



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



## Optimalisasi Keaktifan dan Kemampuan Berhitung dengan Media Benda Konkret pada Siswa Kelas I SDN Kaliwareng Tahun 2020/2021

Galuh Ayu Oktavia Ningrum

*SDN Kaliwareng Kab. Batang- Jawa Tengah*

*Universitas Muhammadiyah Surakarta*

[galuhayu.on10@gmail.com](mailto:galuhayu.on10@gmail.com)

---

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

---

*Kata Kunci :*

Keaktifan  
kemampuan berhitung  
benda konkret

Tujuan dari perbaikan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa dalam membandingkan banyaknya benda pada SD N Kaliwareng, Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang. Pembelajaran daring melalui zoom meet menjadikan peserta didik kurang bersemangat dan kurang aktif. Guru belum menggunakan media atau alat peraga, kemampuan berhitung pada matematika membandingkan banyaknya benda juga masih kurang. Dari 25 anak untuk muatan pelajaran matematika hanya 6 anak atau 24,0% yang tuntas, dan 19 anak atau 76,0% di bawah nilai ketuntasan. Oleh karena itu media benda konkret sangat tepat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kaliwareng tahun 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I sebagai subjek penerima tindakan dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 16 November 2020 dan 23 November 2020. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan siswa dan hasil kemampuan berhitung siswa. Hasil penelitian yang diperoleh dari penggunaan media benda konkret adalah adanya peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kaliwareng Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang. Hasil tindakan siklus 1 25 siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 40,0% dan 60% belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88% mencapai KKM . Simpulan dalam penelitian tindakan ini adalah penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa. Cara belajar dan pemahaman materi berpengaruh pada hasil belajar. Saran dalam penelitian tindakan ini adalah: 1) Dalam merancang perangkat pembelajaran, guru harus menyiapkannya dengan teliti. 2) Dalam proses pembelajaran guru tidak monoton. 3) Dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan media yang tepat,. 4) Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan media yang konkret. 5) Penggunaan benda konkret menjadikan anak mudah memahami materi.

---

## Pendahuluan

Banyak siswa yang memandang mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, walaupun demikian semua orang harus mempelajarinya. Karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin. Jika tidak siswa akan mengalami banyak masalah, karena hampir semua mata pelajaran memerlukan matematika yang sesuai.

Ada beberapa faktor yang mendukung proses pembelajaran berjalan dengan baik. Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting untuk meraih prestasi belajar. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga pada dasarnya siswa senang bertanya. Tetapi jika pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa tidak diberikan kesempatan untuk bertanya akan berpengaruh kepada rasa percaya diri siswa menjadi tidak muncul. Sehingga anak cenderung diam dan tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

Menurut penelitian Annisah.S. (2017), matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, dan pendidikan menengah atas. Matematika mempelajari kajian yang abstrak atau objek dari matematika adalah benda-benda pikiran yang sifatnya abstrak. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa objek matematika tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indera. Dengan demikian tidak mengherankan jika matematika tidak mudah dipahami oleh sebagian siswa. 1. Alat Peraga Pembelajaran Matematika khususnya siswa MI/ SD. Untuk mempelajari objek matematika yang abstrak diperlukan jembatan atau perantara yang bersifat konkret untuk mengurangi keabstrakan tersebut dengan menggunakan model-model benda konkret. Model benda nyata yang digunakan untuk mengurangi keabstrakan materi matematika tersebut dinamakan alat peraga pembelajaran matematika. Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.

Dengan alat peraga hal-hal yang abstrak itu dapat disajikan dalam bentuk model. Model berupa benda konkret yang dapat dilihat, dimanipulasi, diutak-atik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, setiap pendidik harus mampu merancang, membuat, dan menggunakan alat peraga matematika dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa akan lebih mudah dan senang belajar matematika. (Annisah, S.2017).

Hal tersebut terjadi pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Kaliwaring, pembelajaran daring melalui zoom meet menjadikan peserta didik kurang bersemangat dan kurang aktif. Guru belum menggunakan media atau alat peraga, hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Keaktifan peserta didik kurang, dibuktikan dengan peserta didik banyak yang diam, beberapa tidak memperhatikan penjelasan guru, diberi pertanyaan masih bingung. Guru masih monoton, hanya menjelaskan saja. Peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya. Sehingga kemampuan berhitung pada matematika membandingkan banyaknya benda juga masih kurang. Dari 25 anak untuk muatan pelajaran matematika hanya 6 anak atau 24,0% yang tuntas, dan 19 anak atau 76,0% di bawah nilai ketuntasan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Optimalisasi Keaktifan dan Kemampuan Berhitung dengan Media Benda Konkret pada Siswa Kleas I SDN Kaliwareng tahun 2020/2021"

Dari rumusan masalah yang telah kami paparkan di atas, maka tujuan dari perbaikan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa dalam membandingkan banyaknya benda pada SD N Kaliwareng tahun 2020/2021.

## Metode Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I sebagai subjek penerima tindakan dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Dalam penelitian ini Guru Kelas I sebagai peneliti juga berlaku sebagai subyek yang diteliti, dan Kepala Sekolah serta Guru sebagai mitra penelitian. Penelitian dilakukan pada Tema 3 Kegiatanku, Subtema 3 Kegiatan Sore Hari dan materi membandingkan banyaknya benda.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember 2020. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus 1 pada 16 November 2020 dan siklus II pada 23 November 2020. Penelitian dilaksanakan di SDN Kaliwareng. Penelitian tersebut dilaksanakan di SDN Kaliwareng dikarenakan peneliti mengajar di sekolah tersebut sehingga penelitian dapat berlangsung dengan efektif dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran, penulis meminta bantuan kepada teman sejawat selaku observer. Peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah secara umum. Adapun langkah-langkah tiap siklus terdiri dari *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi).

### Siklus 1

#### 1. Perencanaan

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merencanakan perbaikan dibantu Kepala Sekolah dan teman sejawat sebagai observer membuat rencana perbaikan pembelajaran siklus 1 melalui tahapan menyiapkan perangkat pembelajaran, yaitu RPP, media dan bahan ajar, LKPD serta evaluasi, dan menyusun instrument penelitian yang berupa lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan oleh teman sejawat sebagai pengamat untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran Metematika.

#### 2. Pelaksanaan

Dalam tindakan pembelajaran siklus 1, peneliti menggunakan strategi belajar kreatif dan media power point. Dilaksanakan pada saat jadwal pelaksanaan PPG angkatan 4 tahun 2020 di kelas I Semester 1 yang bertempat di SDN Kaliwareng. Instrumen yang yang digunakan adalah: RPP, buku sumber yang relevan, lembar pengamatan guru, dan siswa. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran daring melalui zoom meet yang telah direncanakan sebelumnya. Pada saat melaksanakan tindakan peneliti juga

melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran daring. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dibuat. Selanjutnya peneliti juga mengumpulkan data melalui LKPD kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan berhitung peserta didik.

### 3. Pengamatan

Pada saat peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan media benda konkret, peneliti melakukan pengamatan untuk mendapatkan data observasi tentang aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Setiap tindakan-tindakan yang dilakukan siswa akan diamati dan dicatat oleh teman sejawat.

### 4. Refleksi

Dari hasil observasi peneliti mengadakan refleksi untuk diketahui kekurangan, hambatan dan kendala pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, untuk mengevaluasi guru dan siswa selama pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk merencanakan tindakan pada siklus 2.

## *Siklus 2*

### 1. Perencanaan

Setelah pelaksanaan siklus 1, ditemukan beberapa masalah yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini salah satunya disebabkan karena guru belum menggunakan media/alat peraga yang konkret. Sehingga Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus 2 fokus perbaikan pembelajaran sebagai berikut: membuat rencana pembelajaran matematika tentang membandingkan banyaknya benda, menyiapkan media benda konkret pada ppt seperti mobil-mobilan, bola kasti, rautan dan kelereng, dan menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan oleh teman sejawat sebagai pengamat untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran matematika.

### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dimana melaksanakan pembelajaran siklus 2 berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi berdasarkan perbaikan siklus 1 dengan pembelajaran tematik muatan pelajaran matematika dengan menggunakan media benda konkret. Pada tahapan ini penerapan pembelajaran akan diterapkan. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan skenario pembelajaran sesuai dengan RPP siklus 2.

### 3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran matematika membandingkan banyaknya benda dengan menggunakan media benda konkret di kelas I semester 1 SDN Kaliwaring. Beberapa hal yang perlu diamati adalah sebagai berikut: aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran pada zoom meet, penggunaan media benda konkret dengan maksimal, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan, kemampuan

berhitung peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru sudah terlibat dengan baik. Hasil berupa kekurangan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang dicatat oleh observer (teman sejawat) dan dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing.

#### 4. Refleksi

Dalam proses pembelajaran matematika materi membandingkan banyaknya benda pada siklus 2 melalui media benda konkret, ternyata hasilnya penguasaan guru pada materi pelajaran lebih baik, keprofesionalan guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin mantap, menambah rasa percaya diri guru dalam melaksanakan pembelajaran. Peserta didik lebih aktif dan kemampuan berhitung peserta didik muncul pada pembelajaran siklus II. Penggunaan media benda konkret menjadikan proses pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut: teknik tes yang digunakan adalah tes tertulis yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan berhitung siswa terhadap konsep yang diajarkan tentang membandingkan banyaknya benda, dan teknik observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian pada obyek dengan menggunakan alat indera. Pengamatan yang dilakukan yaitu aktivitas siswa sekaligus efektivitas penerapan metode dan penggunaan media/alat peraga selama pembelajaran.

Alat pengumpulan data berupa soal tes dan observasi. Bentuk soal tesnya adalah soal tes tertulis (LKPD). Teknik tes ini diberikan kepada siswa setiap mengakhiri pembelajaran, baik siklus 1 dan siklus 2 mata pelajaran matematika materi membandingkan banyaknya benda. Bentuk observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi melalui pengamatan (observasi). Bentuk observasi menggunakan lembar pengamatan yang memuat aspek-aspek proses pembelajaran yang dilakukan aktivitas siswa.

Tabel 1. Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diobservasi	Nilai				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Siswa menyiapkan buku dan alat tulis.					
2.	Antusias siswa dalam mengikuti pelajaran.					
3.	Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran.					
4.	Aktivitas siswa dalam mencatat materi pelajaran yang penting.					
5.	Keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.					
6.	Respon / keberanian siswa menjawab pertanyaan guru.					
7.	Respon siswa terhadap tugas / soal yang diberikan.					
8.	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan.					
9.	Perhatian siswa terhadap pertanyaan atau pendapat dari siswa yang lain.					
10.	Aktivitas siswa mengerjakan evaluasi.					

Tabel 2. Keterangan

Keterangan :	
1	= Tidak baik
2	= Kurang baik
3	= Cukup
4	= Baik

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tentang penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Kaliwareng meliputi beberapa hal yang dikaji, antara lain: (1) analisis observasi keaktifan siklus 1 dan siklus 2; (2) data kemampuan berhitung pada siklus 1 dan siklus 2; dan (3) deskripsi kegiatan pembelajaran.

### Siklus I

Langkah awal yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran dan dokumen kemampuan berhitung peserta didik kelas I SDN Kaliwareng. Setelah dilakukan observasi ditemukan permasalahan pada kemampuan berhitung matematika peserta didik kelas I. Data prasiklus menunjukkan bahwa perolehan kemampuan berhitung matematika peserta didik kelas I menunjukkan dari 25 anak untuk muatan pelajaran matematika hanya 6 anak atau 24,0% yang tuntas, dan 19 anak atau 76,0% di bawah nilai ketuntasan. Data prasiklus tersebut disajikan secara rinci pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Kemampuan Berhitung Pra-Siklus

NO	NILAI	FREKUENSI	PRESENTASE	KETERANGAN
1	< 70	19	76,0%	BT
2	> 70	6	24,0%	T
NILAI MINIMUM			50	
NILAI MAKSIMAL			100	
RATA-RATA			62,6	

Setelah mengetahui permasalahan tersebut, peneliti melakukan refleksi dan teridentifikasi beberapa permasalahan, antara lain : (1) Peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dari guru. (2) Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, jarang bertanya. (3) Peserta didik kurang antusias dalam menghitung benda yang disajikan pada pembelajaran. (4) Guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kurang maksimal. (5) Penggunaan media benda konkret dirasa tepat pada materi membandingkan banyaknya benda kelas I.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti alternatif pemecahan masalah dengan penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung peserta didik kelas I SDN Kaliwareng. Kegiatan pembelajaran dirancang dan disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti mempersiapkan beberapa instrumen seperti RPP, lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik, serta lembar catatan lapangan.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas dan kemampuan berhitung peserta didik dalam pelaksanaan tindakan siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut. Siklus 1 dilaksanakan selama 1 pertemuan yaitu pada tanggal 13 November 2020. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah yang telah disusun meskipun masih terdapat tahap yang tidak terlaksana. Tahap yang tidak terlaksana tersebut adalah tahap penyajian media atau alat peraga. Pembelajaran dimulai dari apersepsi – pertanyaan mendasar, tentang kegiatan sore hari dan penyajian media. Pada tahap penggunaan media peserta didik menghitung benda pada media power point, peserta didik membandingkan banyaknya benda yang disajikan.

Setelah tahapan tersebut, seharusnya guru menyiapkan media yang menarik, tetapi penggunaan media tersebut belum maksimal, karena peserta didik masih ada yang bingung dengan gambar yang disajikan, karena kurang paham nama gambar tersebut. Dari penelitian Sulistiani, I. R. (2016), banyak sekali manfaat dari media pembelajaran. Sangat jelas sekali perbedaan hasil belajar dari penjelasan lisan saja dibandingkan disertai dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan yaitu dengan media pembelajaran benda konkret. Media pembelajaran benda konkret ini terbukti sangat mudah dipelajari. Selain mudah dipelajari, benda konkret ini juga mudah diperoleh di sekitar kita, siswa juga dapat membuatnya sendiri dirumah. Jadi siswa tidak merasa asing jika kita menggunakan media pembelajaran benda konkret ini untuk membantu siswa dalam belajar matematika. Warna-warna yang terdapat pada benda konkret tersebut juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga belajar akan lebih menyenangkan.

Setelah dilaksanakan pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengerjakan tes kemampuan berhitung. Dari hasil tes diperoleh data berikut ini.

Tabel 4. Hasil kemampuan berhitung matematika siklus 1

No	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase Ketuntasan
1	44 – 67	15	Belum Tuntas 60,0%
2	78 - 100	10	Tuntas 40,0%
Jumlah		25	

Berdasarkan data di atas, ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 40,0 %. Hasil ketuntasan belajar tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 60,0%, sehingga perlu dilaksanakan siklus 2.

### **Siklus 2**

Dari data siklus I kemampuan berhitung muatan pelajaran matematika membandingkan banyaknya benda kelas I SD Negeri Kaliwareng belum berhasil. Dilihat dari hasil belajar siswa masih sangat rendah, karena siswa belum aktif dalam proses pembelajaran dan guru belum menggunakan metode dan alat peraga yang tepat. Sehingga peneliti pada siklus 2 akan menggunakan media benda konkret.

Peneliti menyusun RPP, lembar observasi aktivitas dan data kemampuan berhitung

peserta, serta lembar catatan lapangan. Persiapan dilakukan dengan lebih matang dengan menyiapkan media power poin dengan benda konkret supaya mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas dan data kemampuan berhitung peserta didik dalam pelaksanaan tindakan siklus 2 diperoleh hasil sebagai berikut.

Siklus 2 dilaksanakan 1 pertemuan, yaitu tanggal 23 November 2020. Materi pada siklus 2 ini adalah membandingkan banyaknya benda. Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan menentukan pertanyaan mendasar yaitu pernahkan kalian menghitung banyaknya mainan atau alat tulis di rumah. Memasuki kegiatan inti, pada tahap ini menyajikan gambar benda konkret.

Peserta didik menghitung banyaknya benda konkret, peserta didik sangat antusias karena gambarnya sudah dipahami. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghitung dan menuliskan nama benda dan banyaknya benda pada buku. Peserta didik mencermati gambar-gambar benda konkret tersebut, setelah itu peserta didik membandingkan banyaknya benda konkret tersebut. Dengan menggunakan istilah lebih banyak, lebih sedikit atau sama banyak.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan tes kemampuan berhitung untuk dikerjakan secara individu. Kemudian peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya. Dalam presentasi, peserta didik dilatih untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Guru dan peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan saran perbaikan untuk pembelajaran berikutnya. Dari hasil tes kemampuan berhitung diperoleh data berikut ini.

Tabel 5. Hasil kemampuan berhitung matematika siklus 2

No	Nilai	Jumlah Anak	Prosentase Ketuntasan
1	50 - 65	3	Belum Tuntas 12,0%
2	70 - 100	22	Tuntas 88,0%
	Jumlah	25	

Dari data di atas kemampuan berhitung muatan pelajaran matematika membandingkan banyaknya benda sudah berhasil. Dilihat dari hasil belajar siswa meningkat secara signifikan, karena siswa sudah aktif bertanya dalam proses pembelajaran jika tidak dapat menyelesaikan tugas dan guru menggunakan media benda konkret pada penyajian power pointnya. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Siklus II meningkat. Dari 25 siswa hanya 3 siswa yang belum tuntas KKM 70 dan 22 siswa sudah tuntas dengan prosentase ketuntasan 88,0%.

## Simpulan

Berdasarkan dari hasil observasi keaktifan dan hasil kemampuan berhitung pada penelitian tindakan kelas melalui media benda konkret pada siswa kelas I SD N Kaliwaring tahun 2020/2021, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran. Anak lebih antusias dan aktif pada proses pembelajaran, pada siklus 1 keaktifan siswa belum terlihat masih cukup aktif. Pada siklus 2 anak sudah lebih baik dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru, fokus pada pembelajaran, serta anak senang dengan gambar benda konkret yang menarik dan jelas. Penggunaan media benda konkret juga meningkatkan

kemampuan berhitung siswa, peningkatan dilihat dari prosentase ketuntasan kemampuan menghitung siswa yang meningkat, dari pembelajaran siklus 1 prosentase ketuntasan belajar siswa 40,0% dan pada pembelajaran siklus 2 ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 88,0%.

## B. Saran Tindak Lanjut

### 1. Saran

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran yang diperoleh dalam pembelajaran matematika dengan media benda konkret, supaya dapat berhasil dengan baik peneliti menyarankan untuk :

- a. Dalam merancang perangkat pembelajaran, guru harus menyiapkannya dengan teliti dan semaksimal mungkin, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b. Dalam proses pembelajaran guru tidak monoton, harus melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran.
- c. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan media yang tepat, sehingga siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.
- d. Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan media yang konkret, karena kelas 1 masih bingung dalam melihat benda abstrak. Sehingga menarik perhatian dan dapat memotivasi keaktifan belajar siswa.
- e. Penggunaan benda konkret menjadikan anak mudah memahami materi. Memudahkan anak dalam menghitung dan membandingkan benda, karena mereka sudah pernah melihat benda konkret tersebut.

### 2. Tindak Lanjut

Penelitian tindakan kelas ini, mudah-mudahan menjadi sumbangan bagi peneliti untuk berkembang secara profesional. Peneliti berharap agar teman-teman seprofesi bisa bersama-sama merasakan hasil penelitian ini dengan cara:

- a. Melanjutkan dan melakukan saran dari teman sejawat maupun dosen pembimbing.
- b. Menyampaikan laporan penelitian pada sekolah tempat praktik sebagai bahan referensi dalam pembelajaran.

## Daftar Rujukan

1. Achdiyat, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kepercayaan Diri dan Keaktifan Siswa di Kelas. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
2. Annisah, S. (2017). Alat peraga pembelajaran matematika. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 1-15.
3. Parmiti, D. P., & Arnawa, I. K. T. (2017). Penerapan Metode Inkuiri Berbantuan Media Benda Konkret Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 108-121.
4. Rafianti, I. (2016). Keaktifan Belajar Matematika Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Alat Peraga. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*
5. Slamet Suyanto. (2005a). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

6. Sanjaya, D. H. W. (2016). Penelitian tindakan kelas. Prenada Media.
7. Setiawan, A. (2018). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media pembelajaran matematika di ra ma'arif 1 kota metro. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 181-188.
8. Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-Manik dan Sedotan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2).
9. Wardani, IGAK. Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas. 2019. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.