

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA KONKRET

Iipriyati Murlaeli

Pendidikan PGSD FKIP, Universitas Kuningan

iip.sindangheula03@gmail.com

ABSTRAK

Prestasi belajar peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 dalam pembelajaran Matematika tentang waktu masih rendah atau belum memenuhi KKM, hal ini disebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran berpusat pada guru, serta pendukung proses pembelajaran seperti media dan alat peraga kurang mencukupi, ini menyebabkan proses pembelajaran tidak menarik perhatian peserta didik, membosankan, tidak bergairah yang pada akhirnya pembelajaran tidak berhasil atau banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan uraian di atas peneliti berusaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media konkret. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika tentang waktu di kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus yang dilaksanakan pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes. Tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil perbaikan pembelajaran menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada siklus I maupun siklus II. Demikian halnya dengan hasil belajar siswa telah menunjukkan peningkatan yaitu pada pra siklus hanya 10 siswa (55,56%) yang tuntas belajar, menjadi 13 siswa (72,22%) yang tuntas belajar pada siklus I dan ketuntasan menjadi 16 siswa (88,88%).

Kata kunci: Media konkret dan hasil belajar Matematika.

EFFORTS TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES WITH THE USE OF ABSTRACT CONCRETE MEDIA

The learning achievement of grade I students of SD Negeri Bentarsari 05 in learning Mathematics about time is still low or has not met the KKM, this is because students are less motivated to follow the learning process. Teacher-centered learning, as well as supporting the learning process such as media and teaching aids are insufficient, this causes the learning process not to attract the attention of students, boring, not passionate which in the end learning is not successful or many students have not reached the KKM score. Based on the description above, researchers try to improve the motivation and learning outcomes of students through the use of concrete media. The purpose of this study was to improve the motivation and learning outcomes of students in learning Mathematics about time in grade I SD Negeri Bentarsari 05, Salem District, Brebes Regency. The method used in this study is a classroom action research method carried out in two cycles carried out on grade I students of SD Negeri Bentarsari 05, Salem District, Brebes Regency. Each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data collection is carried out by observation, learning outcomes tests and documentation. Data analysis is carried out by quantitative and qualitative analysis. The results of learning improvement show an increase in student activity and learning outcomes in cycle I and cycle II. Similarly, student learning outcomes have shown an increase, namely in the pre-cycle only 10 students (55.56%) completed learning, to 13 students (72.22%) who completed learning in the first cycle and completeness to 16 students (88.88%).

Keywords: Concrete media and learning outcomes of Mathematics.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes sampai saat ini belum menampakkan suasana yang menyenangkan. Motivasi dan hasil belajar peserta didik tampak masih rendah. Rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah dilakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

[1]

<https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index>

jurnal.guruku@uniku.ac.id

Rendahnya motivasi tersebut membawa dampak negative pada kelas tersebut yaitu memiliki rata-rata hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan memiliki rata-rata sebesar 71,67 serta 8 (55,56%) peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65.

Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya faktor peserta didik dan guru. Dari faktor peserta didik, rendahnya hasil belajar disebabkan karena tingkat kecerdasan peserta didik yang rendah serta motivasi belajar peserta didik rendah. Pelajaran Matematika dianggap sulit, membosankan dan tidak menarik.

Sejalan dengan permasalahan di atas, maka perlu dipilih tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung serta hasil belajar peserta didik agar proses pembelajaran Matematika dapat optimal dan berkualitas. Adapun tindakan yang dipilih peneliti adalah dengan menggunakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti dalam penelitian ini menerapkan pembelajaran menggunakan media konkrit pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka beberapa permasalahan yang ada pada pembelajaran Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan di kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Mengapa motivasi belajar Matematika peserta didik masih rendah?
2. Mengapa kemampuan berhitung pada pembelajaran Matematika peserta didik rendah?
3. Mengapa hasil belajar Matematika peserta didik rendah?
4. Faktor apa saja yang menyebabkan motivasi dan hasil belajar peserta didik rendah?
5. Bagaimana upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik ?
6. Tindakan apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik ?

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimanakah motivasi belajar Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran menggunakan media konkrit pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes?
2. Bagaimanakah kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran menggunakan media konkrit pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes?
3. Bagaimanakah hasil belajar Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran menggunakan media konkrit pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes?

Tujuan Penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan melalui proses pembelajaran menggunakan media konkrit pada

peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes.

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui proses pembelajaran menggunakan media konkrit pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan melalui proses pembelajaran menggunakan media konkrit pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Kabupaten Brebes.

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Memperoleh layanan pembelajaran yang berkualitas sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara total dan menyenangkan.
 - b. Meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga kegiatan belajar tidak monoton dan membosankan.
 - c. Berkembangnya potensi positif peserta didik berupa peningkatan kemampuan berhitung dan hasil belajar Matematika melalui proses pembelajaran menggunakan alat peraga konkrit
2. Bagi Guru
 - a. Memperkaya khasanah inovasi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang mendukung keefektifan pembelajaran Matematika.
 - b. Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang, menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis *active learning* dan *cooperative learning*.
 - c. Meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugas secara profesional terutama dalam mengajar, mendidik, menginspirasi dan menggerakkan keaktifan siswa.
 - d. Memberi motivasi kepada guru untuk senantiasa mengembangkan berbagai model pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
 - e. Sebagai bahan kajian dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang praktik pembelajaran bagi guru.
3. Bagi Sekolah
 - a. Menjadi contoh media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menumbuhkan motivasi guru-guru lain dalam mengembangkan proses belajar mengajar yang bermutu dengan menggunakan berbagai macam metode, model maupun media pembelajaran.
 - b. Tumbuhnya iklim pembelajaran *active learning* dan *cooperatif learning* di sekolah.
 - c. Mendorong para guru untuk meningkatkan pengembangan profesi berkelanjutan dalam rangka meningkatkan profesionalitas guru.

Belajar aktif merupakan perkembangan teori *learning by doing* (belajar dengan melakukan) yang diterapkan oleh John Dewey pendiri Dewey School yang menggunakan prinsip-prinsip *learning by doing* dalam proses belajar peserta didiknya. Peran serta guru dan peserta didik dalam konteks belajar aktif menjadi sangat penting. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu memudahkan siswa belajar.

Sedangkan peserta aktif melakukan proses belajar sebagaimana desain pembelajaran yang telah dirancang secara matang oleh guru.

Istilah hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan baru sama sekali atau dapat juga berupa penyempurnaan maupun pengembangan dari suatu kemampuan yang telah dimiliki seseorang yang diperoleh dari proses belajar (Winkel, 1989: 38). Menurut Sudjana (2002) hasil belajar adalah bentuk tingkah laku yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Bentuk tingkah laku sebagai hasil belajar dapat berupa memberi reaksi terhadap rangsangan, asosiasi verbal, mengemukakan konsep, prinsip, dan memecahkan masalah. Selanjutnya menurut Dick & Reiser dalam Djamarah (2009) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil kegiatan pembelajaran. Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam situasi yang telah diatur secara sistematis dan obyektif oleh guru sehingga berlaku secara seragam bagi peserta didik. Karena tes itu dipakai untuk mengukur hasil belajar peserta didik maka disebut tes belajar peserta didik. Jadi yang dimaksud dengan tes hasil belajar adalah suatu tes yang mengukur kemampuan seseorang dalam suatu bidang tertentu sebagai hasil proses belajar yang khas yang dilakukan dengan sengaja dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai (Depdiknas, 2006).

Dalam memberikan nilai biasanya guru mengadakan evaluasi yang meliputi dua langkah, yaitu mengukur dan menilai. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satuan ukuran. Pengukuran bersifat kuantitatif. Menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk. Penilaian bersifat kualitatif.

Menurut Gagne & Briggs dalam Arsyad (2009) secara implisit dinyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media merupakan alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke penerima pesan (peserta didik). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi juga oleh peserta didik. Penggunaan media pelajaran bertujuan untuk memperjelas penyajian materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Kemp dan Dayton (Solihatini dan Raharjo, 2007: 23) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (6) media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, (7) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa pada intinya media merupakan alat bantu pengajaran dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk: (1) menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematis dan sederhana, (2) meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik, (3) meningkatkan sistematis pembelajaran, (4) memperjelas informasi guru dalam pembelajaran secara tatap muka dengan peserta didik, (5) menghindari pengertian yang verbalistik menjadi suatu pengertian nyata, dan (6) memberi motivasi peserta didik untuk merangsang rasa ingin tahu dan membuka cakrawala yang lebih luas. Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi :

- a. *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- b. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya

- c. *Projected still media* : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
- d. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Media pembelajaran juga dapat dibagi menjadi beberapa macam antara lain:

- a. *Media konkret*, seperti : sedotan, stik es cream, batu, tumbuhan, hewan, tanah, dll
- b. *Media model/tiruan*, seperti : torso, globe, bangun-bangun ruang, dll.

Pada kondisi awal guru belum menggunakan media, hasil belajar Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan rendah. Agar hasil belajar Matematika meningkat maka diperlukan adanya tindakan yang dilakukan guru, yaitu guru menggunakan media pembelajaran *Media Konkret*.

Siklus pertama adalah penggunaan *Media Konkret* secara klasikal untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, dilanjutkan dengan siklus kedua penggunaan *Media Konkret* secara kelompok untuk memperdalam kemampuan berhitung dan dipresentasikan pada peserta didik lain, dengan kata lain dikomunikasikan agar mendapatkan refleksi dari peserta didik lain dan dari guru guna perbaikan hasil karyanya. Pada kondisi akhir diduga melalui penggunaan *Media Konkret* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 Kecamatan Salem Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat diasumsikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan *Media Konkret* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas I SD Negeri Bentarsari 05 pada semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus. Tindakan dalam setiap siklus saling berkaitan satu sama lain. Siklus I maupun siklus II berlangsung dalam 2 kali pertemuan (4 x 30 menit).

Variabel yang diteliti adalah penggunaan media konkret sebagai variabel bebas (*independent variable*) sedangkan prestasi belajar (hasil tes formatif) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (*dependent variable*).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri Bentarsari 05 yang terletak di Dukuh Pasarean Desa Bentarsari, Kec. Salem Kab. Brebes.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Bentarsari 05, Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 9 perempuan dan 9 laki laki. Peneliti mengambil sampel kelas I SD Negeri Bentarsari 05 dikarenakan hasil belajar dan prestasi belajar yang tidak memenuhi KKM, yaitu dengan $KKM \geq 65$.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik penilaian tes tertulis dan non tes berupa penilaian unjuk kerja. Teknik penilaian tertulis dilakukan pada akhir pelajaran, peserta didik diminta mengerjakan soal tes.

Analisis data dilakukan dari hasil penilaian tes tertulis berupa ulangan harian, hasil observasi motivasi peserta didik dan dari hasil laporan tugas. Analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif komparatif, karena membandingkan prestasi belajar antara kondisi awal dengan siklus I, membandingkan prestasi belajar antara siklus I dan siklus II dan membandingkan prestasi belajar antara kondisi awal dan siklus II.

Penelitian ini akan dilakukan bulan September 2023 sampai dengan bulan Oktober 2023.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Hasil Belajar pada Siklus I**

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I menghasilkan data dan informasi sebagai berikut, ketuntasan belajar Matematika yang dicapai sebesar: $13/18 \times 100\% = 72,22\%$. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebesar: $5/18 \times 100\% = 27,78\%$. Nilai tes rata-rata peserta didik sebesar 81,67. Ringkasan hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan alat peraga pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik Siklus I

No	Hasil Tes	Siklus I
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	50
3.	Rata-rata nilai tes	81,67
4.	Ketuntasan klasikal	72,22%

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II menghasilkan data dan informasi sebagai berikut, ketuntasan belajar Matematika yang dicapai sebesar : $16/18 \times 100\% = 88,88\%$. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebesar $2/16 \times 100\% = 11,11\%$. Nilai tes rata-rata peserta didik sebesar 83,89. Ringkasan hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan alat peraga pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik Siklus II

No	Hasil Tes	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	60
3.	Rata-rata nilai tes	83,89
4.	Ketuntasan klasikal	88,88%

Ringkasan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media konkret dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik Sebelum Penelitian (Pra Siklus), Akhir Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Tes	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	100	100	100
2.	Nilai Terendah	50	50	60
3.	Rata-rata nilai tes	71,67	81,67	83,89

4.	Ketuntasan klasikal	55,56%	72,22%	88,88%
----	---------------------	--------	--------	--------

Dari tabel 4.4 dapat dilihat nilai rata-rata tes peserta didik pada data awal (pra siklus) adalah 71,67, dan setelah menggunakan media konkret meningkat menjadi 81,67 pada siklus I dan 83,89 pada siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan, sebelum penggunaan media konkret ketuntasan belajar secara klasikal adalah 55,56%, dan setelah digunakan media konkret meningkat menjadi 72,22% pada siklus I dan 88,88% siklus II. Secara klasikal peserta didik yang memperoleh nilai 60 ke atas adalah 13 peserta didik dengan ketuntasan belajar 72,22% pada siklus I, dan 16 peserta didik dengan ketuntasan belajar 88,88% pada siklus II. Penilaian afektif diperoleh dari lembar observasi meliputi sikap, minat, dan nilai.

Kriteria sikap, minat, dan nilai

Berikut tabel presentasi dari penilaian afektif siklus I dan II.

Tabel 4.5. Ringkasan Hasil Penilaian Afektif Siklus I dan Siklus II

Kategori sikap, minat, dan nilai	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah peserta didik	(%)	Jumlah peserta didik	(%)
Sangat positif/sangat tinggi	5	27,78	14	77,78
Positif/tinggi	5	27,78	2	11,11
Negatif/rendah	8	44,44	2	11,11
Sangat negatif/sangat rendah	0	0	0	0

Pada siklus I peserta didik secara klasikal yang memperoleh nilai 65 ke atas adalah 10 peserta didik dan dinyatakan tuntas, peserta didik yang mendapat nilai kurang dari 65 adalah 8 peserta didik dan dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan klasikal (penilaian afektif) adalah 55,56%. Pada siklus II peserta didik yang memperoleh nilai 65 ke atas adalah 16 peserta didik dan dinyatakan tuntas, peserta didik yang mendapat nilai kurang dari 65 adalah 2 peserta didik dan dinyatakan belum tuntas.

Pada siklus I hasil belajar afektif peserta didik kategori positif/tinggi ada 5 peserta didik, pada siklus II ada 16 peserta didik. Peserta didik dengan kategori sangat positif/sangat tinggi pada siklus I ada 5 peserta didik, siklus II ada 16 peserta didik. Sedangkan peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar 65% ada 10 peserta didik (55,56%) pada siklus I, dan ada 16 peserta didik (88,89%) yang telah mencapai ketuntasan belajar 65% pada siklus II. Dengan demikian pada siklus I dan II hasil belajar afektif peserta didik sudah memenuhi indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu sekurang-kurangnya 75% dari keseluruhan peserta didik yang ada di kelas tersebut mencapai ketuntasan belajar afektif 65%.

Tabel 4.8. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II
1.	Kognitif	72,22%	88,88%
2.	Afektif	55,56%	88,89%

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dapat ditunjukkan dari rata-rata nilai tes masing-masing siklus yang mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai tes peserta didik mencapai 72,22, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mencapai 83,89. Pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 55,56% dan pada siklus II mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 88,88%. Hasil belajar afektif peserta didik pada siklus I peserta didik secara klasikal yang mencapai ketuntasan ada 10 peserta didik (55,56%), sedangkan pada siklus II ada 16 peserta didik (88,89%) telah mencapai ketuntasan.

Sarannya yaitu:

1. Pembelajaran dengan penggunaan media konkret dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran bagi guru dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan perubahan strategi desain pembelajaran dengan penggunaan media konkret sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan penyusunan penelitian tindakan kelas ini tidak lepas dari bantuan dan peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak H.Casa,S.Pd. M.Pd selaku Korwil satpendik Kecamatan Salem
2. Bapak Subadri, S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Bentarsari 05 dan segenap Dewan Guru beserta karyawannya.
3. Semua pihak yang telah ikut serta membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan-kekurangan oleh karena itu perlu masukan, kritik, saran, dan pendapat yang membangun guna penyempurnaan laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W Sri, 2008, *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2003. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*
Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Dikdasmen.
- Dimiyati dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Algesindo.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Dasar, Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2013. *Panduan Teknis Penilaian Di Sekolah Dasar* : Jakrata: -

Rokhim, Fathur. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rosdakarya.

Sanjaya. 2006. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Slameto. 1988. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Bina Aksara.

Sudjana. 2002. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru.

Syah, Muhibin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: rajawali Pers.

Winkel, W.S. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia