

PENERAPAN MEDIA KONKRIT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 4 SD

MATERI LUAS BANGUN DATAR

Sabila Noer Aziza¹, Yuni Gayatri², Supardji Edi Santoso³

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹, Universitas Muhammadiyah Surabaya², SDN Kedung Cowek 1/253 Surabaya³

sabilanaziza@gmail.com¹, yunigayatri@um-surabaya.ac.id², edikla92@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 4 SD dengan materi luas bangun datar. Peneliti melibatkan 28 peserta didik kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253, Surabaya sebagai subjek penelitian. Penelitian tindakan kelas atau PTK merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas dilakukan sesuai dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 2 siklus, yang melalui proses rencana (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection) pada setiap siklusnya. Tes tulis, observasi, dan angket menjadi teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas. Tes tulis dan angket sebagai alat untuk memperoleh data hasil dan motivasi belajar pada setiap siklus. Berdasarkan hasil data yang telah dianalisis, menunjukkan adanya peningkatan hasil dan motivasi belajar pada siklus 2. Semula pada siklus 1 persentase ketuntasan klasikal hasil dan motivasi belajar hanya 64,28% dan 42,85%, setelah diterapkan media konkrit dn kuis pemahaman melalui game pada siklus 2 hasil dan motivasi belajar peserta didik meningkat dengan persentase ketuntasan sebanyak 89,28% dan 85,71%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media konkrit dengan kuis game efektif dan berhasil membuat persentase hasil dan motivasi belajar mengalami peningkatan.

Kata Kunci: hasil belajar, motivasi belajar, media konkrit

Abstract: This study aims to improve the learning outcomes and motivation of students in mathematics subjects for grade 4 of elementary school with the material of the area of flat shapes. The researcher involved 28 grade 4 students of SDN Kedung Cowek 1/253, Surabaya as research subjects. Classroom action research or PTK is the method used in this study. Classroom action research consists of 2 cycles, which go through the process of planning, action, observation, reflection in each cycle. Written tests, observations, and questionnaires are data collection techniques in classroom action research. Written tests and questionnaires are tools to obtain data on learning outcomes and motivation in each cycle. Based on the results of the data that have been analyzed, it shows an increase in learning outcomes and motivation in cycle 2. Initially in cycle 1 the percentage of classical completion of learning outcomes and motivation was only 64.28% and 42.85%, after the application of concrete media and understanding quizzes through games in cycle 2 the results and learning motivation of students increased with a percentage of completion of 89.28% and 85.71%. This proves that the application of concrete media with game quizzes is effective and successful in increasing the percentage of learning outcomes and motivation.

Keywords: learning outcomes, learning motivation, concrete media

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan komponen penting dalam sebuah pendidikan. Pendidikan merupakan kewajiban dan aspek penting dalam kehidupan yang harus dicapai oleh setiap individu. Melalui pendidikan, individu dapat memiliki pola pikir yang berkembang, mengubah pikiran, dan perilakunya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Perubahan kemampuan berpikir, bersikap, dan terampil ke arah yang lebih baik sebagai wujud individu mencapai keberhasilan dalam berilmu dan memperoleh pendidikan. Pembelajaran matematika menjadi bagian penting dari proses memperoleh pendidikan karena matematika sebagai ilmu yang mempelajari tentang bagaimana berpikir, menyelesaikan permasalahan praktis, melibatkan unsur-unsur penalaran, logika, analisis, serta berkaitan dengan aljabar, geometri, dan aritmatika. Matematika sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan, karena memiliki peran penting bagi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan

konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Mata Pelajaran matematika salah satu bidang ilmu pengetahuan yang dapat mendorong peserta didik bersikap sesuai fakta, berpartisipasi aktif, kreatif dalam pemecahan masalah (Azhar dalam Agil, et al., 2024). Pembelajaran matematika di Indonesia menjadi perhatian bagi guru karena kebanyakan peserta didik memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah pada matematika. Peserta didik menganggap pelajaran merupakan pelajaran yang paling sulit dikerjakan, sehingga guru harus menumbuhkan motivasi pada peserta didik dalam pembelajaran matematika (Susanti, 2020). Keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh motivasi belajar mereka. Peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar seringkali memperoleh hasil belajar yang rendah, dan sebaliknya jika motivasi yang dimiliki tinggi, maka hasil belajar yang didapatkan tinggi. Peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar akan kesulitan melakukan aktivitas belajar. Sudirman (2012) menyebutkan bahwa peserta didik yang mampu memotivasi diri sendiri untuk belajar, akan mudah mencapai keberhasilan belajar. Tingkatan motivasi peserta didik akan terlihat selama pembelajaran berlangsung seperti rasa senang, semangat, minat dan tanggung jawabnya terhadap tugas. Motivasi yang rendah atau kurang dapat menghambat pencapaian hasil belajar peserta didik. , sehingga permasalahan ini harus diselesaikan dengan tepat. Sudirman (2020) menjelaskan bahwa peserta didik yang tingkat kognitifnya tinggi rentan mengalami kegagalan jika tanpa ada motivasi yang tinggi, dan hasil belajar akan meningkat jika peserta didik memiliki motivasi yang tepat. Motivasi merupakan dorongan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, dalam pembelajaran motivasi sebagai dorongan peserta didik dalam melakukan minta, aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam dan luar individu sehingga muncul semangat belajar pada peserta didik. Uno (dalam Habib, 2023) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan perubahan perilaku individu atau peserta didik yang didasari oleh dorongan eksternal dan internal, dengan indikator motivasi belajar seperti (1) adanya keinginan dan hasrat untuk berhasil, (2) adanya dorongan atau kebutuhan dalam belajar, (3) harapan dan masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) lingkungan belajar yang kondusif, keseluruhan indikator dapat mendorong peserta didik mencapai motivasi belajar dengan lebih baik.

Pembelajaran pada abad 21, guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik yaitu melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memperhatikan karakteristik, budaya, dan memenuhi kebutuhan peserta didik melalui pembelajaran kontekstual hingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menarik, bermakna, dan peserta didik aktif selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253, Surabaya menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas 4 rendah. Pada saat guru menjelaskan soal ulangan harian yang dikerjakan, sebagian peserta didik memperhatikan namun tidak peduli dengan apa yang disampaikan oleh guru. Peserta didik cenderung pasif, dan hanya tiga orang saja yang ikut membahas jawaban pertanyaan ulangan harian, Proses pembelajaran cukup baik, namun hal yang menjadi perhatian adalah guru menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat tidak disertai dengan media pembelajaran agar dapat memotivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Guru memberi penjelasan materi dan sumber belajar hanya melalui buku tematik, tanpa bantuan media apapun. Guru seringkali menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi selama pembelajaran. Tidak ada kegiatan atau penugasan yang diselesaikan secara kelompok, sehingga peserta didik tidak didorong untuk aktif selama bertanya, berpendapat, tidak ada ruang kolaborasi

atau diskusi antar peserta didik, guru lebih mendominasi dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253 menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami matematika yang berkaitan dengan soal pemecahan masalah, dan berpikir kreatif pada materi luas bangun datar. Dari data yang diperoleh hasil belajar peserta didik banyak yang masih di bawah KKM. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dan asesmen awal, dimana mayoritas peserta didik kurang berminat dan termotivasi belajar matematika karena beranggapan bahwa lebih suka dan mudah memahami mata pelajaran lain daripada mata pelajaran matematika. Peserta didik kesulitan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan matematika. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru cenderung kurang efektif karena guru hanya menjelaskan rumus atau materi di papan tulis kemudian peserta didik mencatat dan mengerjakan soal. Hal ini mengurangi partisipasi aktif peserta didik dalam kelas, terdapat peserta didik yang ingin mencatat saja tapi tidak mengerjakan soalnya. Kondisi seperti ini membuat peserta didik pasif, dan bosan terhadap pembelajaran sehingga mempengaruhi motivasi peserta didik yang rendah dan perlu ditingkatkan.

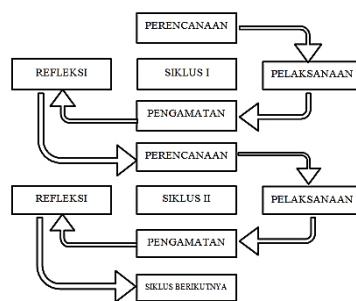
Dari data yang diperoleh dari asesmen awal menunjukkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran cenderung rendah, peserta didik yang memiliki tingkat motivasi rendah sebanyak 60%, peserta didik dengan tingkat motivasi sedang 27%, dan peserta didik tingkat motivasi tinggi sebanyak 13 % dari keseluruhan jumlah peserta didik. Dampak yang dialami peserta didik yang memiliki motivasi rendah, mereka akan mengalami hasil belajar yang rendah dan belum mencapai ketuntasan KKM. Dimana hampir 80% peserta didik mendapatkan nilai kurang dari KKM. Berdasarkan hasil data tersebut, hasil belajar peserta didik kelas 4 SD belum tuntas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan media pembelajaran yang menarik, tepat, dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka dalam memahami materi. Peserta didik dapat berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif dengan memiliki pemahaman terhadap matematika. Pemahaman matematika dapat diperoleh dengan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Yantik, et al, 2022). Media pembelajaran yang kontekstual dan konkret dapat memperluas pengalaman dan pemahaman belajar peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media dalam pembelajaran sebagai salah cara bagi guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui pemahaman yang mendalam. Media yang menarik dan mampu memotivasi peserta didik akan membuat lingkungan belajar positif, peserta didik menjadi lebih aktif berpendapat dalam pembelajaran. Penerapan media konkret dapat mempermudah peserta didik memperoleh pemahaman secara mudah, langsung, dan mendalam. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian serupa oleh (Agil et al.,) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil dna motivasi belajar pada peserta didik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media konkret pada materi pecahan kelas 3 SD. Sedangkan menurut penilitan serupa yang disusun oleh Setyawan (Hendriani, 2021) media konkret berwujud objek, benda nyata atau kontekstual sesuai materi yang ada di sekitar lingkungan peserta didik yang dapat diamati secara langsung sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, adapun tujuan penelitian yang dilatarbelakangi adanya permasalahan yang terjadi di kelas 4 SDN Kedung Cowek yaitu (1)mendeskripsikan langkah-langkah penerapan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253 pada mata

pelajaran matematika materi luas bangun datar ; (2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253 pada mata pelajaran matematika materi luas bangun datar dengan menggunakan media konkrit; (3) Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253 pada mata pelajaran matematika materi luas bangun datar dengan menerapkan media konkrit. Adapun dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, memperdalam wawasan, meningkatkan motivasi belajar baik bagi peserta didik lainnya dan para pembaca.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas sebagai alternatif solusi untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di kelas (Parende dan Pane, 2020). Penelitian ini dilaksanakan dengan model Kemmis dan Mc Taggart meliputi 2 siklus dengan tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan/tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). (Novakhta, Sundari F, Kurniasih M, 2023).



Rumus ketuntasan Klasikal

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

(Sumiadi & Jamil, 2023)

Gambar 2. Rumus Ketuntasan Klasikal

Hasil ketuntasan klasikal selanjutnya dikualifikasikan ke dalam 4 kategori yaitu sangat baik, naik, cukup, kurang sesuai dengan yang akan dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Interval	Kriteria
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
< 50	Kurang

Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil peningkatan motivasi belajar setelah menerapkan media konkret dengan indikator ketuntasan minimal 80%.

$$\text{Skor Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di dapat} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

Gambar 3. Rumus Motivasi Belajar

Tabel 2. Kriteria Tingkatan Motivasi Belajar

HASIL DAN	Total Skor	Kategori	PEMBAHASAN
Setelah penelitian, data menggunakan dengan melakukan antara hasil data setiap siklus 1 dan 2 adanya evaluasi dan data diuraikan	80-100	Tinggi	dilakukan dianalisis analisis komparatif perbandingan yang diperoleh pada untuk meninjau peningkatan. Hasil dengan pendekatan
	50-79	Sedang	deskriptif kualitatif. Data perbandingan diperoleh dari hasil angket motivasi belajar pada siklus 1 dan 2 begitupun dengan perbandingan hasil belajar dari kedua siklus. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253 dengan penerapan media konkret berupa buku, meja, pigura dan kotak grid (petak satuan) yang dilakukan dalam 2 siklus, dimana dalam 1 siklus terdapat 2 pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbandingan pada hasil motivasi belajar pada siklus 1 dan 2, yang dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :
	0-49	Kurang	

Tabel.3 Perbandingan Peningkatan Hasil Motivasi Belajar

Rentang Skor	Kategori Motivasi Belajar	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	0%	Jumlah	0%
80-100	Tinggi	12	42,85%	24	85,71%
50-79	Sedang	13	46,42%	4	14,28%
0-49	Rendah	3	10,71%	0	0
	Jumlah	28	100%	28	100%

Berdasarkan tabel hasil motivasi belajar di atas, dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan motivasi belajar yang dimiliki peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus 1 hingga siklus 2. Pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus 1, motivasi dengan kategori rendah dialami miliki oleh 3 peserta didik. Sebanyak 13 peserta didik menunjukkan motivasi dengan kategori sedang, dan untuk motivasi belajar kategori tinggi masih dicapai oleh 12 peserta didik atau 42,85%. Pada pembelajaran siklus ke-2 presentasi untuk motivasi tingkat tinggi mengalami perubahan dan peningkatan menjadi 85,7% atau 24 peserta didik, dan peserta didik yang memiliki motivasi kategori rendah pada pembelajaran siklus 1 mengalami peningkatan ada yang masuk ke dalam kategori sedang dan tinggi. Pada siklus 2, jumlah peserta didik yang memiliki motivasi sedang hanya tersisa 4 peserta didik dengan persentase sebanyak 14,28%, untuk peserta didik dalam kategori rendah menurun menjadi 0%. Hasil wawancara motivasi belajar kepada peserta didik sebagai data pendukung yang dapat dianalisis secara kualitatif.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 peserta didik cenderung memiliki tingkat motivasi belajar yang masih sedang hingga kurang dan masih memerlukan dorongan. Berdasarkan alur tahapan siklus perencanaan (*planning*), pelaksanaan/tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) pada siklus 1. Perencanaan dimulai dengan menyusun rancangan pembelajaran tentang luas bangun datar persegi dan persegi panjang dengan model *problem based learning* dan pendekatan *Teaching at The Right Level* (TARL). Pada tahapan pelaksanaan, guru memberikan pemantik dengan pertanyaan yang diajukan pada peserta didik, guru memberi media video pembelajaran, kotak petak satuan.grid, bahan ajar dan lagu tentang luas bangun datar kepada peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan guru telah berhasil melaksanakan pembelajaran sesuai sintaks PBL dengan persentase 80% , namun peserta didik terlihat kurang memperhatikan pembelajaran di kelas, partisipasi peserta didik belum terlihat aktif dalam menjawab pertanyaan maupun bertanya, beberapa peserta didik terlihat sibuk melakukan aktivitas lain, terdapat peserta didik yang masih suka mengganggu temannya yang sedang fokus mengerjakan. Beberapa respon peserta didik menyatakan bahwa pembelajarannya masih membosankan hanya melalui video pembelajaran dan kotak petak/grid yang menurut mereka kurang menantang. Hasil pengamatan dan wawancara mendukung jumlah persentase tingkat motivasi tinggi pada siklus 1 yang hanya 12 peserta didik, dimana pembelajaran yang diterapkan hanya melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan pemantik dan orientasi masalah berupa pertanyaan, media video pembelajaran, kotak petak/grid dan lagu serta guru kurang melibatkan peran peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, sehingga hal tersebut mempengaruhi ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi sejak awal hingga akhir pembelajaran.

Hasil refleksi pada siklus pembelajaran 1 yaitu guru dapat melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam pembelajaran melalui kegiatan orientasi masalah/pemantik dan atau pada kegiatan berkolaborasi kelompok, menggunakan media lain yang lebih menarik dan kontekstual, mengaitkan soal cerita matematika pada lembar kerja dengan sesuatu yang ada

di sekitar peserta didik, menyertakan game atau memberikan ice breaking yang menarik sesuai materi pembelajaran. Hasil refleksi siklus 1 sebagai bahan perbaikan pada siklus 2, yaitu guru tetap merencanakan pembelajaran dengan materi luas bangun datar dan penerapan model problem based learning, Pada penerapannya mengalami sedikit perbedaan yaitu guru melibatkan peran peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, peserta didik diminta maju ke depan kelas untuk melakukan alur orientasi masalah dengan arahan guru, kemudian peserta didik merasa tertarik dan memusatkan perhatian pada pembelajaran karena terdapat temannya yang memimpin mereka untuk menjawab suatu persoalan dengan bantuan media buku dan kotak petak. Selanjutnya guru juga masih tetap memberikan video pembelajaran yang sama, namun dalam lembar kerja kelompok guru mengintegrasikan unsur budaya pada soal cerita, guru juga memberikan soal cerita yang membuat peserta didik terlibat aktif dan secara langsung melakukan pengukuran luas pada benda-benda berbentuk persegi dan persegi panjang yang ada di ruang kelas, saat kegiatan presentasi menyajikan hasil kerja guru membimbing peserta didik untuk bersuara lantang, jelas, aktif bertanya dan menanggapi, guru membimbing peserta didik selama mengerjakan dan menyajikan hasil. Setelah itu, peserta didik diminta guru untuk melakukan ice breaking tepuk luas bangun datar yang, yang menurut mereka menantang karena harus menyesuaikan antara gerakan tangan dan ucapan, serta ice breaking tersebut merupakan hal baru bagi mereka. Berdasarkan hasil wawancara beberapa peserta didik dan hasil pengamatan, pada siklus 2 peserta didik terlihat lebih semangat dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran, tidak merasa bosan, pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan bagi mereka karena adanya kegiatan mengukur luas benda-benda konkret yang ada di kelas seperti meja, pigura, buku, kegiatan ice breaking dan terdapat game katak yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran.

Pada siklus 2 terlihat peserta didik lebih aktif dan berani dalam bertanya dan menyampaikan pendapat mereka, perhatian mereka lebih terpusat pada aktivitas pembelajaran, dengan soal cerita yang mengandung unsur budaya dan media konkret membuat mereka antusias dan merasa senang mengerjakan tugas serta mengikuti pembelajaran hingga akhir. Hal tersebut selaras dengan hasil motivasi belajar yang meningkat menjadi 85 % lebih baik sebanyak 24 peserta didik dengan kategori tinggi, dan 4 peserta didik dengan kategori rendah. Peningkatan motivasi belajar ini terhubung dengan pendapat yang disampaikan oleh Uno (2016) bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri maupun dari luar yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Peningkatan hasil motivasi belajar peserta didik pada siklus 2 ini didasari oleh indikator motivasi belajar antara lain : (1) keinginan dan hasrat untuk berhasil dibuktikan dengan hasil kuesioner dan sikap peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab selama pembelajaran, dan antusias saat mengerjakan lembar kerja maupun kuis ,(2) dorongan dan kebutuhan belajar ditunjukkan dengan pemahaman dan perhatian peserta didik terhadap materi media pembelajaran baik video pembelajaran, bahan ajar, menjawab lembar kerja dengan unsur budaya dan media konkret, serta partisipasi dalam kegiatan belajar lainnya seperti game (3) adanya harapan dan cita-cita dalam belajar dibuktikan melalui hasil perhitungan kuantitatif dan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus, (4) Aadanya penghargaan dalam pembelajaran, ditunjukkan melalui kegiatan umpan balik atau relfeksi pada khir pembelajaran, pemberian penguatan positif pada saat kegiatan presentasi, kegiatan memberi nilai dengan angka dan kode bintang (5) Adaya kegiatan menarik dalam pembelajaran, seperti kegiatan melaksanakan game dan mengerjakan soal cerita matematika berbasis budaya dan dengan menggunakan media konkret (6) Lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan dibuktikan melalui hasil refleksi atau umpan balik dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang menfasilitasi kebutuhan dan karakteristik mereka dengan mengintegrasikan budaya, media konkret, dan teknologi melalui video dan

aplikasi game selama pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi belajar pada siklus 2 mengalami peningkatan karena peserta didik mendapat dorongan dari faktor internal dan eksternal yaitu kondisi psikis maupun fisik, lingkungan belajar, kegiatan pembelajaran yang menarik, guru yang inisiatif, kreatif dan memperhatikan peserta didik, cita-cita dan antusias peserta didik, sama halnya dengan indikator motivasi belajar yang telah disebutkan sebelumnya. Hasil peningkatan dan faktor motivasi belajar didukung oleh pendapat Sudaryono (dalam Naibaho et al., 2021) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses dan motivasi belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi hal-hal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti aspirasi atau cita-cita, kemampuan yang dimiliki, keadaan fisik, serta tingkat perhatian. Sementara itu, faktor eksternal mencakup aspek-aspek yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti dinamika dalam proses belajar, peran guru dalam mengelola kelas secara efektif, serta lingkungan belajar peserta didik. Motivasi belajar yang meningkat pada siklus 2, disertai dengan peningkatan hasil belajar pada peserta didik yang tersemat pada tabel berikut :

Tabel.4 Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Kategori Hasil Belajar	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah	0%	Jumlah	0%
Tuntas	18	64,28%	25	89,28%
Tidak Tuntas	10	35,71%	3	10,71%
Rata-Rata		68,92%		83,57%
Ketuntasan Klasikal	18	64,28%	0	0
Kategori	28	100%	28	100%
Selisih		25%		

Dilihat dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa belum ada ketercapaian ketuntasan klasikal hasil belajar pada siklus 1 yang ditunjukkan dengan persentase 64,28% dan jumlah 18 peserta didik. Ketercapaian ketuntasan belajar hampir seluruh peserta didik terjadi pada pembelajaran siklus 2, dengan diperoleh persentase sebesar 89.28% dan jumlah 25 peserta didik, dimana prestasi tersebut sudah sesuai dengan indikator ketuntasan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 80%. Ketuntasan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 25% dengan menerapkan media konkret seperti meja, buku, pigura, dan soal cerita yang memiliki unsur budaya disertai dengan penerapan game yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penerapan media konkret dan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran membuat mereka lebih mudah memahami materi dengan seluruh panca indera dan memiliki pengalaman belajar yang nyata atau kontekstual. Sehingga dengan pemahaman konsep secara mendalam dan lingkungan belajar yang menyenangkan mendorong ketercapaian hasil belajar secara optimal.

Umardiyah (2020) menjelaskan bahwa penerapan media konkret dalam pembelajaran membantu peserta didik mengkonstruksikan pengetahuan dan pengalaman belajar mereka sendiri terkait dengan materi yang dipelajari. Selain media konkret, lingkungan belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan menarik membuat hasil belajar dan motivasi pada peserta didik meningkat. Hal ini diperkuat dengan pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dimana guru memberikan ice breaking tentang luas

bangun datar persegi dan persegi panjang, pengukuran media konkret dan integrasi unsur budaya ke dalam pembelajaran yang membuat peserta didik antusias menyelesaikan soal lembar kerja, tentunya memberikan game atau permainan di akhir pembelajaran membuat pembelajaran semakin menyenangkan bagi mereka. Menurut Inayatul & Budiyono (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran yang menerapkan media konkret dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta tidak hanya aktivitas peserta didik yang semakin meningkat lebih baik namun aktivitas guru juga mengalami peningkatan pengajaran yang lebih baik. Kelebihan media konkret dapat meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik dalam berpartisipasi aktif selama pembelajaran serta mencapai ketercapaian hasil belajar dengan lebih baik.



Gamb

Berdasarkan peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus 2 yang meningkat

capai persentase 85% yang dicapai peserta didik pada siklus 2. Peningkatan klasikal sebesar

89,28 %. Adapun dengan demikian, berdasarkan keseluruhan pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan menerapkan media konkret pada peserta didik kelas 4 SD dengan materi luas bangun datar persegi dan persegi panjang serta telah tercapai ketuntasan motivasi dan hasil belajar dengan baik pada pembelajaran siklus ke 2.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas 4 SDN Kedung Cowek 1/253 dengan materi luas bangun datar persegi dan persegi panjang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam menghitung luas bangun datar persegi dan persegi panjang. Pernyataan ini disadari oleh akumulasi perhitungan data kuantitatif motivasi belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari siklus 1 yang hanya 42,85% dengan kategori tinggi, 46,42% dengan kategori motivasi sedang menjadi 85,71% dengan kategori tinggi dan 14,28% dengan kategori motivasi sedang yang terjadi pada siklus 2. Setelah dilakukan tindakan pada pembelajaran siklus 2, ketercapaian hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan sebanyak 25% dari pembelajaran siklus 1 hingga siklus 2. Berdasarkan perolehan data yang sudah dianalisis, pada siklus 2 terdapat 25 peserta didik telah mencapai ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar 89,28% dengan indikator ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu minimal 80%. Peningkatan ketercapaian hasil belajar pada peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif, aktivitas guru yang mampu mengkondisikan kelas, kondisi fisik dan psikis baik dari kelas

maupun peserta didik serta penerapan media yang konkret dan juga kontekstual, dimana aspek tersebut berkaitan dari faktor internal dan eksternal yang melatar belakangi motivasi belajar peserta didik juga meningkat. Faktor dan indikator yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik (keinginan untuk berhasil, cita-cita dan harapan, dorongan dan kebutuhan belajar), faktor ekstrinsik (penghargaan dan usaha guru dalam mengajar, lingkungan belajar yang menyenangkan dan kegiatan belajar menarik).

DAFTAR PUSTAKA

- Agil H, Rokhmaniyah, Wahyudi. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 2808-2621. DOI:[10.20961/jkc.v12i3.85780](https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85780)
- Eka P, Ibadullah M, Dwi S. (2024). Penerapan Media Papan Tempel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas Iii Sdn 01 Taman Kota Madiun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 2548-6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14097>
- Evi P. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Ruang Melalui Penggunaan Media Bangun Ruang pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kaloy. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 1(2), 14-122. <https://doi.org/10.61132/bima.v1i2.653>
- Fauziyah S, Rishe, Jarot. (2024). Peningkatan hasil belajar luas bangun datar siswa kelas IV SDN Babarsari menggunakan problem based learning. *Journal of Elementary Education*, 7(1), 614-4093. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i1.18494>
- Fitria, I. K., & Budiyono, H. (2021). Penggunaan media petak persegi satuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar kelas III SDN Tropodo 1 Sidoarjo. (Doctoral dissertation, State University of Surabaya). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7545>
- Habib, A. (2023). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri Ngaliyan 01. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 7(2), 2598-2877.
- Hafizin M, Hamidi, Imtihan H. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV-B SDN 1 Mamben Daya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbread Head Together (Nht). *Journal Transformation of Mandalika*, 3(4), 2745-5882.
- Hendriani, M. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 36-45.
- Mahmud, Tamin, R, Nurbaiti. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 2275-2445.
- Naibaho, S., Siregar, E., & Elindra, R. (2021, July 1). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Mts Negeri 1 Tapanuli Tengah Disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 304-312. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2596>
- Novakhta, Sundari F, Kurniasih M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).

- Parende, U. S. ., & Pane, W. S. . (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Instruction (PBI) Tema 8 pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara . SISTEMA: Jurnal Pendidikan, 1(1), 23–35.
- Qoimatul U, et al (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Touching Geometry Pada Materi Bangun Ruang Kelas Ii Sdn 4 Ngembal Kulon. Jurnal Karya Ilmiah Pendidik dan Praktisi SD&MI, 4(1), 2988 – 2400.
- Ratna S, Dina S, Sri U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Benda Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD 1 Panjang Kudus. Seminat Nasional PPG UPGRIS.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Syaifuddin, Sarwi, Hartono, & Nuswowati, M. (2023). Karakterisasi Instrumen Tes Keerampilan Proses Sains pada Bahan Kajian Fluida Dinamis Berdasarkan Teori Tes Klasik. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 6(1), 818–825.
- Umardiyah, F. (2020). Penerapan Pembelajaran Kontruktivisme Menggunakan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Geometri Bangun Ruang di SDN Karangmojo II. Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi, 05(02), 85–90.
- Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Yantik, Sutrisno & Wiryanto. (2022). Desain media pembelajaran flash card math dengan strategi teams achievement division (stad) terhadap hasil belajar matematika materi himpunan. Jurnal Basicedu, 6(3), 3420 – 3427.