E-ISSN: 3031-8629
Halaman 511-519
Volume 1 Nomor 1 Tahun 2024

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 004 Batu Sanggan Melalui Alat Peraga Kartu Mainan Tahun 2022/2023

Al Amin.[1]
[1]SDN 004 Batu Sanggan Jln.sei subayang Desa Batu Sanggan Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar
e-mail: alamin47584@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*) yang bertujuan (1) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 004 Batu sanggan melalui alat peraga kartu mainan, (2) aktivitas siswa kelas III SD Negeri 004 Batu sanggan dalam pembelajaran matematika melalui alat peraga kartu mainan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 004 Batu sanggan pada tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif adalah sebagai berikut: kehadiran siswa dalam proses belajar mengajar meningkat, hal ini dilihat dari daftar hadir siswa pada setiap pertemuan;perhatian siswa dalam pembahasan materi pelajaran meningkat; keaktifan siswa dalam mengerjakan latihan terkontrol baik dalam bentuk kelompok atau individu; motivasi siswa untuk belajar meningkat sehingga semangat siswa mengalami peningkatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dari skor hasil belajar yang dicapai terlihat adanya peningkatan yaitu; skor rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siklus I mencapai 70 dari skor ideal 100, setelah dilanjutkan pada siklus II skor rata-rata hasil belajar matematika siswa mencapai 90 dari skor ideal 100. Banyaknya siswa yang tuntas pada siklus I adalah 7 orang (70%) dari 10 orang. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD

Negeri 004 Batu sanggan dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan alat peraga kartu mainan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kartu Mainan, Matematika

Abstract

This research is classroom action research (classroom action research) which aims (1) to improve the mathematics learning outcomes of class III students at SD Negeri 004 Batu Sanggan through toy card teaching aids, (2) the activities of class III students at SD Negeri 004 Batu Sanggan in learning mathematics through toy card props. The population in this study was all 10 class III students at SD Negeri 004 Batu Sanggan in the 2022/2023 academic year. The data collection techniques used were student learning outcomes tests and student activity observation sheets. The results obtained from quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis are as follows: student attendance in the teaching and learning process has increased, this can be seen from the student attendance list at each meeting; student attention in discussing lesson material has increased; students' activeness in carrying out controlled exercises either in group or individual form; Student motivation to learn increases so that student enthusiasm increases in completing the tasks given. From the learning outcome scores achieved, it can be seen that there has been an increase, namely; The average score of students' mathematics learning outcomes in cycle I reached 70 from the ideal score of 100, after continuing in cycle II the average score of students' mathematics learning outcomes reached 90 from the ideal score of 100. The number of students who completed cycle I was 7 people (70 %) of 10 people. From the results of the analysis it can be concluded that there has been an increase in the mathematics learning outcomes of class III students at SD Negeri 004 Batu Sanggan in mathematics learning through the use of toy card teaching aids.

Keywords: Learning Results, Play Cards, Mathematics

LATAR BELAKANG

Matematika sebagai salah satu sarana/berfikir ilmiah sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis, sistematis, dan kritis dalam diri siswa. Demikian pula matematika merupakan pengetahuan dasar yamg diperlukan untuk menunjang keberhasilan belajarnya dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Bahkan matematika berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan sebagai alat bantu untuk mengembangkan disiplin ilmu lainnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika disetiap jenjang pendidikan. Mengingat pentingnya peranan matematika tersebut di atas, maka pengajaran matematika diberbagai jenjang pendidikan formal perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh. Para siswa Sekolah Dasar (SD), mutlak dituntut untuk menguasai pelajaran matematika yang terlihat dalam bentuk hasil belajar matematika yang tinggi. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di Sekolah Dasar, antara lain melalui perubahan dan penyempurnaan kurikulum, peningkatan kualifikasi guru, pengadaan buku-buku pegangan, bahkan penyediaan sarana dan prasarana.

Namun pada kenyataannya salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada bulan Februari 2013 diperoleh keterangan bahwa hasil belajar matematika siswa masih jauh dari yang diharapkan, padahal guru telah melakukan berbagai usaha. Namun yang terlihat di lapangan, harapan tersebut belum terwujud. Hal ini terlihat pada nilai semester untuk mata pelajaran matematika kurang dari KKM 65 yaitu 60. Siswa yang memperoleh nilai standar minimal ketuntasan 40 %, dan siswa yang tidak tuntas 60 %. Ada banyak faktor yang mempengaruhi seperti variabel-variabel yang secara teoritis menghambat proses belajar matematika siswa sekolah dasar, antara lain perasaan cemas yang berlebihan dan kesulitan belajar yang dialami siswa. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar terutama dalam hal metode mengajarnya, dimana pada sekolah dasar siswa masih membutuhkan hal-hal yang

konkrit. Pada sekolah dasar dalam mengajar perlu adanya perlakuan yang khusus, dimana seorang guru harus betul-betul memahami hal-hal yang berkenaan dengan sifat dan karakter siswa yang dihadapinya. Dalam pokok bahasan pecahan seorang guru harus membuat situasi dalam mengajar jangan kaku dan siswa harus berperan aktif di dalamnya. Dalam hal ini peneliti mencoba memecahkan suatu masalah dengan memberikan suatu permainan yang berhubungan dengan operasi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara tujuh sampai dengan 12 tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Dengan kata lain penggunaan media (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak.

Kenyataan yang terjadi di sekolah (berdasar hasil observasi dan tanya jawab dengan beberapa guru) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika jarang menggunakan media/alat peraga. Salah satu penyebab yang terdeteksi adalah guru kurang bisa mengembangkan diri dalam pemanfaatan dan pengembangan media/alat peraga.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto, dkk (2007:58) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pratik pembelajaran di kelasnya”. Pendapat ini senada dengan Wardhani, dkk (2007:1.4) “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk memperbaiki proses pembelajaran”.

Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif, maksudnya dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan rekan sejawat. Rekan sejawat bertindak sebagai

observer, yang tugasnya untuk mengamati dan menilai segala aktivitas peneliti selama proses penelitian ini. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang juga akan bertindak sebagai guru mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelemahan dalam proses pembelajaran dan mencari cara untuk mengatasi kelemahan tersebut dan meningkatkan mutu pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan penelitian menelaah kurikulum matematika SD kelas III pokok bahasan pecahan semester genap tahun ajaran 2022/2023. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat media pembelajaran , membuat paket kartu mainan berisi soal dsan jawaban, membuat lembar kerja siswa (LKS), mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas pada pelaksanaan tindakan siklus, membuat tes hasil belajar matematika , serta mempelajari bahan yang akan diajarkan sebagai sumber. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, 3 kali pertemuan pembahasan materi yaitu pertemuan pertama pada tanggal 08 Februari 2022, pertemuan ke 2 tanggal 11 Februari 2022, pertemuan ke 3 tanggal 13 Februari 2022 dan 1 kali pemberian tes yaitu pada tanggal 15 Februari 2022 dengan pokok bahasan pecahan.

Proses pembelajaran pada siklus pertama menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga kartu mainan, ada sekitar 90,33% siswa yang hadir pada siklus I yang dilaksanakan pada 4 kali pertemuan, ada 20% siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti, dan 20% siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, 10% siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis, ada sekitar 40% siswa ynga aktif bekerja dalam kelompoknya, dan 60% yang aktif pada saat bermain kartu, serta 20% siswa yang berpartisipasi membuat kesimpulan materi. Rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diberi tindakan adalah 68 dari skor ideal 100, skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 50 dengan standar deviasi adalah

15,58 dengan rentang skor 40 yang berarti hasil belajar matematika murid kelas III SD Negeri 004 Batu sanggan dari skor terendah 50 dan tertinggi 90. pada tahap perencanaan penelitian menelaah kurikulum matematika SD kelas III pokok bahasan pecahan semester genap tahun ajaran 2022/2023, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran, membuat paket kartu mainan berisi soal dan jawaban, membuat lembar kerja siswa (LKS), mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas pada pelaksanaan tindakan siklus, membuat tes hasil belajar matematika, serta mempelajari bahan yang diajarkan sebagai sumber.

Siklus kedua dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, 3 kali pertemuan pembahasan materi yaitu pertemuan ke-5 pada tanggal 18 Februari 2022, pertemuan ke-6 tanggal 20 Februari 2022, pertemuan ke-3 tanggal 22 Februari 2022 dan 1 kali pemberian tes yaitu pada tanggal 25 Februari 2022 dengan pokok bahasan pecahan. Proses pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, pada prinsipnya pelaksanaan siklus II jauh berdasarkan hasil refleksi siklus I. dapat dilihat bahwa sekitar 100% siswa yang hadir pada siklus II yang dilaksanakan pada 4 kali pertemuan, ada 30% siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti, ada 40% siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, 30% siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis, ada sekitar 60% siswa yang aktif bekerja dalam kelompoknya, 80% siswa yang aktif saat bermain kartu, serta 40% siswa yang berpartisipasi membuat kesimpulan materi. Rata-rata hasil belajar matematika murid setelah diberi tindakan adalah 74,28 dari skor ideal 100, skor tertinggi 100, dan skor terendah adalah 55 dengan standar deviasi adalah 18,56 dengan rentang skor 45 yang berarti hasil belajar matematika murid SD Negeri 004 Batu sanggan dari skor terendah 55 dan tertinggi 100. dapat dikemukakan bahwa dari 10 siswa kelas III SD Negeri 004 Batu sanggan tidak terdapat siswa pada kategori sangat rendah dan 1 siswa atau 10% pada kategori rendah, 2 siswa atau 20% pada kategori sedang, 4 siswa atau 40% pada kategori tinggi, dan 3 siswa atau 30% pada kategori sangat

tinggi. Berdasarkan skor rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh siswa yaitu 80, dapat disimpulkan bahwa skor hasil belajar yang diperoleh siswa berada pada kategori Tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dapat dilihat bahwa hasil tes murid setelah dilakukan pemberian soal pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya skor rata-rata hasil belajar siswa selama penelitian ini dilakukan yaitu dari 70 pada siklus I dan 90 pada siklus II. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid, dan berkurangnya siswa yang mendapat angka rendah. Skor rata-rata hasil belajar murid jika dikonversialkan ke dalam kategorisasi skala lima berada dalam kategori sedang yang pada mulanya berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa merningkat. Meskipun demikian masih perlu ditingkatkan karena belum mencapai skor maksimal. Pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika karena pembelajaran ini membuat mereka dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan sehingga bebas menuangkan proses berpikirnya tentang apa yang mereka ketahui, selain itu rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika sedikit demi sedikit mulai mengalami peningkatan karena siswa diberi kesempatan untuk berpikir sendiri.

Sejumlah perubahan sikap siswa secara terperinci mengalami peningkatan berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh dari lembar observasi yang merupakan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut, dapat dilihat bahwa sekitar 90,33% murid hadir pada siklus I dan 100% siswa yang hadir pada siklus II yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, ada 20% siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti pada siklus I menjadi 30% pada siklus II, dan 20% siswa yang menjawab pertanyaan dari guru pada siklus I menjadi 40% pada siklus II, 10% siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di

papan tulis pada siklus I menjadi 30% pada siklus II, sekitar 40% siswa yang aktif bekerja dalam kelompoknya padfa siklus I menjadi 60% pada siklus II, dan 60% siswa yang aktif dalam permainan kartu pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, serta 20% siswa yang berpartisipasi membuat kesimpulan materi pada siklus I menjadi 40% pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid. Hal ini diindikasikan dengan tercapainya ketuntasan belajar siswa pada siklus I 70% meningkat menjadi 90% pada siklus II. Penerapan pembelajaran melalui penggunaan alat peraga kartu mainan efektif digunakan karena dapat meningkatkan frekuensi keaktifan dan aktivitas dalam proses belajar mengajar sesuai dengan pengamatan sikap siswa selama pelaksanaan penelitian berlangsung pada siklus I dan II.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, (2006).*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Abduh, Amir. (eds) 2001. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Aqib, Zainab. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Iyrama Widya.

FKIP UNISMUH Makassar. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi.* Makassar: Panrita Press Unismuh.

Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.

Ibrahim, Nana Syaodih. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Cipayung: Gaung Persada (GP) Press.

Jumliana. 2012. *Peningkatan Hasil belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Siswa Kelas IV$_B$ SD Inpres Maccini Kota Makassar.* Skripsi FKIP Unismuh Makassar.

Murniati, Endyah. 2012. *Mengajarkan Matematika Dengan Fun*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sahabuddin. 1999. *Mengajar dan Belajar Dua Aspek dari Suatu Proses yang disebut Pendidikan.* Ujung Pandang: C.V Sunu Baraya.

Slameto. 2003. *Belajar& Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Sukayati.2013.*Pecahan.* Makalah disajikan dalam Pelatihan Supervisi Pengajaran Untuk Sekolah Dasar, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Pusat pengembangan Penataran Guru (PPPG) Matematika Yogyakarta, 19 Juni 2003.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.