PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN MELALUI MEDIA BENDA KONKRET PERMEN BERWARNA DI KELAS II SD NEGERI 29 BANYUANYARA

Dwi Maulia[1], Al Fitri[2], Hamdana Hadaming[3], Sohra[4]

[1,2,3,4]*Universitas Muhammadiyah Makassar*
E-mail : dwimaulia72@gmail.com[1], fitririzal33@gmail.com[2], hamdana@unismuh.ac.id[3]

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve the mathematics learning outcomes of second-grade students at SD Negeri 29 Banyuanyara, particularly in understanding addition operations through the use of concrete instructional media in the form of colored candies. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The colored candies were utilized to provide students with concrete experiences that align with their cognitive development stage, enabling them to comprehend mathematical concepts more effectively. Data were collected through learning outcome tests, classroom observations, and field notes, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative approaches. The findings showed a notable improvement in students' understanding of addition, indicated by the increase in the average score from 90.8 in cycle I to 93.3 in cycle II. In addition to enhancing conceptual understanding, the use of concrete media also increased student motivation, engagement, and participation during lessons. These results demonstrate that concrete objects are effective instructional tools for supporting mathematics learning in lower elementary grades, particularly in teaching basic operations such as addition.

Keywords : *Addition, Concrete Objects Media, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan pada siswa kelas II SD Negeri 29 Banyuanyara melalui penggunaan media benda konkret berupa permen berwarna. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media permen berwarna digunakan untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara konkret sesuai tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap operasi penjumlahan, yang terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 90,8 pada siklus I menjadi 93,3 pada siklus II. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media konkret juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media benda konkret efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi penjumlahan di kelas rendah sekolah dasar.

Kata Kunci : *Penjumlahan, Media Benda Konkret, PTK*

PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara memandang pendidikan sebagai usaha untuk menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Baginya, pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu, melainkan pembimbingan yang menghargai kodrat anak dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman serta lingkungan. Filosofinya yang terkenal, yaitu ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani, menunjukkan bahwa pendidikan menempatkan guru atau pendidik sebagai teladan, pemberi dorongan, serta pendorong anak untuk berkembang mandiri. Dengan demikian, pendidikan harus mengarah pada pembentukan manusia yang berkarakter, berdaya guna, dan merdeka dalam berpikir maupun bertindak.

Dalam kajian pendidikan, istilah pedagogi merupakan konsep penting yang perlu dipahami secara tepat. Pedagogi dipahami sebagai ilmu dan praktik pendidikan yang berkaitan dengan proses membimbing peserta didik menuju perkembangan yang lebih mandiri dan bertanggung jawab. Secara historis, istilah ini awalnya digunakan untuk menyebut peran seseorang yang mendampingi dan membimbing anak dalam proses pertumbuhan. Seiring waktu, maknanya berkembang menjadi suatu profesi dan tanggung jawab yang bernilai mulia dalam dunia pendidikan (Rahman et al., 2022).

Sementara itu, John Dewey memandang pendidikan sebagai proses pengalaman yang terus berlangsung sepanjang hidup. Pendidikan baginya bukanlah persiapan untuk hidup di masa depan, melainkan kehidupan itu sendiri. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan lingkungannya, sehingga pengalaman langsung menjadi hal yang sangat penting. Dengan konsep learning by doing, Dewey menekankan bahwa pendidikan harus menekankan pada aktivitas, eksperimen, serta keterlibatan aktif peserta didik. Melalui pengalaman nyata, anak tidak hanya memahami pengetahuan, tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai orang lain, dan mempersiapkan diri untuk hidup dalam masyarakat yang demokratis. Dengan demikian, pendidikan menurut Dewey adalah proses yang memadukan pengalaman, aktivitas, dan pembentukan pribadi sosial yang demokratis. Ki Hajar Dewantara memang tidak secara khusus menulis definisi "pendidikan matematika", tetapi pandangannya tentang pendidikan bisa dijadikan dasar untuk memahami bagaimana beliau melihat pembelajaran matematika. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar dapat mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya. Dalam konteks pembelajaran matematika, hal ini berarti guru hendaknya menuntun anak sesuai tahap perkembangan berpikirnya, bukan memaksakan konsep abstrak yang belum siap mereka pahami.

Matematika di sekolah dasar, misalnya, sebaiknya diajarkan dengan cara yang konkret, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan anak. Hal ini sesuai dengan pandangan Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan harus selaras dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Guru sebagai pendidik berperan ing ngarsa sung tulada (di depan memberi teladan), ing madya mangun karsa (di tengah membangun semangat), dan tut wuri handayani (di belakang memberi dorongan). Maka, pembelajaran matematika menurut Ki Hajar Dewantara seharusnya bukan sekadar hafalan rumus, melainkan proses yang menuntun anak agar mampu berpikir logis, sistematis, dan mandiri, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri serta kegembiraan dalam belajar. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh seluruh peserta didik, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika diberikan agar siswa mampu berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Namun, mata pelajaran ini sering

dianggap sulit oleh banyak siswa. Hingga sekarang, masih banyak peserta didik yang mengalami hambatan dan merasa takut ketika belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat merasa tertarik, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar tanpa rasa cemas (Suhendar & Yanto, 2023)

Dalam konteks Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan ditujukan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Definisi ini menegaskan bahwa pendidikan memiliki fungsi yang menyeluruh, tidak hanya untuk mengembangkan intelektual semata, tetapi juga aspek spiritual, moral, emosional, dan keterampilan praktis. Dengan kata lain, pendidikan dipandang sebagai sarana membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang beriman, berilmu, berakhlak, serta mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsaPembelajaran matematika di sekolah dasar kerap menjadi tantangan bagi peserta didik, terutama saat mempelajari konsep dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Pada jenjang kelas 1, anak-anak masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga mereka memerlukan bantuan benda nyata agar lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak, termasuk operasi hitung sederhana. Piaget, 1952 (di kutip dalam Utomo, 2025).

Dalam pendidikan, matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami karena pembelajaran lebih menekankan pada hafalan daripada melatih kemampuan berpikir untuk pemecahan masalah. Kondisi ini menjadikan proses belajar terasa kurang menyenangkan dan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Kesulitan tersebut muncul karena pembelajaran matematika biasanya hanya sebatas mengenalkan konsep, memberikan contoh soal, dan melatih siswa dengan latihan-latihan. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi masih dangkal sehingga mereka kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, sejak di sekolah dasar, matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta membiasakan siswa untuk bekerja sama. Namun, kenyataannya siswa lebih sering hanya menghafal fakta tanpa memahami konsep secara mendalam. Oleh sebab itu, peningkatan kemampuan siswa membutuhkan dukungan dari berbagai faktor, di antaranya penerapan kurikulum yang relevan dan penggunaan media pembelajaran yang nyata serta menarik.

Pembelajaran matematika ialah sesuatu proses belajar pada peserta didik melalui serangkaian aktivitas yang tersusun serta terencana sehingga peserta didik bisa mendapatkan kompetensi tentang materi matematika yang telah dipelajari. Salah satu mata pelajaran yang berperang penting di sekolah dasar yaitu matematika yang memiliki peran penting dalam kemajuan peradaban umat manusia khususnya dalam menyelesaikan berbagai masalah yang kerap ditemui pada kehidupan sehari-hari. Telah banyak konsep-konsep pada ilmu matematika terbukti dapat diterapkan dalam pemecahan suatu masalah yang sedang dihadapi. Hal itu juga yang mendasari bahwa salah satu visi dari pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan (Simamora & Simamora, 2020). Matematika sangat memegang peranan penting bagi anak- anak di sekolah sebagai salah satu mata pelajaran, matetikan juga memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Anggraini & Pramudita, 2021). Pelajaran matematika merupakan salah satu bidang utama yang wajib dikuasai oleh siswa di jenjang Sekolah Dasar. Matematika berperan penting

dalam membentuk dan mengembangkan pola pikir siswa, terutama pada tahap pendidikan dasar. Salah satu kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar adalah kemampuan numerasi dan dalam memecahkan berbagai permasalahan matematika (Fitriani & Maulana 2016). Media pembelajaran atau alat peraga berfungsi sebagai sarana untuk membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak dengan cara berpikir yang lebih teoritis. Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui pengalaman konkret sebelum menuju pada pemahaman abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk mampu menentukan strategi serta model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat lebih aktif terlibat dan tidak merasa bosan selama mengikuti proses belajar.(Juniansyah & Saputri, 2024)

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal yang mencakup kemampuan dan kesiapan belajar dari dalam diri siswa, serta faktor eksternal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, baik keluarga maupun sekolah. Permasalahan yang sering muncul adalah kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan berhitung dasar seperti penjumlahan. Kondisi ini juga terjadi di kelas II SD Negeri 29 Banyuanyara, di mana pembelajaran matematika masih menghadapi kendala. Hal tersebut dapat dilihat dari capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata nilai mata pelajaran lain. Rendahnya hasil belajar ini salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode dan media pembelajaran yang belum sesuai, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk diberdayakan secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 29 Banyuanyara, ditemukan bahwa banyak siswa kelas 2 mengalami kesulitan dalam memahami operasi penjumlahan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media benda manipulatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi penjumlahan. Penulisan ini didasarkan pada beberapa teori, sebagai berikut:

1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget
   Jean Piaget (1952) menjelaskan bahwa anak-anak mengalami empat tahap perkembangan kognitif, yakni sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Siswa sekolah dasar kelas rendah umumnya berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka sudah dapat berpikir logis mengenai hal-hal nyata namun masih sulit memahami hal yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media manipulatif menjadi penting agar siswa dapat memanipulasi objek nyata sehingga konsep matematika lebih mudah dipahami.
2. Teori Konstruktivisme Vygotsky
   Lev Vygotsky (1978) menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial dan pemanfaatan alat bantu (tools). Menurutnya, siswa membangun pengetahuan dengan bantuan lingkungan sosial serta sarana pendukung. Dalam hal ini, media manipulatif berfungsi sebagai alat yang membantu siswa mengontruksi pemahaman, khususnya dalam menjembatani konsep matematika yang bersifat abstrak.
3. Teori Pembelajaran Bermakna Ausubel
   David Ausubel (1968) mengemukakan bahwa pembelajaran menjadi bermakna ketika informasi baru dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Media manipulatif dapat membantu mengaitkan konsep abstrak dalam matematika dengan

pengalaman konkret yang dimiliki siswa, sehingga materi lebih mudah dipahami dan tidak cepat dilupakan.

4. Teori Multiple Intelligences Gardner
   Howard Gardner (1983) menyatakan bahwa setiap individu memiliki beragam kecerdasan, di antaranya kecerdasan logis-matematis, visual-spasial, dan kinestetik. Penggunaan media manipulatif dapat menyesuaikan dengan perbedaan kecerdasan ini, khususnya kecerdasan kinestetik yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas fisik dan manipulasi langsung terhadap objek.
5. Efektivitas Media Manipulatif dalam Pembelajaran Matematika
   Moyer, B olyard, & Spikell (2002) menemukan bahwa penggunaan media manipulatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Media ini memberi kesempatan siswa untuk bereksperimen dan mengeksplorasi sehingga mereka dapat menemukan konsep secara mandiri. Selain itu, media manipulatif juga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran dengan mengintegrasikan penggunaan media benda konkret berupa permen berwarna untuk memfasilitasi pemahaman konsep penjumlahan. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dilakukan sesuai rencana yang telah disusun, di mana siswa secara aktif memanipulasi permen berwarna tersebut dalam kegiatan belajar. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati jalannya pembelajaran serta mencatat perkembangan pemahaman siswa, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil observasi dan merumuskan perbaikan bagi siklus selanjutnya. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 29 Banyuanyara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, aktivitas siswa, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Data yang diperoleh dari tes hasil belajar dianalisis dengan membandingkan hasil antar siklus untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami operasi penjumlahan melalui penggunaan media benda konkret berupa permen berwarna.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II SD Negeri 29 Banyuanyara dalam menguasai operasi penjumlahan melalui pemanfaatan media benda konkret. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media berupa permen berwarna mampu memberikan dampak positif dalam membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih

nyata dan mudah dipahami. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai siswa yang meningkat dari **90,8 pada siklus I** menjadi **93,3 pada siklus II**. Berikut adalah pembahasan mendalam mengenai hasil penelitian ini.

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan

Pada siklus I, penggunaan media benda konkret sudah mulai diterapkan, namun masih terdapat beberapa kendala yang memengaruhi hasil belajar siswa. Meskipun siswa terlihat antusias dalam memanipulasi benda-benda tersebut, beberapa di antaranya masih kesulitan menghubungkan aktivitas fisik dengan konsep matematika yang abstrak. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai siswa yang masih berada di angka **90,8**, yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi belum optimal.

Setelah dilakukan refleksi pada akhir siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan dalam metode pembelajaran. Pada siklus II, peneliti lebih menekankan pada pendekatan yang lebih terstruktur dan interaktif. Siswa tidak hanya diminta untuk memanipulasi benda-benda, tetapi juga diajak untuk mendiskusikan proses penjumlahan dan pengurangan yang mereka lakukan. Selain itu, peneliti juga memberikan contoh konkret yang lebih variatif dan melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial.

Hasilnya, pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi **93,3**, yang menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret, ketika diterapkan dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan interaktif, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan. Siswa tidak hanya mampu menyelesaikan soal-soal matematika dengan benar, tetapi juga dapat menjelaskan proses yang mereka lakukan dengan menggunakan benda-benda tersebut.

2. Peran Media Benda Konkret dalam Pembelajaran Matematika

Media benda konkret memainkan peran penting dalam membantu siswa **kelas 2 SD Negeri 29 Banyuanyara** memahami konsep matematika yang abstrak. Penggunaan kelereng, batu kecil, dan daun memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan dan memanipulasi proses penjumlahan dan pengurangan secara langsung.

Misalnya, ketika siswa diminta untuk menjumlahkan 3 kelereng dengan 2 kelereng, mereka dapat secara fisik menggabungkan kedua kelompok kelereng tersebut dan menghitung totalnya. Proses ini membantu siswa memahami bahwa penjumlahan adalah proses menggabungkan dua kelompok benda menjadi satu. Begitu pula dengan pengurangan, siswa dapat mengambil sejumlah batu kecil dari kelompok yang lebih besar dan melihat secara langsung bagaimana jumlah benda berkurang.

Selain itu, media benda konkret juga membantu pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat apa yang dipelajari.

3. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus I, meskipun siswa terlihat antusias dengan penggunaan media benda konkret, beberapa di antaranya masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Namun, pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dalam metode pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Kegiatan kelompok yang melibatkan diskusi dan kolaborasi antar siswa membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Siswa yang lebih cepat

memahami materi dapat membantu teman-temannya yang masih kesulitan, sehingga terjadi proses pembelajaran yang saling mendukung.

Selain itu, penggunaan media benda konkret juga mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Ada yang lebih mudah belajar melalui aktivitas fisik, ada pula yang terbantu dengan visualisasi melalui benda nyata. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif.

4. Tantangan dan Kendala dalam Implementasi

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa tantangan dan kendala yang dihadapi selama proses implementasi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu. Proses pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini karena siswa perlu waktu untuk memanipulasi benda-benda dan memahami konsep matematika secara bertahap.

Selain itu, beberapa siswa masih kesulitan dalam menghubungkan aktivitas fisik dengan konsep matematika yang abstrak. Misalnya, meskipun siswa dapat menyelesaikan soal penjumlahan dengan menggunakan kelereng, mereka masih kesulitan ketika harus menyelesaikan soal yang sama tanpa bantuan benda konkret. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan yang lebih bertahap untuk membantu siswa beralih dari pemikiran konkret ke abstrak.

5. Implikasi bagi Pembelajaran Matematika di Kelas 2 SD Negeri 29 Banyuanyara

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 29 Banyuanyara.

Pertama, penggunaan media benda konkret dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengajarkan konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep tersebut secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Kedua, penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan yang terstruktur dan interaktif dalam penggunaan media benda konkret. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya melibatkan manipulasi benda, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berdiskusi tentang proses yang mereka lakukan. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap konsep matematika.

Ketiga, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi antar siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan kelompok yang melibatkan diskusi dan kerja sama dapat membantu siswa saling belajar dan mendukung satu sama lain. Dengan demikian, siswa yang lebih memahami materi dapat membantu teman yang masih mengalami kesulitan.

6. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan temuan dan kendala yang dihadapi dalam penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Pertama, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas penggunaan media benda konkret dalam jangka panjang. Misalnya, penelitian dapat dilakukan untuk melihat apakah pemahaman siswa terhadap konsep matematika tetap bertahan setelah mereka beralih ke metode pembelajaran yang lebih abstrak.

Kedua, penelitian selanjutnya dapat mencoba mengintegrasikan media benda konkret dengan teknologi, seperti penggunaan aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk memanipulasi objek secara virtual. Hal ini dapat membantu siswa beralih dari pemikiran konkret ke abstrak secara lebih bertahap.

Ketiga, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inklusif, yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, penelitian dapat

mencoba menggabungkan media benda konkret dengan metode pembelajaran lain, seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di kelas II SD Negeri 29 Banyuanyara menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret, khususnya permen berwarna, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 90,8 pada siklus I menjadi 93,3 pada siklus II. Penerapan media konkret menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, serta membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata.

Selain itu, penggunaan media benda konkret juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kerja sama antar siswa. Siswa lebih aktif berdiskusi, saling membantu, dan mampu menjelaskan proses yang mereka lakukan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inklusif.

Meski demikian, penelitian ini juga menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan waktu dan kesulitan sebagian siswa dalam menghubungkan aktivitas konkret dengan pemikiran abstrak. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pendampingan bertahap agar siswa dapat beralih secara lebih mudah dari pemahaman konkret menuju abstrak.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media benda konkret efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan media tersebut juga memberikan implikasi penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, serta siswa SD Negeri 29 Banyuanyara yang telah memberikan dukungan dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan, bimbingan, serta semangat sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini & Pramudita. (2021). *Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika melalui Penerapan Pendekatan Problem Solving*. *3*(1). https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19386

Utomo, H. (2025). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengoperasionalkan Penjumlahan dan Pengurangan pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan. *IJEMR: Internasional Journal Educational Maysa Research*, *1*(1), 170–177.

Fitriani, K. (2016). *Masalah matematis siswa sd kelas v melalui pendekatan*. *3*(1), 40–52. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2355

Juniansyah, D., & Saputri, H. (2024). Penerapan Media Konkret dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD Negeri 47 Palembang. *Journal on Education*, *07*(01), 6449–6459.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*.

Simamora, S. (2020). *Peningkatan kemampuan komunikasi matematika antara siswa yang diajar menggunakan model kooperatif*. *4*.

Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). *Jurnal Pendidikan Matematika*. *2*(1), 18–23.