa melihat langsung bagaimana cara menjumlahkan angka pada bilangan cacah penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas PTK. Untuk meneliti Proses pembelajaran siswa. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 83 Mangindara kecamatan Galesong selatan kabupaten Takalar. Subjek yang diteliti adalah kelas 1 SD yang peserta didiknya sebanyak 16 orang yang terdiri dari laki-laki sebanyak 12 orang dan perempuan 4 orang. Setelah melakukan perbincangan dengan guru kelas 1 ternyata hasil belajar peserta didik rendah terutama pada mata pelajaran matematika yang nilai yang diperoleh pada semester 1 itu rendah bahkan ada yang dibawa dari KKM. Kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 75 sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada pelajaran matematika hanya 65, sehingga penulis mengambil keputusan untuk melakukan penelitian dengan judul peningkatan Hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran matematika pada topik penjumlahan bilangan cacah melalui penerapan benda konkret.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran matematika pada topik penjumlahan bilangan cacah melalui penerapan benda konkret. Data diperoleh dengan menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif yang menggunakan rumus mencari nilai rata-rata skor di setiap siklus. Rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Nilai persentase} = \text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimum} \times 100\%$$

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika di setiap siklus maka perhatikan kategori ketuntasan berikut ini.

Tabel 1. Kategorisasi Ketuntasan Hasil Belajar.

Rentan Skor	Aspek Kategori
75 - 100	Tinggi
65 - 74	Sedang
60 - 64	Rendah
0 - 59	Kurang

Hasil Penelitian

Deskripsi Siklus I

1. Persiapan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas dilakukan persiapan terlebih dahulu persiapan yang dilakukan adalah permohonan izin kepada kepala sekolah UPT SDN 83 Mangindara. Untuk melaksanakan penelitian disekolah. Melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas 1 sebagai gambaran awal kondisi siswa dan pelajaran serta mempersiapkan instrumen pengumpulan data penelitian tahap persiapan memungkinkan penelitian dapat menemukan permasalahan. Setelah tercapai kesepakatan antara peneliti dan guru mengenai rencana penelitian, peneliti dan guru membicarakan tentang rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Setelah terjadi kesepakatan antara guru dan penulis mengenai pembelajaran tentang rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika pada topik penjumlahan bilangan cacah. Peneliti dan guru merancang persiapan pembelajaran. Berikut adalah hasil dari persiapan siklus pertama.

- Guru dan peneliti menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai dengan jadwal pelajaran kelas 1 SDN 83 Mangindara
- Peneliti menyusun RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran tentang Mata pelajaran matematika
- Peneliti menyiapkan alat peraga atau benda konkret
- Penyusunan lembar pengamatan

2. Perencanaan

Perencanaan dimulai dengan merancang pelaksanaan instrumen pembelajaran mulai dari pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran RPP, lembar kerja peserta didik LKPD, lembar pengamatan siswa, instrumen penelitian dan membuat soal evaluasi. Pada hasil observasi terlihat bahwa konsep pembelajaran aktif, kreatif, menarik dan bermakna memberikan pengaruh positif yang dibuktikan dengan meningkatnya semangat peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Prestasi dalam mata pelajaran matematika juga akan meningkat.

3. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan alat observasi (lembar observasi) terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa, diperoleh hasil bahwa siswa yang tadinya tidak aktif bertanya menjadi lebih antusias dan aktif, serta menjadi lebih kooperatif. dan hasil perbaikannya meningkatkan keaktifan dan semangat siswa.

Kegiatan awal:

- Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyuruh salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru menyiapkan bahan ajar dan menyiapkan kehadiran siswa

- Diskusikan dan evaluasi pekerjaan rumah siswa
- Mempersiapkan siswa untuk pelajaran

Kegiatan inti:

Eksplorasi

Menyiapkan pertanyaan dan jawaban yang mengarah pada materi. Elaborasi

- Guru mengulangi kembali konsep penjumlahan bilangan cacah.
- Siswa secara bergiliran mendemonstrasikan cara menjumlahkan bilangan cacah dengan menggunakan benda konkret

Konfirmasi

Guru menggunakan alat peraga atau benda konkret dalam proses pembelajaran

- Siswa mendiskusikan cara menyelesaikan soal LKS dengan teman sekelasnya.

Kegiatan Penutup:

- Di bawah bimbingan guru, siswa akan merangkum isi Pelajaran.
 - Memberi evaluasi
 - Pemberian tugas
 - Menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari selanjutnya
4. Observasi / pengamatan

Pada akhir Siklus I diberikan tes pengukuran untuk mengukur peningkatan kinerja siswa dari nilai rata-rata 60 menjadi 65 Peningkatan ini disebabkan oleh metode penerapan benda konkret dan demonstrasi yang dicatat oleh penulis.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Nomor	Nama siswa	Nilai siklus 1
1	Salam	55
2	Salim	55
3	Saldi	70
4	Zaki	70
5	Restu	80
6	Fikar	80
7	Afifah	70
8	Dhea	70
9	Nurwinda	60
10	Muh Rifki	60
11	Asniati	60
12	Hafiz	60
13	Asrul	70
14	Irsyad	55
15	Faizal	70

16	Ikram	70
Jumlah Nilai		1055
Nilai Rata-rata		65
Jumlah Tuntas		9
Jumlah Tidak Tuntas		7

Pada hasil belajar matematika siswa kelas 1 UPT SDN 83 Mangindara, yang nilainya dibawah rata-rata yaitu 60 dari KKM yang dipersyaratkan yaitu 65 % setelah dilakukan perbaikan pembelajaran yaitu siklus I meningkat menjadi 65 ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil dari hasil belajar siklus I ini disebabkan karena guru sudah menggunakan alat peraga atau benda konkret dalam proses pembelajaran. Karena nilai rata-rata pada siklus I masih dinyatakan sebagai nilai kategori sedang maka penelitian masih perlu dilanjutkan ke siklus II

5. Refleksi

Setelah menganalisis hasil observasi dan tes di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun kreativitas guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran umum secara umum mengalami peningkatan, namun masih terdapat ruang perbaikan pada aktivitas yang kurang. Selain itu, perlu adanya peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa dengan menggunakan benda konkret yang ukurannya lebih besar sehingga peserta didik dapat melihat dengan jelas dan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- Penjelasan guru tentang materi Pelajaran sudah jelas.
- Kuantitas tanya jawab antara guru dan siswa sudah memadai.
- Guru sudah menggunakan metode penerapan benda konkret
- Guru sudah dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- Siswa merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan.

Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi pada perencanaan yang sangat baik, alat bahan lengkap, siswa aktif, siswa tertib, pembagian kelompok adil, sehingga guru kreatif dalam mengajar pembelajaran tercipta menjadi lebih menyenangkan.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi proses aktivitas siswa, penulis menemukan bahwa tingkat aktivitas siswa meningkat secara signifikan dari 65 menjadi 80 Selain itu, hasil belajar siswa meningkat .

Kegiatan awal/ pendahuluan:

- Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyuruh salah seorang peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
- Guru menyiapkan bahan ajar dan menyiapkan kehadiran siswa
- Diskusikan dan evaluasi pekerjaan rumah siswa
- Mempersiapkan siswa untuk pelajaran

Kegiatan inti:

Eksplorasi

- Menyiapkan pertanyaan dan jawaban yang mengarah pada materi.

Elaborasi

- Guru mengulangi kembali konsep penjumlahan bilangan cacah.
- Guru menggunakan alat peraga atau benda konkret yang ukurannya lebih besar dari kegiatan pembelajaran siklus sebelumnya sehingga peserta bisa melihat dengan jelas alat peraga yang digunakan sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran
- Siswa secara bergiliran mendemonstrasikan cara menjumlahkan bilangan cacah dengan menggunakan benda konkret

Konfirmasi

- Siswa mendiskusikan cara menyelesaikan soal LKS dengan teman Sekelasnya.
- Guru dan siswa mendiskusikan hasil diskusi
- Siswa mendiskusikan hasil kerja kelompok dengan guru

Kegiatan Penutup:

Di bawah bimbingan guru, siswa akan merangkum isi Pelajaran

- Memberi evaluasi
- Pemberian tugas
- Menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari selanjutnya.

3. Pengamatan / observasi

Akhir Siklus II diberikan tes untuk menilai penguasaan materi oleh siswa. hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan ini disebabkan oleh dampak penggunaan model pembelajaran penggunaan benda konkret.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Nomor	Nama Siswa	Nilai Siklus II
1	Salam	80
2	Salim	80
3	Saldi	80
4	Zaki	85
5	Restu	90

6	Fikar	80
7	Afifah	85
8	Dhea	85
9	Nurwinda	80
10	Muh Rifki	80
11	Asniati	80
12	Hafiz	80
13	Irsyad	70
14	Asrul	85
15	Faizal	90
16	Ikram	85
Jumlah nilai		1325
Nilai rata-rata		82
Tuntas		16
Tidak tuntas		-

Hasil belajar siswa dari siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan perbaikan pembelajaran siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 65, dan setelah dilaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 82. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I hingga ke siklus II disebabkan karena guru pada saat memperbaiki pembelajaran menggunakan metode yang tepat. Yaitu penggunaan benda konkret atau alat peraga pada pelajaran matematika dilanjutkan dengan diskusi kelompok membuat siswa lebih mudah memahami materi Pelajaran. Adapun peningkatan aktivitas belajar siswa disebabkan pada saat pembelajaran guru menyediakan alat peraga atau benda konkret dalam bentuk siap pakai dan dengan jumlah yang memadai sesuai dengan jumlah siswa. Hal ini membuat siswa mudah dan bisa belajar dengan baik dalam kelompoknya. Dengan alat peraga kartu gambar siswa secara langsung dapat mendemonstrasikan penjumlahan bilangan cacah

5. Refleksi

Dengan dipastikan hasil belajar siswa sangat tinggi pada Siklus 2, guru melakukan wawancara singkat kepada siswa. Guru menanyakan, mengapa hasil belajar lebih tinggi, beberapa jawaban siswa:

- Pembelajaran menyenangkan
- Sudah menggunakan alat peraga yang ukurannya lebih besar dari alat peraga sebelumnya
- Siswa ikut serta / terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa
- Guru menanyakan pendapat siswa terhadap model pembelajaran pada siklus 2, dan jawaban siswa antara lain:
 - Proses pembelajaran menarik dan lebih bermakna

- Guru mampu menguasai kelas sehingga semua siswa terlibat dalam pembelajaran
- Siswa merasa semangat dan merasa senang dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran matematika pada topik penjumlahan bilangan cacah mengalami peningkatan perubahan yang signifikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.

No	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Salam	55	80
2.	Salim	55	80
3.	Saldi	70	80
4.	Zaki	70	85
5.	Restu	80	90
6.	Fikar	80	90
7	Afifah	70	85
8	Dhea	70	85
9	Nurwinda	60	80
10	Muh Rifki	60	80
11	Asniati	60	80
12	Hafiz	60	80
13	Irsyad	70	70
14	Asrul	55	85
15	Faizal	70	90
16	Ikram	70	85
Jumlah Nilai		1055	1325
Nilai rata-rata		65	82
Tuntas		9	16
Tidak tuntas		7	-

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 65 yang ternyata mengalami peningkatan dari penilaian sebelumnya. Nilai sebelum dilaksanakan Siklus I yaitu 60, walaupun terjadi peningkatan dibanding sebelum dilaksanakan Siklus I namun belum mencapai KKM yaitu 75. Walaupun nilai rata-rata siswa sudah meningkat, masih perlu dilanjutkan dengan penelitian siklus II karena nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I masih dalam kategori sedang yaitu 65 dan KKM yang diprasyarkan 75 sehingga penelitian dilanjutkan dengan siklus

II. Pada siklus II ini, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 82 ini berarti bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II ini sudah bagus berada dalam kategori tinggi sehingga tidak diperlukan untuk melanjutkan ke siklus III. Ini disebabkan karena guru menggunakan alat peraga pada mata pelajaran matematika pada topik penjumlahan bilangan cacah melalui penerapan benda konkret sehingga peserta didik bisa memahami pelajaran dengan baik dan benar. Adapun peningkatan hasil belajar siswa disebabkan pada saat pembelajaran guru menyediakan alat peraga atau benda konkret dalam ukuran yang lebih besar. Hal ini membuat siswa mudah memahami pelajaran dan bisa belajar dengan baik. Dengan alat peraga benda konkret siswa secara langsung dapat mendemonstrasikan penjumlahan bilangan cacah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan benda konkret dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, meskipun terjadi peningkatan dari nilai sebelumnya, namun nilai rata-rata siswa masih belum mencapai KKM yang dipersyaratkan. Hal ini mencerminkan pentingnya kelanjutan penelitian dengan siklus II untuk terus meningkatkan pemahaman siswa. Melalui penggunaan alat peraga atau benda konkret, guru dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata yang signifikan pada siklus II.

Teori konstruktivisme mendukung hasil penelitian ini dengan menekankan pentingnya interaksi langsung dengan materi untuk membangun pengetahuan. Dengan memberikan siswa pengalaman langsung melalui penggunaan benda konkret dalam pembelajaran, guru memfasilitasi konstruksi pemahaman siswa tentang konsep matematika, khususnya penjumlahan bilangan cacah. Teori ini menegaskan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk eksplorasi langsung.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran melalui bermain (*play-based learning*). Dengan menyediakan benda konkret dalam pembelajaran matematika, guru menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang memungkinkan mereka untuk belajar melalui bermain dan eksplorasi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa terhadap matematika, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dukungan empiris bagi konsep pembelajaran melalui bermain sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika.

Hasil penelitian ini menunjukkan relevansi yang kuat dengan teori konstruktivisme dan pembelajaran melalui bermain karena menyoroti pentingnya pengalaman langsung dan interaksi aktif siswa dengan materi. Dengan menggunakan benda konkret sebagai alat peraga dalam pembelajaran matematika, siswa memiliki kesempatan untuk secara langsung berinteraksi dengan konsep-konsep matematika, membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman nyata. Ini sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam pembentukan pengetahuan mereka sendiri. Selain itu, penggunaan benda konkret juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, yang sesuai dengan konsep pembelajaran melalui bermain. Dengan demikian, penelitian

ini mengonfirmasi relevansi praktis dari teori-teori ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Penelitian ini juga menggambarkan implikasi yang kuat bagi praktik pembelajaran di kelas. Dengan menunjukkan bahwa penggunaan benda konkret secara signifikan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, penelitian ini memberikan bukti empiris bagi pendidik tentang efektivitas strategi pembelajaran tertentu. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip konstruktivisme serta pembelajaran melalui bermain dalam pembelajaran matematika, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan merangsang bagi siswa. Hal ini membuka jalan bagi pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta memberikan landasan yang kokoh bagi peningkatan kualitas pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar.

Implikasi dari hasil penelitian ini sangat relevan dalam konteks pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di sekolah dasar. Temuan bahwa penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika dapat signifikan meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan perlunya integrasi pendekatan ini dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menyarankan perlunya penyediaan pelatihan dan sumber daya yang memadai bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman mereka dalam menggunakan benda konkret secara efektif dalam mengajar matematika. Selain itu, implikasi ini juga menyoroti pentingnya peningkatan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk bereksplorasi secara mandiri.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks peningkatan minat dan motivasi belajar siswa terhadap matematika. Dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik melalui penggunaan benda konkret, guru dapat membantu mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari subjek yang sulit menjadi subjek yang menarik dan mudah dipahami. Implikasi ini menekankan pentingnya tidak hanya mencapai hasil belajar yang tinggi, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk minat dan motivasi berkelanjutan dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian ini memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan siswa dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika di tingkat sekolah dasar.

Meskipun hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, namun penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah ukuran sampel yang relatif kecil, yang dapat membatasi generalisasi temuan penelitian ini pada populasi yang lebih luas. Selain itu, pengaruh faktor-faktor eksternal seperti lingkungan kelas, keberagaman siswa, dan perbedaan gaya belajar juga dapat mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan mempertimbangkan faktor-faktor eksternal tersebut dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Simpulan

Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa penerapan benda konkret dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menegaskan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi aktif siswa dengan materi dalam pembelajaran matematika. Dampak dari penelitian ini adalah memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di kelas, dengan menyediakan bukti empiris tentang efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat pemahaman tentang pentingnya keterlibatan siswa dan penggunaan alat peraga konkret dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap matematika. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dampak yang positif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar dan membuka jalan bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

Referensi

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis* (1st ed.). Bumi Aksara.
- Astuti, M. (2017). Penggunaan Metode Bermain Alat Manipulatif dalam Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan pada Siswa Kelompok B TK Islam Ar Ridlo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.2573/jcare.v4i2.959>
- Endramoyo, W. (2018). *Cakram Matemawiku: Inovasi Cerdas Matematika Dasar* (1st ed.). Indoocomp.
- Hafidzin, A. B. H. M., & Makhsin, M. (2016). Kesan Play-Based Learning Terhadap Afektif Murid Pemulihan Jawi J-QAF di Sekolah Rendah: *Proceedings of The ICECRS*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21070/piccrs.v1i1.530>
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan* (1st ed.). Edu Publisher.
- Liiman, M., Mulyono, M., & Napitupulu, E. E. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1844>
- Nafisah, A. D., & dkk. (2022). *Bunga Rampai Inklusi dalam PAUD: Teori dan Praktik* (1st ed.). Cipta Media Nusantara.
- Shavira, L. E. (2021). Penggunaan alat peraga ABD Ajaib dalam pembelajaran matematika realistik berbasis budaya. *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.26877/aks.v12i2.8850>

- Siswanto, R., Jumri, R., Ariani, N. M., Masri, M., Riwayati, S., Kashardi, K., & Adriadi, R. (2023). Penggunaan Alat Peraga Obibul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIB. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13678–13683. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.24411>
- Subartini, E., & Mulyono, R. (2023). Analisis Penggunaan Media Rainbow Cikas dalam Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.687>
- Suryadi, A., Damopolii, M., & Rahman, U. (2022). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya* (1st ed.). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sutiah. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Nizamia Learning Center.
- Unaenah, E., Ayumi, A., Nuraulia, D., & Sundari, L. (2023). Konsep Matematika Siswa dalam Menuntaskan Permasalahan Bangun Datar. *Seroja : Jurnal Pendidikan*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i4.812>
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuningsih, B. Y., Sugianto, R., & Wardiningsih, R. (2023). Pelatihan Perancangan, Pembuatan, dan Penggunaan Media Pembelajaran Edukatif Berupa Alat Peraga Matematika bagi Mahasiswa Program Studi PGSD. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v3i1.2817>
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Puri Cipta Media.