**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN MATEMATIKA BERBANTU MEDIA KONKRET DI KELAS III SDN REJOSARI 01 SEMARANG**

**Rofiqoh Nadila Cahyaningsih1, Mei Fita Asri Untari2, Sri Nurhayati3**

rofiqohnadila21@gmail.com1, meifitaasri@upgris.ac.id2,

srinurhayati69@guru.sd.belajar.id3

Universitas PGRI Semarang Semarang123

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Article History: | Artikel Masuk  01 Maret, 2023 | Artikel Diterima26 Maret, 2023 | Artikel Terbit 27 Maret, 2023 |

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menghitung peserta didik pada penjumlahan mata pelajaran matematika dengan menggunakan media konkret. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklus. Pada tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata 72,07. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 75,21, Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 78,71 dengan persentase ketuntasan 86%. Dapat disimpulkanbahwa hasil belajar mulai prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media konkret.

Kata kunci: Kemampuan Menghitung, Media Konkret

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran matematika di Indonesia saat ini belum memberikan hasil yang sesuai diharapkan, bahkan belum bisa lebih baik jika dibandingkan dengan negara-negara lain, hal ini terlihat dari hasil Programme for International Student Assessment (PISA), bahwa persentase peserta didik Indonesia yang di bawah level 2 sangat besar 76,6% dan persentase peserta didik yang di level 4, 5, dan 6 secara statistika tidak ada (PISA, 2015). Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) mengatakan bahwa peserta didik di bawah level 2 dianggap tidak akan mampu berfungsi efektif di kehidupan abad XXI, oleh karena itu kemampuan peserta didik perlu dikembangkan lebih jauh lagi dalam pembelajaran matematika di sekolah, sehingga bangsa Indonesia memiliki sumber daya manusia yang mampu bersaing dalam kehidupan kedepannya. Seharusnya peserta didik memiliki kompetensi kognitif setelah belajar matematika diantaranya “Thinking and reasoning, Argumentation, Communication, Modelling, Problem posing and solving, Representation, Using symbolic, formal and technical language and operations, Use of aids and tools” (PISA, 2015), sehingga peserta didik mampu menyelesaikan berbagai perhitungan matematika yang ada.

Pada dasarnya kemampuan matematis peserta didik yang diungkapkan oleh PISA, sama halnya dengan tujuan yang ingin dikembangkan Indonesia yang termuat dalam tujuan kurikulum di Indonesia (KEMDIKBUD, 2014) yang menyatakan peserta didik setelah belajar harus memiliki sikap, keterampilan dan pengetahuan. Ketidak berhasilan dalam PISA kemungkinan salah satunya adalah dari faktor keterampilan peserta didik dalam menghitung, karena matematika lebih banyak memunculkan berbagai hitungan-hitungan. Pernyataan ini memperlihatkan adanya indikasi peserta didik yang tidak mampu berhitung maka tidak akan memiliki keterampilan dalam belajar matematikanya, karena tidak akan menjadi pribadi yang berfikir dalam ranah yang konkrit ataupun abstrak, sejalan dengan yang disampaikan KEMDIKBUD (2014) mengatakan, rumusan produk keterampilan kurikulum 2013 menjadikan pribadi yang berkemampuan fikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah konkrit dan abstrak. Pentingnya kemampuan menghitung, tidak hanya dalam persoalan- persoalan matematika saja akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari baik itu anak-anak, remaja, bahkan orang tua tidak terlepas menggunakan perhitungan dalam kehidupan sehari- harinya. Apabila seorang anak menjadi aktif dan mampu berhitung secara cepat dan cermat dalam belajar matematika, maka secara tidak langsung anak tersebut akan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah baik didalam pelajaran matematika itu sendiri atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak tersebut mampu memecahkan masalah dan mencari jalan keluar yang tepat sesuai dengan kemampuannya. Hal ini akan menjadi kebiasaan dalam kehidupan anak tersebut.

 Menurut Sumadi Suryabrata (2014: 160), kemampuan biasanya diidentikkan dengan kemampuan individu dalam melakukan suatu aktifitas, yang menitikberatkan pada latihan dan performance atau apa yang latihan tertentu. Woodworth dan Marquisdalam Suryabrata (2014: 161), mengungkapkan bahwa definisi ability (kemampuan) pada tiga arti, yaitu: 1) Achievement merupakan actual ability yang dapat diukur langsung dengan alat atau test tertentu. 2) Gapacity merupakan potential ability yang dapat diukur secara tidak langsung melalui pengukiran terhadap kecakapan individu, dimana kecakapan ini berkembang dengan perpaduan dasar dan training (pelatihan) yang intensif dan pengalaman. bisa dilakukan oleh individu setelah mendapatkan Aptitude yaitu kualitas yang hanya dapat diungkapkan atau diukur dengan tes khusus yang di buat sengaja untuk itu. Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan dari seseorang atau potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Sunarto dan Hartono (2014: 120) menyatakan, bahwa kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari definisi kemampuan tersebut maka kemampuan seseorang dapat ditingkatkan dengan cara dilatih terus. Menurut Guilforddalam Suryabrata (2014: 163) membagi kemampuan menjadi tiga jenis yaitu: 1) Kemampuan perceptual Kemampuan perseptual adalah melalui kemampuan dalam mengadakan persepsi atau pengamatan antara lain mencakup faktor-faktor kepekaan indera, perhatian, kecepatan persepsi dan sebagainya. 2) Kemampuan Psikomotor Kemampuan psikomotor adalah mencakup beberapa faktor antara lain: kekuatan, kecepatan gerak, ketelitian, keluwesan dan lain-lain. 3) Kemampuan Intelektual Kemampuan Intelektual adalah kecenderungan yang menekankan pada kemampuan akal dimana mencakup beberapa faktor antara lain: ingatan, pengenalan, evaluasi, berfikir dan lainlain. Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan (abilty) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya. Menurut Dali S. Nagadalam Abdurrahman (2013: 253), berhitung atau menghitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan hubungan-hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan atau angka. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan atau angka, sehingga mampu untuk berhitung dengan baik dan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan di mana saja. Menurut Aisyah, dkk (2013: 6.5) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari- hari, dapat dikatakan bahwa semua aktivitas kehidupan semua manusia memerlukan kemampuan ini.

Dari pernyataan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kesanggupan dari seseorang atau potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan perhitungan dengan mengenal konsep dasar matematika seperti konsep bilangan, lambang bilangan atau angka, sehingga dapat melakukan perhitungan dengan baik dan benar.

Berhitung merupakan dasar yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Banyak orang mempelajari berhitung karena berhitung itu diperlukan dalam pekerjaan serta kehidupan manusia, banyak orang berpendapat bahwa taraf tertentu matematika wajib dikuasai oleh semua pelajar mulai dari jenjang SD, SMP, SMA bahkan jenjang perguruan tinggi. Berhitung merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya berhitung bukanlah suatu hal yang sulit dipelajari asalkan strategi penyampaiannya tepat dan sesuai dengan tingkat kemampuan yang mempelajarinya sama halnya seperti yang disampaikan Hakim (2014) mengemukakan “in the teaching and learning activities, mathematics is one of the basic science that must be mastered by the student”. Praktiknya dalam belajar berhitung diperlukan alat bantu, media ataupun alat peraga pembalajaran yang berfungsi untuk memudahkan anak untuk belajar. Tetapi kenyataannya rata-rata pendidik belum menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga sering terjadi kesulitan dalam belajar matematika peserta didik dan menimbulkan berbagai alasan dalam belajarnya. Selain itu masalah yang ada kesulitan juga banyak dialami peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan soal cerita. Beberapa masalah yang dialami oleh peserta didik terungkap bahwa kesulitan yang sering dialami peserta didik seperti kurang terampilnya peserta didik dalam soal cerita, tidak paham konsep- konsep sederhana, peserta didik tidak mengetahui maksud soal, tidak bisa menerjemahkan soal ke dalam kalimat matematika, tidak bisa menyelesaikan kalimat matematika, tidak cermat dalam menghitung, kemudian kesalahan dalam menulis angka.

Karena objek pembelajaran matematika bersifat abstrak, maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar sehingga peserta didik dapat membentuk konsep pembelajaran matematika sendiri. Matematika adalah ilmu periksa objek abstrak dan tentukan prioritas penalaran deduktif, objek matematika adalah objek mental abstrak yang tidak dapat diamati dengan panca indera (Sulistiani, 2016). Salah satu metode yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan media konkret dalam pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik, khususnya dalam menemukan konsep dan memecahkan masalah matematika. Puspawati et al., (2013) Melalui penggunaan media konkret, peserta didik akan lebih aktif dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman. Peserta didik ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah akan mengalami proses, setelah mengalami proses pembelajaran, peserta didik akan melakukan perubahan berdasarkan pengetahuan yang dipelajari dari proses pembelajaran.

Media konkret dalam pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai media penyampaian informasi atau informasi yang dapat berperan sebagai pembantu dalam proses pembelajaran dan dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong proses belajar peserta didik (Yuliana, 2015). Menurut Piaget, “Sekolah dasar (berusia 7 atau 8 tahun hingga 12 atau 13 tahun) telah dimasukkan dalam fase operasional tertentu.” Matematika itu kerja keras guru memiliki kemampuan membentuk karakter, berbudaya, meningkatkan kualitas hidup peserta didik dan membantu peserta didik dalam belajar matematika, sehingga mampu menjalin komunikasi matematika yang baik, sehingga membuat matematika menjadi lebih mudah dan menarik (Evi, 2011). Konsep matematika adalah abstrak, dan peserta didik biasanya berpikir dari hal-hal yang konkret ke yang abstrak, oleh karena itu salah satu jembatan yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara abstrak dalam matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan interaksi antar peserta didik dan merangsang motivasi peserta didik untuk belajar operasi hitung bilangan penjumlahan. Berdasarkan kesulitan pembelajaran yang dialami oleh peserta didik, maka peneliti memandang solusi dari kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik, dengan diadakan perbaikan pola pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan dengan menggunakan media konkret dalam pembelajaran penjumlahan.

Konsep matematika adalah abstrak, dan peserta didik biasanya berpikir dari hal-hal yang konkret ke yang abstrak, oleh karena itu salah satu jembatan yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara abstrak dalam matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan interaksi antar peserta didik dan merangsang motivasi peserta didik untuk belajar operasi hitung bilangan bulat campuran. Untuk membuktikan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan berbantu media konkret yang telah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul yang saya ambil “Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Matematika berbantu Media Konkret di Kelas III SDN Rejosari 01 Semarang”.

**METODOLOGI**

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah Penilitian Tindakan Kelas *(Classroom Action Research).* Adapun rancangan dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu model desain Kemmis dan Mc Taggrat. Komponen dalam setiap siklus terdiri atas Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi dengan dua siklus. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 3A SDN Rejosari 01 Semarang. Sampel yang di ambil adalah 28 peserta didik kelas 3A SDN Rejosari 01 Semarang dengan menggunakan Teknik Nonprobability Sampling. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 variabel yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Variable bebas (X) yaitu media konkret sedangkan variable terikat (Y) yaitu kemampuan berhitung penjumlahan mata pelajaran matematika. Instrumen penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah lembar observasi dan tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai peserta didik, rata-rata nilai peserta didik, dan ketuntasan dalam KKM. Berdasarkan ketuntasan minimal KKM di SDN Rejosari 01 Semarang peserta didik dikatakan tuntas jika mencapai nilai 75. Kualitas pembelajaran didapat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses pembelajaran diketahui berhasil apabila seluruhnya atau Sebagian besar 75% peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjumlahan matematika kelas III A tahun ajaran 2023/2024 rendah. Hal ini sesuai dengan data pra siklus pembelajaran matematika kelas III A SDN Rejosari 01 Kota Semarang semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 yang dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2023 materi penjumlahan. Permasalahan pembelajaran yang terjadi adalah setiap pembelajaran masih terkesan terpusat pada guru, karena guru mayoritas menggunakan metode ceramah dan minim menggunakan bantuan alat peraga. Hal ini membuat siswa di dalam kelas merasa jenuh. Disini guru harus dapat menggunakan metode dan model pembelajaran tertentu untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Pemilihan metode dan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu serta hal-hal yang berkaitan dalam pembelajaran. Dari hasil pembelajaran Pra Siklus tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data hasil belajar kognitif siswa yang menunjukkan masih terdapat beberapa siswa yang nilainya masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal 75. Data perolehan hasil belajar siswa kelas 3 A SDN Rejosari 01 sebelum dilakukannya tindakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Distribusi frekuensi dan skor hasil belajar peserta didik pra siklus

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Skor | kategori | Frekuensi | Presentase |
| 1 | 80%-100% | Sangat Baik | 8 | 29% |
| 2 | 70%-79% | Baik | 11 | 39% |
| 3 | 60%-69% | Cukup | 5 | 18% |
| 4 | ≤ 55% | Kurang | 4 | 14% |
| Jumlah  | 28 | 100% |
| Skor tertinggi  | 80 |  |
| Skor Terendah | 54 |
|  Nilai rata-rata | 72,0714  |

Berdasarkan tabel tersebut dari 28 peserta didik yang mengikuti tes sebanyak 8 peserta didik yang tuntas hasil belajarnya dengan kategori baik sekali, 8 peserta didik dengan nilai 80. Kategori baik 11 peserta didik dengan nilai 78 ada 4 peserta didik, nilai 76 ada 1 peserta didik, nilai 74 ada 1 peserta didik, nilai 72 ada 3 peserta didik. Kategori cukup ada 5 peserta didik. Dan kategori kurang ada 4 peserta didik dengan nilai 54. Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil data pra siklus maka peneliti melakukan tindakan perbaikan dalam pembelajaran matematika penjumlahan dengan media konkret.

Pada tanggal 03 Agustus 2023 peneliti mengadakan pembelajaran siklus, pada pembelajaran siklus 1 diperoleh data kemampuan peserta didik kelas III A SDN Rejosari 01 Semarang mulai meningkat. Dari 28 peserta didik, 19 peserta didik tuntas dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 68% sedangkan 9 peserta didik tidak tuntas dengan kualitas persentase 32% dan nilai rata-rata sebesar 75,21. Adapun nilai kategori hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan skor hasil belajar peserta didik siklus 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Skor | kategori | Frekuensi | Presentase |
| 1 | 80%-100% | Sangat Baik | 5 | 18% |
| 2 | 70%-79% | Baik | 20 | 71% |
| 3 | 60%-69% | Cukup | 3 | 11% |
| 4 | ≤ 55% | Kurang | 0 | 0% |
| Jumlah  | 28 | 100% |
| Skor tertinggi  | 80 |  |
| Skor Terendah | 54 |
|  Nilai rata-rata | 72,0714  |

Berdasarkan tabel tersebut dari 28 peserta didik yang mengikuti tes sebanyak 19 peserta didik yang tuntas hasil belajarnya dengan kategori baik sekali 5 peserta didik dengan nilai 86. Kategori baik ada 20 peserta didik dengan nilai 76, kategori cukup 3 ada peserta didik dengan nilai 68. Oleh karena itu, pada kegiatan pembelajaran selanjutnya (siklus II) peneliti merefleksi kembali mengenai aktivitas pembelajaran peserta didik dan menjadi pembelajaran siklus I sebagai pedoman untuk melanjutkan ke siklus II. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan proses pembelajaran ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan antara lain; memberikan soal evaluasi dengan bacaan yang tidak terlalu panjang sesuai dengan tahap kemampuan peserta didik kelas III, dan memilih tanda baca yang tepat sehingga tidak menimbulkan persepsi yang berbeda bagi peserta didik.

Pelaksanaan siklus 2 diadakan pada tanggal 10 Agustus 2023. Pada pembelajaran siklus II ini diperoleh data kemampuan peserta didik kelas III A SDN Rejosari 01 Semarang sudah meningkat. Dari 28 peserta didik 24 sudah tuntas dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 86% sedangkan 4 peserta didik tidak tuntas dengan kualitas presentase 14% dan nilai rata-rata sebesar 78,71. Adapun nilai kategori hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi frekuensi dan skor hasil belajar peserta didik siklus 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Skor | kategori | Frekuensi | Presentase |
| 1 | 80%-100% | Sangat Baik | 11 | 39% |
| 2 | 70%-79% | Baik | 17 | 61% |
| 3 | 60%-69% | Cukup | 0 | 0% |
| 4 | ≤ 55% | Kurang | 0 | 0% |
| Jumlah  | 28 | 100% |
| Skor tertinggi  | 80 |  |
| Skor Terendah | 54 |
|  Nilai rata-rata | 72,0714  |

Berdasarkan tabel tersebut dari 28 peserta didik yang telah melakukan tes, sebanyak 24 peserta didik telah tuntas dengan hasil belajar kategori baik sekali 11 peserta didik dengan nilai 84 ada 4 peserta didik, nilai 82 ada 3 peserta didik, nilai 80 ada 4 peserta didik. Kategori baik ada 17 peserta didik, dengan nilai 78 ada 9 peserta didik, nilai 76 ada 4 peserta didik dan nilai 74 ada 2 peserta didik Ada peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II. Dari observasi siklus II terlihat bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Perbandingan hasil belajar mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar peserta didik pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Skor | kategori | Frekuensi | (%) |
| Pra siklus | Siklus I | Siklus II | Pra siklus | Siklus I | Siklus II |
| 1 | 80%-100% | Sangat Baik | 8 | 5 | 11 | 29% | 18% | 39% |
| 2 | 70%-79% | Baik | 11 | 20 | 17 | 39% | 71% | 61% |
| 3 | 60%-69% | Cukup | 5 | 3 | 0 | 18% | 11% | 0% |
| 4 | ≤ 55% | Kurang | 4 | 0 | 0 | 14% | 0% | 0%  |

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa perbandingan hasil belajar matematika pada prasiklus, siklus I dan siklus II terus meningkat. Pada pra siklus peserta didik yang sudah tuntas terdiri dari 8 peserta didik dengan presentase ketuntasan sebesar 29%, pada siklus I peserta didik yang sudah tuntas ada 19 peserta didik dengan presentase ketuntasan sebesar 68%, dan pada siklus II peserta didik yang sudah tuntas mencapai 24 peserta didik dengan presentase ketuntasan 86%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam kategori sangat baik maka melalui pembelajaran dengan menggunakan bantuan media konkret hasil belajar peserta didik meningkat.

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar menghitung soal cerita pda pra siklus, siklus I dan siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
| Frek | % | Frek | % | Frek | % |
| Tuntas | 8 | 29% | 19 | 68% | 24 | 86% |
| Tidak Tuntas | 20 | 71% | 9 | 32% | 4 | 14% |
| Jumlah | 28 | 100% | 28 | 100% | 28 | 100% |

Pada tabel perbandingan hasil belajar menghitung penjumlahan dapat dilihat bahwa pada pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar peserta didik ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media konkret mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada prasiklus terdapat terdapat 8 peserta didik mendapat nilai tuntas, 20 peserta didik tidak tuntas dengan nilai rata-rata 72,07. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diterapkan. Sehingga dilakukan siklus I dengan hasil 19 peserta didik mendapat nilai tuntas, 9 peserta didik mendapat nilai tidak tuntas dengan rata-rata nilai 75,21. Pada siklus ke II ada 24 peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas, 4 peserta didik yang mendapat nilai tidak tuntas dengan rata-rata nilai 78,71. Berikut ini adalah grafik peningkatan ketuntasan hasil belajar pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Dapat dilihat dari grafik di atas bahwa hasil belajar peserta didik mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 29% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 71%. Pada siklus I peserta didik yang sudah

tuntas sebanyak 68% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 32%. Pada siklus II jumlah siswa yang sudah tuntas sebanyak 86% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 14%. Apabila dilihat dari indikator keberhasilan dalam penelitian telah mencapai yaitu 86% peserta didik telah mencapai KKM ≥ 75. Pembelajaran dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nazifah, 2015:5). Dalam penelitian mereka membuktikan bahwa 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 efesien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.. Melihat dari penelitian terdahulu pada dasarnya penerapan media konkret dalam pelajaran matematika menghitung penjumlahan dapat digunakan di sekolah. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut perlu dilakukan penelitian tentang keefektifan media konkret terhadap peningkatan kemampuan menghitung kelas III materi matematika penjumlahan di SDN Rejosari 01 Semarang. Adapun implikasi penelitian ini adalah melalui media konkret pembelajaran meningkatkan hasil belajar dan membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga sehingga menumbuhkan keaktifan peserta didik khususnya peserta didik kelas III A SDN Rejosari 01 Semarang. peningkatan kemampuan menghitung kelas III materi penjumlahan matematika di SDN Rejosari 01 Semarang. Adapun implikasi penelitian ini adalah melalui media konkret pembelajaran meningkatkan hasil belajar dan membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga sehingga menumbuhkan keaktifan peserta didik khususnya peserta didik kelas IIIA SDN Rejosari 01 Semarang.

PEMBAHASAAN

Berdasarkan peningkatan pada siklus II, hasil pelaksanaan tindakan telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebesar 75% siswa tuntas. Meningkatnya hasil dari pra siklus menuju siklus I dan II dikarenakan pada tahap refleksi pra siklus sudah diperbaiki dan diberikan tindakan pada siklus I dan II. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Arini Mayang Fauni, Henny Dewi Koeswanti, dan Elvira Hosein Radia (2019) dengan melakukan reflkesi hasil perbaikan siklus I yang dilaksanakan pada siklus II. Hasil refleksi mampu meningkatkan ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 68% menjadi 86% pada siklus II. Fokus pada penelitian ini adalah peningkatan kemampuan menghitung mata pelajaran matematika penjumlahan dengan menggunakan media konkret. Pada awal pembelajaran guru memaparkan suatu permasalahan yang relevan dan familier dengan kehidupan siswa. Pemaparan masalah ini berperan menstimulus peserta didik untuk tertarik mempelajari materi lebih mendalam. Kemudian penggunaan alat peraga dalam pembelajaran juga sangatlah membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Hal ini dilihat dari peningkatan rata-rata klasikal 75 pada siklus I, dengan ketuntasan mencapai 86% meningkat sebesar 57% dari ketuntasan hasil belajar pada prasiklus (29%).

 Selanjutnya dilakukan refleksi untuk dasar tindak lanjut pada siklus II. Hasil dari perbaikan siklus I yang dilaksanakan pada siklus II, siswa lebih banyak terlibat dalam sintaks baik individu maupun kelompok dengan bantuan alat peraga sedotan. Hal ini berdampak pada ketuntasan belajar secara klasikal yang sudah melampaui indikator ketuntasan 75% dengan peningkatan skor rata-rata secara klasikal sebesar 78,71 dan ketuntasan belajar sebesar 86%. Pada tes evaluasi siklus II, hasil belajar matematika 28 peserta didik tersebut sudah mengalami kenaikan dengan 24 peserta didik tuntas dan 4 peserta didik masih belum tuntas KKM. Dalam prosesnya peserta didik tidak lagi membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan pertanyaan soal yang diberikan. Karena dalam tahap mengorganisasi peserta didik dalam belajar, siswa dilatih membangun konsepnya sendiri dan menemukan cara baru sesuai kemampuannya dengan bimbingan guru.

 Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media konkret berbantuan alat peraga baik pada siklus I dan siklus II terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan bagi peserta didik kelas III A SDN Rejosari 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024. Media Konkret berbantuan alat peraga menyebabkan perubahan dalam pembelajaran Perubahan yang terjadi yaitu peserta didik lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran untuk bertanya maupun sekedar berinteraksi. Peran guru sebagi pembimbing dalam pembelajaran berbantuan media konkret diminta untuk menghidupkan suasana menyenangkan dan memberikan motivasi, agar terjadi proses interaksi aktif yang kondusif. Dengan demikian penggunaan media konkret dapat melatih cara mengajar guru yang lebih efektif. Maka, penggunaan media pembelajaran yang sesuai, terlebih media konkret terbukti dapat meningkatkan kemampuan menghitung matematika peserta didik sekolah dasar.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas, diperoleh simpulan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan kemampuan menghitung peserta didik dalam penjumlahan matematika kelas III SDN Rejosari 01 Semarang. Adapun peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh di siklus 1 adalah 68% menjadi 86% pada siklus 2. Adapun yang dapat dilihat dalam siklus yang dilakukan adalah terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik.

 Berdasarkan simpulan di atas dan kondisi selama penelitian penerapan media konkret pada penjumlahan mata pelajaran matematika dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran tematik. Hal tersebut dapa dibuktikan dari kenaikan hasil belajar peserta didik. Selain itu media konkret juga dapat membuat guru dan peserta didik aktif dan semakin kreatif , kepercayaan diri peseta didik, dan kemampuan bekerja mandiri dalam membuat dan menyelesaikan suatu proyek.

**Daftar Pustaka**

Aqib, dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya

Asih, S. K. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Thinking Skills and Creativity Journal, 2(2), 103-110. [https://doi.org/10.23887/tscj.v2i 2.21888](https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.21888)

Ariyadi, W. (2016). *Pendidikan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika (Edisi Pert).* Graha Ilmu.

Evi, S. (2011). *Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khus (2), 154– 163.

Hakim, D. L. (2014). *Efforts To Improve Student Learning Ourcomes By Using Cooperative Learning Type Of Student Teams Achievement Division (Stad)*. Tersedia: [http://eprints.uny.ac.id/11548/1/ ME-19%20Dori%20Lukman.pdf](http://eprints.uny.ac.id/11548/1/ME-19%20Dori%20Lukman.pdf)

Kemdikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013.* Jakarta: Kemdikbud.

Narayani, N. P. U. D. (2019). *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(2), 220. [https://doi.org/10.23887/jisd.v3i 2.17775](https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775)

Nyimas Aisyiah. (2013). Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.

Sriwahyuni, T., Maya, R., & Amelia, R. (2019). Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika. J urnal Pendidikan, 3(April), 18–23.

Sulistiani, I. R. (2016*). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. VICRATINA : Jurnal Kependidikan Dan Keislaman, 10(2),22–23. [http://riset.unisma.ac.id/index.p hp/fai/article/view/166](http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166)

Suryabrata, Sumadi. (2014). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). *Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi*. Pedagogik, III (1), 34–40.