

## MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MENGUNAKAN MEDIA KOMUKA (KANTONG MUDAH PERKALIAN) PADA KELAS 3 SDN 1 BAE

Silvia Novita Andani<sup>1</sup>, Raras Kusumastuti<sup>2</sup>, Eva Luthfi Fakhru Ahsani<sup>3</sup>

Institut Agama Islam Negeri Kudus, Kudus, Indonesia

[silvianovita916@gmail.com](mailto:silvianovita916@gmail.com), [raraskusumastuti889@gmail.com](mailto:raraskusumastuti889@gmail.com), [evaluthfi@iainkudus.ac.id](mailto:evaluthfi@iainkudus.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian, melalui penggunaan media pembelajaran “komuka” (Kantong Mudah Perkalian). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 di SDN 1 Bae yang berjumlah 20 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Pada setiap siklus dilakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran “komuka” (Kantong Mudah Perkalian) dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif yang dibuktikan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa yang sudah mencapai target. Pada siklus pertama tingkat ketuntasan siswa mencapai 60% dan siklus kedua meningkat menjadi 85%. Kriteria Ketuntasan dalam penelitian ini adalah 75%, sehingga dapat disimpulkan penggunaan media “komuka” (Kantong Mudah Perkalian) dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa kelas 3 di SDN 1 Bae.

**Kata kunci:** Pemahaman Konsep, Pembelajaran Matematika, Media Pembelajaran

### Abstract

*This research is Classroom Action Research (PTK) which aims to increase understanding of the concept of multiplication, through the use of the learning media "komuka" (Easy Multiplication Bag). The subjects in this research were 20 grade 3 students at SDN 1 Bae. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles. In each cycle, planning, implementation, observation and reflection are carried out. The data analysis technique in this research uses qualitative and quantitative data analysis. Based on the results of this research, it shows that by implementing the learning media "komuka" (Easy Multiplication Bag) it can increase active student involvement as evidenced by an increase in students' understanding of concepts that have reached the target. In the first cycle the student's completion level reached 60% and in the second cycle it increased to 85%. The criterion for completeness in this research is 75%, so it can be concluded that the use of the "komuka" media (Easy Multiplication Bag) can improve the understanding of the multiplication concept of grade 3 students at SDN 1 Bae.*

**Keywords:** Concept Understanding, Mathematics Learning, Learning Media

Copyright © 2025 Silvia Novita Andani, Raras Kusumastuti, Eva Luthfi Fakhru Ahsani

Corresponding Author: Silvia Novita Andani

Email Address: [silvianovita916@gmail.com](mailto:silvianovita916@gmail.com)

Received: 29 Desember 2024, Accepted: 19 Maret 2025, Published: 30 Juni 2025

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman di Indonesia, Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk meraih kemajuan yang membuat seseorang lebih siap dalam menghadapi kehidupan. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa agar Sumber Daya Manusia (SDM) di masa depan menjadi lebih berkualitas, baik dalam pengembangan aspek kepribadian maupun kemampuan individu (Adha et al., 2024). Proses yang paling penting di dunia pendidikan adalah proses pembelajaran. Pembelajaran matematika adalah salah satu yang diajarkan di semua jenjang pendidikan.

---

Dalam bahasa Latin, kata matematika berasal dari perkataan Yunani "*mathematike*", yang berarti "mempelajari". Kata matematika berasal dari kata "*mathema*", yang berarti "pengetahuan" atau "ilmu", dan juga berhubungan dengan kata lain yang hampir sama, "*mathein*" atau "*mathenein*", yang berarti "belajar" atau "berpikir." Oleh karena itu, kata matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui berpikir. Matematika adalah salah satu pelajaran sekolah yang dianggap memiliki peran penting dalam meningkatkan daya pikir siswa. Menurut Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa, matematika adalah ilmu universal yang mendorong kemajuan teknologi modern, memainkan peran penting dalam banyak disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia (Simangunsong et al., 2021).

Matematika memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk berpikir ilmiah dan berkontribusi dalam perkembangan ilmu eksakta serta ilmu sosial. Meskipun begitu, tujuan utama dari pembelajaran matematika, yaitu untuk mengembangkan pola pikir yang logis, rasional, kritis, kreatif, sistematis, dan praktis, belum sepenuhnya terwujud dengan optimal di banyak situasi pendidikan. Walaupun siswa sudah mendapatkan pengalaman belajar matematika sejak dini, upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan matematika tetap dilakukan melalui berbagai metode yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mata pelajaran matematika (Mauliza et al., 2023).

Salah satu topik dalam pembelajaran matematika adalah perkalian. Heruman menyatakan perkalian sebagai bagian yang sangat kompleks, sehingga guru sebaiknya menerapkan berbagai metode untuk menyampaikan materi perkalian kepada siswa agar lebih mudah dimengerti. Operasi hitung perkalian adalah materi yang wajib dipahami oleh siswa, karena dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Heruman, 2012). Namun tahap kemajuan intelektual siswa sekolah dasar berada dalam tingkatan aktivitas konkret, sebab pemikiran logis mereka berlandaskan pada manipulasi fisik objek. Pemanfaatan media massa (termasuk alat peraga) dalam proses pembelajaran matematika di kelas dasar sangatlah penting karena sejalan dengan tingkat berpikir anak-anak yang lebih mudah memahami materi dengan lebih konkret (Fitri, 2023). Media pembelajaran matematika berperan penting dalam membantu guru menyampaikan konsep-konsep dasar matematika dan memfasilitasi siswa dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru (Andrijati, 2014).

Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media/alat peraga, guru menggunakan media/alat peraga seadanya atau sangat sederhana, jauh dari menarik perhatian siswa karena

---

tidak memperhatikan komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika (Fitri, 2023). Untuk mengatasi sejumlah kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika terutama pada perkalian adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan beragam. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan media komuka (kantong mudah perkalian) untuk meningkatkan pemahaman konsep. Peraturan Pemerintah (PP) tentang pemahaman konsep merupakan bagian integral dari Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang diatur dalam beberapa peraturan, terutama yang terkait dengan kurikulum dan penilaian.

Penerapan media kantong mudah perkalian (komuka) yang digunakan peneliti secara konkret dapat memberikan pemahaman konsep perkalian dengan menyelesaikan operasi perkalian dalam bentuk penjumlahan berulang sebagai pengganti pemecahan masalah agar lebih mudah dimengerti oleh semua siswa dalam proses pembelajaran matematika. Media kantong perkalian merupakan sebuah media pembelajaran yang bersifat kontekstual yang digunakan untuk menstimulasi dan menarik minat peserta didik dalam memahami konsep operasi penghitungan dalam matematika (Mutaqin & Tisna Widiati, 2022). Adanya media pembelajaran secara konkret menghasilkan pemahaman konsep yang optimal. Pemahaman konsep adalah salah satu elemen paling penting dalam perubahan pola pikir yang menuju ke arah yang lebih baik melalui pengalaman belajar. Media komuka dianggap cukup baik untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan dirancang berbasis pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Budi Febriyanto, Yuyun Dwi Haryanti, dan Oom Komalasari pada tahun 2018 berjudul "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan media kantong dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada siklus I yaitu mencapai 40%, siklus II meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus III meningkat menjadi 80% (Febriyanto et al., 2018). Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Rizki Zuliani, Agustini Safitri, dan Laily Yuniar Nur'Azizah pada tahun 2023 berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan" menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta mengalami peningkatan pada siklus I sebanyak 62% dan siklus II sebanyak 86% menunjukkan peningkatan

---

hasil belajar siswa (Zuliani et al., 2023). Dari dua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kantong, baik kantong bergambar atau papan kantong pintar, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran konkret menjadi solusi inovatif dan aplikatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran konkret yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Ada dua manfaat utama dari penelitian ini yaitu manfaat praktis dan teoretis. Secara praktis, penelitian ini menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perkalian melalui media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang bagaimana siswa belajar perkalian. Diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna dengan menggunakan media "KoMuKa".

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SDN 1 Bae, Kabupaten Kudus, didasarkan pada pertimbangan strategis, terutama karena jaraknya yang tidak jauh dari kampus. Hal ini memungkinkan penelitian dilakukan dengan lebih efektif tanpa kendala jarak atau waktu. Selain itu, SDN 1 Bae memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian, terutama mengenai penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sekolah ini memberikan peluang yang sangat baik untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran saat ini dan menguji solusi yang telah dikembangkan. Ini mendukung penciptaan penelitian yang tidak hanya teoritis tetapi juga praktis dan bermanfaat bagi pengembangan proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sendiri sebagai peneliti di kelas, atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi). Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan kolaboratif dan partisipatif (Ramadhan & Nadhira, 2022). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*)

(Prihantoro & Hidayat, 2019). Perencanaan mencakup semua hal yang akan dilakukan pada tahap tindakan. Tahap tindakan ini dilakukan bersamaan dengan observasi. Dalam hal ini, peneliti melaksanakan 2 siklus untuk memperbaiki hasil belajar.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 1 Bae Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Pelaksanaan tindakan kelas ini pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 bulan November sebanyak dua kali siklus untuk proses pembelajaran yang efektif di kelas. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 3 sebanyak 20 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi. Proses observasi mengumpulkan data kualitatif dan tes mengumpulkan data kuantitatif. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen dan foto serta bukti-bukti lain yang merupakan pelengkap dalam pengumpulan data penelitian tindakan kelas.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus. Menurut Miles dan Huberman (2014), analisis data kualitatif terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi data. Hasil analisis data kemudian dideskripsikan dalam bentuk narasi. Untuk data kuantitatif, diperoleh dari butir soal yang menilai pemahaman siswa tentang konsep matematis dan dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan dua tahap. Pertama, menemukan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

X = Mean atau nilai rata-rata

$\Sigma X$  = Jumlah skor keseluruhan

N = Banyaknya sampel

Kedua, menghitung presentase ketuntasan belajar. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk kelas 3 SDN 1 Bae Kecamatan Bae Kabupaten Kudus yaitu  $\geq 75$ . Siswa dikatakan berhasil jika siswa mampu mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan nilai KKM. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\rho$  = Presentase Ketuntasan Belajar

100% = Bilangan tetap

Pada penelitian ini, ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu proses dan hasil. Dari segi proses, jika kriteria ketuntasan mencapai 75% atau 15 siswa dari 20 siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas. Dari segi hasil, Jika kriteria ketuntasan individu siswa  $<75$ , siswa dianggap belum tuntas. Penelitian dianggap berhasil jika siswa kelas 3 mencapai KKM sebanyak 75% (Sopian, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Tujuan dari tahap pra-siklus adalah untuk mendapatkan data awal untuk memulai penelitian. Hasil pengamatan yang dilakukan di Kelas 3 SDN 1 Bae menunjukkan bahwa siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep perkalian, yang mereka anggap membosankan dan abstrak. Siswa sering kesulitan mengaitkan konsep perkalian dengan situasi dunia nyata. Akibatnya, mereka hanya menghafal angka tanpa memahami hubungannya. Metode pengajaran sebelumnya lebih menekankan hafalan dan drill daripada memberikan pengalaman praktis yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Gambaran tambahan dapat diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa. Siswa mengatakan bahwa pembelajaran perkalian tidak menarik bagi mereka. Mereka lebih suka pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas kreatif. Sebaliknya, karena sekolah tidak memiliki banyak fasilitas, guru mengakui keterbatasan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan, seperti penggunaan lidi sebagai alat peraga, belum mampu memotivasi siswa dengan cara yang paling efektif. Meskipun menggunakan alat peraga konkret, beberapa siswa masih kesulitan memvisualisasikan konsep perkalian. Siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran ketika guru hanya memberikan teori dan soal latihan. Permasalahan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif harus digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

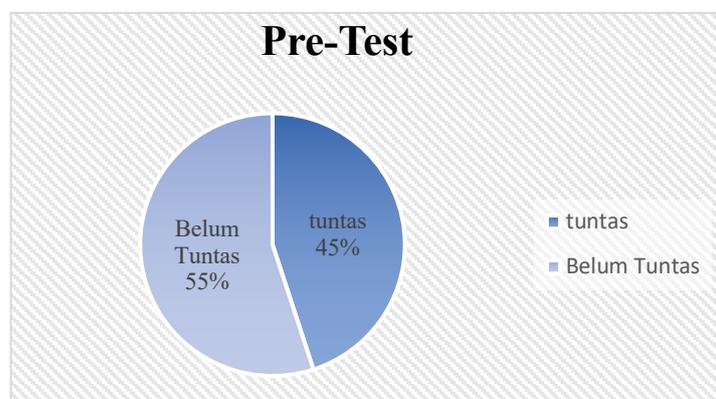
### Siklus I

**Tahap Perencanaan (*Planning*)** ini mencakup membuat Modul Ajar, menyiapkan sumber dan media pembelajaran KoMuKa (kantong mudah perkalian), yang digunakan untuk membantu memperjelas konsep perkalian dengan cara yang konkret dan menyenangkan. Media ini terdiri dari 10 kantong kecil yang akan digunakan untuk tempat menaruh objek berupa stik es krim dan juga tongkat angka untuk memvisualisasikan bentuk perkalian dan hasil perkalian.

Kemudian membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) berupa tes akhir siklus pertama atau evaluasi, kunci jawaban, dan lembar observasi.

Pada tahap perencanaan siklus 1, guru mengembangkan materi ajar dengan langkah-langkah yang rinci untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih mudah. Materi yang disusun meliputi penjelasan mengenai pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang, cara menghitung perkalian dengan hasil dua angka, serta penyelesaian soal secara bertahap. Guru juga menetapkan indikator keberhasilan, yaitu kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep perkalian serta menghitung hasil perkalian dengan tepat. Untuk mendukung proses pembelajaran, guru merancang media seperti stik es krim dan tongkat angka yang berfungsi sebagai alat bantu visual. Tongkat angka diberi label dengan angka-angka perkalian, sedangkan stik es krim digunakan sebagai penanda untuk operasi. Media ini diciptakan untuk menambah minat siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih nyata. Di samping itu, teknik pembelajaran yang diterapkan pada siklus ini meliputi metode ceramah guna memberikan penjelasan materi, serta kegiatan tanya jawab untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

**Tahap Pelaksanaan (*Acting*)** ini guru memulai dengan melakukan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap konsep perkalian sebelum menggunakan media Komuka (Kantong Mudah Perkalian). *Pre-test* ini dirancang untuk menilai tingkat pemahaman siswa mengenai konsep dasar perkalian, seperti cara menghitung perkalian dengan bilangan kecil (misalnya  $3 \times 2$ ,  $4 \times 5$ , dan lain-lain). Guru merancang soal sederhana yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah siswa sudah memahami konsep perkalian atau masih mengalami kesulitan. Pemahaman konsep matematis *pre-test* siswa pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Pemahaman Matematis Siswa pada *Pre-test*

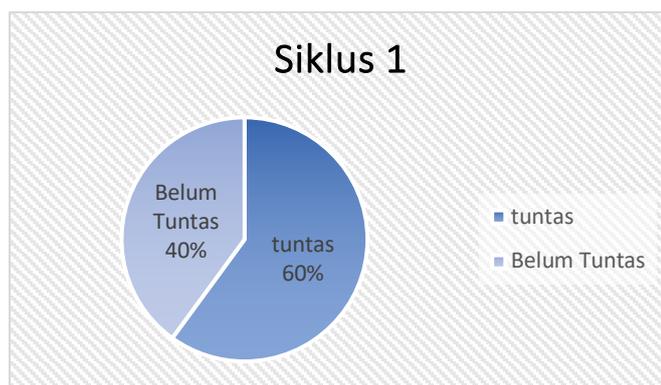
Berdasarkan diagram di atas terlihat pemahaman konsep matematis yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 64. Hasil ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa belum

berhasil mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas belum mampu mencapai KKM yaitu 75. *Pre-test* ini dapat dianggap belum tuntas jika melihat standar ketuntasan klasik. Hal tersebut dikarenakan dari 20 siswa hanya 9 siswa yang berhasil mendapat nilai  $\geq$  KKM dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebesar 45%. Jadi dapat dikatakan bahwa *pre-test* belum memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 75%.

Setelah *pre-test* selesai, guru melanjutkan dengan memperkenalkan KoMuKa yaitu media yang terdiri dari stik dan tongkat angka, yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret dan visual. Guru memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media ini dengan menunjukkan contoh soal perkalian, seperti  $3 \times 2$ . Dalam contoh tersebut, siswa diminta untuk menyusun 3 kelompok (kantong) stik, di mana setiap kelompok (kantong) terdiri dari 2 stik untuk menggambarkan hasil perkalian tersebut. Dengan metode ini, siswa dapat langsung melihat visualisasi perkalian dalam bentuk kelompok stik yang dapat dihitung totalnya, yaitu 6 stik, yang sesuai dengan hasil perkalian  $3 \times 2 = 6$ . Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa perkalian bukan sekadar angka, melainkan juga merupakan suatu proses pengelompokan yang dapat diamati secara nyata. Siswa bergantian melakukan percobaan media KoMuKa terus-menerus dengan contoh soal berbeda.

Selama kegiatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk bekerja secara mandiri dengan mengerjakan soal-soal yang disajikan dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang untuk mengukur pemahaman mereka tentang konsep perkalian. Soal-soal dalam LKPD mencakup berbagai tingkat kesulitan, mulai dari soal perkalian sederhana hingga soal dengan hasil dua angka. Guru berkeliling untuk memantau kemajuan siswa, memberikan bimbingan jika diperlukan dan memastikan bahwa siswa memahami langkah-langkah penyelesaian soal dengan benar. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan menghitung, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir mandiri dalam menyelesaikan permasalahan. Setelah seluruh siswa menyelesaikan LKPD, guru mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi untuk membahas hasil pekerjaan mereka. Guru meminta beberapa siswa untuk mempresentasikan jawaban mereka di depan kelas, menjelaskan langkah-langkah yang mereka ambil, dan memperkuat pemahaman melalui klarifikasi konsep yang didiskusikan bersama seluruh siswa. Melalui evaluasi ini, guru dapat menilai sejauh mana pemahaman siswa telah meningkat serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

**Tahap Observasi (*Observing*)**, pada pelaksanaan kegiatan awal pembelajaran, terdapat beberapa temuan esensial yang membutuhkan perhatian. Pemahaman konsep matematis siswa siklus pertama dalam Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Pemahaman Matematis Siswa Siklus 1

Berdasarkan diagram di atas terlihat pemahaman konsep matematis yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 72,75. Hasil ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa belum berhasil mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas belum mampu mencapai KKM yaitu 75. Pembelajaran siklus I juga dapat dianggap belum tuntas jika melihat standar ketuntasan klasik. Hal tersebut dikarenakan dari 20 siswa hanya 12 siswa yang berhasil mendapat nilai  $\geq$  KKM dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebesar 60%. Jadi dapat dikatakan bahwa siklus I belum memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 75%.

Salah satu temuan utama adalah guru masih mengalami kesulitan dalam mengondisikan kelas dengan baik. Hal ini terlihat dari suasana kelas yang masih ramai di awal pembelajaran, banyak siswa berbicara dengan teman sebangkunya dan belum dapat duduk secara tertib. Situasi ini menyebabkan perhatian siswa terhadap arahan guru menjadi terganggu. Sebagian besar siswa merespon pertanyaan guru, sementara sebagian kecil lainnya tampak pasif dan kurang terlibat. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi yang digunakan dalam membangun suasana kelas yang kondusif dan merangsang motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Hal ini penting agar siswa dapat memulai pembelajaran dengan sikap yang lebih fokus, antusias, dan siap menerima materi. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan strategi yang lebih interaktif dalam apersepsi untuk menarik perhatian siswa dan mengondisikan suasana kelas dengan lebih efektif.

Pada temuan kedua, kegiatan inti menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan optimal, terutama pada tahap eksplorasi. Saat guru mengajak siswa untuk bergantian mencoba media KoMuKa di depan kelas, hanya sebagian siswa yang terlihat serius memperhatikan, sementara yang lain sibuk berbincang dengan teman sebangkunya. Hal ini menunjukkan kurangnya pengelolaan kelas. Meskipun begitu, media komuka tetap efektif dalam menarik perhatian siswa yang aktif. Beberapa siswa tampak antusias menggunakan stik dan tongkat angka untuk menyelesaikan soal perkalian secara individu, yang membantu mereka memahami

---

konsep dengan lebih baik. Siswa yang lebih cepat memahami konsep terlihat bersemangat membantu teman yang mengalami kesulitan, sedangkan beberapa siswa masih ragu untuk maju karena kurangnya kepercayaan diri. Guru perlu memberikan penghargaan atas usaha mereka untuk meningkatkan tingkat kepercayaan diri. Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan inti, guru disarankan untuk menerapkan strategi pengelolaan kelas yang lebih tegas, memberikan aturan di awal pembelajaran, serta menggunakan pendekatan positif untuk mendorong partisipasi siswa. Dengan pengelolaan yang lebih baik dan dukungan yang tepat, diharapkan seluruh siswa dapat lebih terlibat aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Temuan ketiga berkaitan dengan kegiatan penutup, di mana masih terdapat kurangnya rasa percaya diri siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari kepada guru setelah pelajaran berakhir. Hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan rasa percaya diri dengan aktif bertanya tentang materi yang telah dipelajari, didorong rasa ingin tahu mereka yang tinggi.

**Tahap refleksi (*reflecting*)** siklus I penelitian tindakan kelas ini, terdapat beberapa temuan penting yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di siklus II. Pengelolaan kelas menjadi tantangan utama, di mana suasana kelas yang kurang kondusif mengganggu perhatian siswa terhadap materi. Beberapa siswa juga masih kurang terlibat aktif, meskipun media komika cukup menarik perhatian sebagian besar siswa. Pemahaman konsep perkalian siswa belum memadai, terlihat dari nilai rata-rata yang hanya mencapai 72,75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%, yang berarti belum memenuhi KKM 75. Selain itu, kurangnya rasa percaya diri siswa untuk bertanya dan mengajukan pendapat juga menjadi masalah. Untuk itu, pada siklus II, perlu dilakukan perbaikan dalam pengelolaan kelas dengan menetapkan aturan yang jelas, menciptakan suasana interaktif yang lebih mendukung, serta memberikan lebih banyak latihan dan umpan balik yang konstruktif. Guru juga diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui penghargaan atas usaha mereka. Dengan langkah-langkah perbaikan ini, diharapkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dapat meningkat dan mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

## **Siklus II**

**Tahap perencanaan (*Planning*)** dalam siklus kedua ini disusun berdasarkan hasil refleksi dari observasi pembelajaran pada siklus pertama. Dari refleksi tersebut, teridentifikasi beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media komika dalam pembelajaran perkalian. Dalam siklus kedua ini, perencanaan tindakan tetap mengedepankan persiapan kebutuhan yang diperlukan selama pelaksanaan penelitian, namun dengan fokus untuk memperbaiki aspek-aspek yang kurang optimal di siklus sebelumnya.

---

Berbagai kegiatan akan dilakukan, antara lain penyusunan modul ajar yang lebih terperinci, dengan penekanan pada penerapan media komika secara lebih efektif. Selain itu, lembar kerja peserta siswa (LKPD) berupa *post-test* akan disiapkan untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang konsep perkalian setelah menggunakan media tersebut.

Sebuah lembar observasi aktivitas siswa disusun untuk memantau keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, wawancara langsung dengan siswa dilakukan guna mendapatkan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media komika, serta untuk mengetahui sejauh mana media ini membantu mereka memahami materi perkalian. Dokumentasi dan catatan lapangan dipergunakan untuk merekam proses pembelajaran dan interaksi yang terjadi. Dengan demikian, perencanaan tindakan dalam siklus kedua ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus pertama dan memastikan bahwa media komika dapat benar-benar meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian.

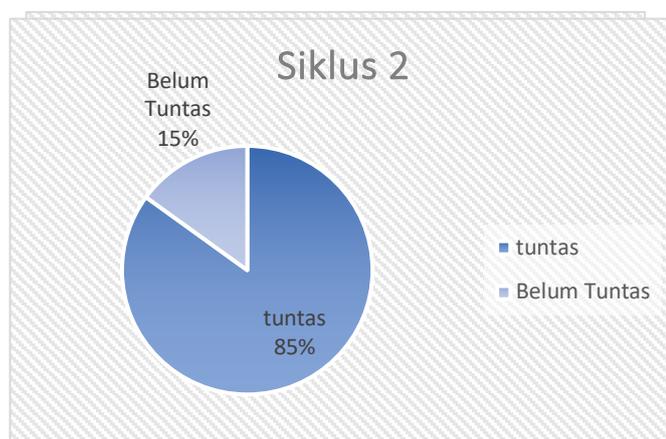
**Tahap pelaksanaan (*Acting*)** siklus kedua, guru memanfaatkan media interaktif Wordwall untuk menyajikan soal cerita tentang perkalian dalam format permainan bernama "*Open the Box*". Siswa secara bergantian maju untuk membuka soal cerita yang muncul dan memvisualisasikan soal tersebut menggunakan media komika (Kantong Mudah Perkalian). Misalnya, salah satu soal yang ditampilkan adalah, "Ani membeli 3 kantong permen, di mana setiap kantong berisi 4 permen. Berapa jumlah permen Ani secara keseluruhan?" Siswa diminta untuk menyusun tiga kelompok stik, masing-masing terdiri dari empat stik, sebagai cara konkret untuk menggambarkan jumlah permen.

Guru senantiasa memantau setiap langkah siswa, memberikan bimbingan bila diperlukan, dan memastikan bahwa siswa memahami hubungan antara visualisasi yang mereka buat dengan konsep perkalian yang sedang dipelajari. Setelah semua siswa mendapatkan kesempatan untuk mencoba media komika, guru kemudian memberikan *post-test* berupa soal cerita dengan berbagai tingkat kesulitan. *Post-test* ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa mengenai konsep perkalian dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Setelah siswa menyelesaikan *post-test*, guru mengadakan sesi diskusi dan tanya jawab untuk membahas hasil pekerjaan siswa. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk berbagi pengalaman menggunakan media pembelajaran dan mendiskusikan cara-cara menyelesaikan soal cerita perkalian. Guru memberikan penjelasan tambahan apabila ditemukan kesalahan atau kebingungan. Dengan penerapan soal cerita dan media KoMuKa, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep perkalian dengan cara yang menyenangkan dan lebih nyata.

**Tahap observasi (*Observing*)** siklus kedua, guru berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dibandingkan dengan siklus pertama. Dengan mengimplementasikan strategi yang lebih interaktif, seperti permainan singkat dan apersepsi yang melibatkan siswa secara langsung, guru mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa. Meskipun suasana kelas menjadi lebih tertib, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan arahan untuk tetap menjaga fokus, terutama saat berlangsungnya transisi antar kegiatan. Dalam kegiatan inti yang melibatkan media KoMuKa berbantuan *wordwall*, pengelolaan kelas yang lebih tegas dan jelas membawa dampak positif terhadap partisipasi siswa. Penetapan aturan yang jelas di awal pembelajaran berkontribusi dalam mengurangi kebisingan dan memperkuat fokus siswa. Siswa-siswa yang dengan cepat memahami konsep perkalian merasa lebih percaya diri untuk membantu teman-temannya, sehingga tercipta suasana kolaboratif. Namun, beberapa siswa masih merasa ragu untuk tampil, sehingga guru memberikan dorongan serta penghargaan guna meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Pada kegiatan penutup, guru menciptakan lingkungan yang lebih terbuka untuk mendorong siswa agar berani mengajukan pertanyaan. Meskipun sebagian siswa masih merasa ragu, jumlah siswa yang berani bertanya meningkat jika dibandingkan dengan siklus pertama. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani bertanya dan terus mendorong rasa ingin tahu mereka. Secara keseluruhan, siklus kedua menunjukkan kemajuan dalam pengelolaan kelas serta peningkatan partisipasi siswa, meskipun masih ada beberapa siswa yang memerlukan motivasi tambahan agar lebih aktif dalam bertanya dan berpartisipasi. Pemahaman konsep matematis siswa pada siklus kedua dilihat pada diagram di bawah ini:

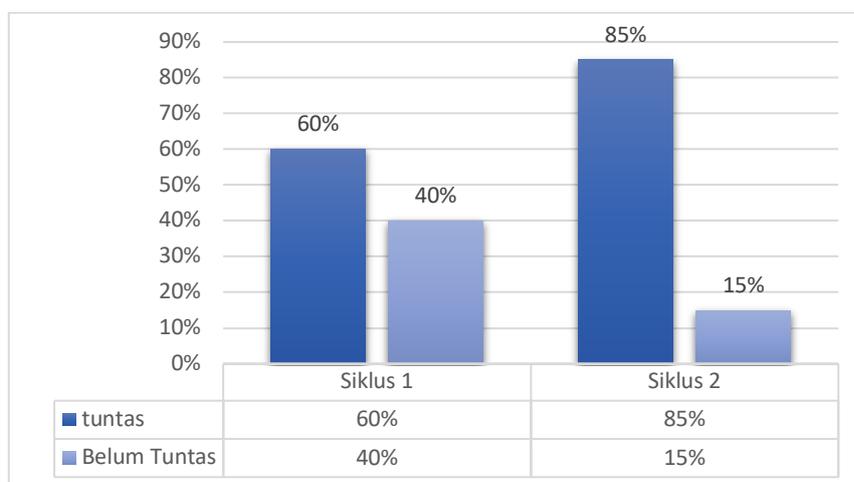


Gambar 3. Diagram Ketuntasan Pemahaman Matematis Siswa Siklus 2

Berdasarkan diagram di atas terlihat pemahaman konsep matematis yang menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 77,5. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan dan pembelajaran

yang sudah berhasil karena nilai rata-rata kelas sudah berhasil mencapai KKM yaitu 75. Selain itu, apabila melihat pada kriteria ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan sudah tuntas. Hal tersebut dikarenakan dari 20 siswa, sebanyak 17 siswa yang berhasil mendapat nilai  $\geq$  KKM dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 75%.

**Tahap refleksi (*reflecting*)**, peneliti mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan yang ternyata sejalan dengan langkah-langkah dalam modul ajar dan panduan penggunaan media Kantong Mudah Perkalian (komuka). Penggunaan media komuka terbukti sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkret. Respons siswa terhadap pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan siswa yang terlihat antusias menggunakan media tersebut, seperti yang tercermin dari keterlibatan aktif mereka selama proses belajar. Analisis data menunjukkan adanya kemajuan dalam pemahaman siswa mengenai konsep perkalian dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan di setiap siklus. Grafik 4 menggambarkan hasil PTK berdasarkan jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I dan siklus II:



Gambar 4. Diagram Peningkatan Ketuntasan Pemahaman Konsep Perkalian

Merujuk pada gambar 4, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini tuntas pada siklus II. Sehingga, siklus dihentikan karena telah mencapai indikator keberhasilan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika pada materi perkalian telah dilakukan melalui dua siklus pembelajaran di SDN 1 Bae dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada pre-test, rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 64, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 45%. Namun, setelah pelaksanaan siklus I dan II, terjadi

peningkatan yang signifikan: rata-rata skor siswa pada siklus I mencapai 72,75 dan melonjak menjadi 77,5 pada siklus II. Peningkatan ketuntasan belajar siswa juga terlihat jelas, dari 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dengan pencapaian ini, pemahaman konsep siswa telah memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 75%. Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kantong Mudah Perkalian (KoMuKa) tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa. Pencapaian yang melebihi target awal ini membuktikan efektivitas media pembelajaran KoMuKa dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di kelas 3 SDN 1 Bae.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Budi Febriyanto, Yuyun Dwi Haryanti, dan Oom Komalasari pada tahun 2018 yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar. ” Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kantong dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas II, yang dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I sebesar 40%, meningkat menjadi 66,67% pada siklus II, dan 80% pada siklus III. Selain itu, penelitian Rizki Zuliani, Agustini Safitri, dan Laily Yuniar Nur'Azizah pada tahun 2023 berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan” menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari 62% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, yang menandakan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, seperti KoMuKa, untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi perkalian. Sekolah juga diharapkan mendukung penyediaan media pembelajaran kreatif melalui pelatihan dan fasilitas yang memadai. Dengan pemanfaatan media seperti komuka, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga semakin termotivasi dalam proses belajar mereka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adha, R. F., Hartatik, S., & Astini, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Kantong Perkalian (KAPE) pada Kelas II SD Khadijah Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 724–729.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 123–132.

- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32–44. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1073>
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika*. Remaja Rosdakarya.
- Mauliza, Muliana, & Aklimawati. (2023). Analisis Karakter Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Setelah Diterapkan Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 1 Muara Batu. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(2), 30–11.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Mutaqin, I., & Tisna Widiati, G. (2022). Implementasi Media Kantong Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 49–70.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. [https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama\\_islam/index](https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index)
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>
- Simangunsong, V. H., Perangin-angin, R. B., Gultom, D. I., & Naibaho, T. (2021). Hubungan Filsafat Pendidikan Dan Filsafat Matematika Dengan Pendidikan. *Sepren: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 14–25. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.513>
- Sopian, A. (2016). uSopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10gas>, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
- Zuliani, R., Safitri, A., & Nur'Azizah, L. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian melalui Media PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(5), 870–879. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1391>