

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA REALITA
DI KELAS V SD**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
DINA MAHARANI
F 33209099**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

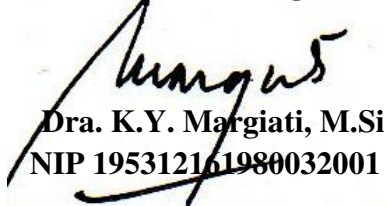
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA REALITA
DI KELAS V SD**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh :
DINA MAHARANI
F 33209099

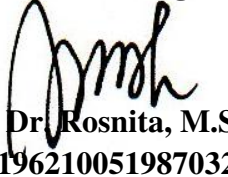
Disetujui,

Pembimbing I



Dra. K.Y. Margiati, M.Si
NIP 195312161980032001

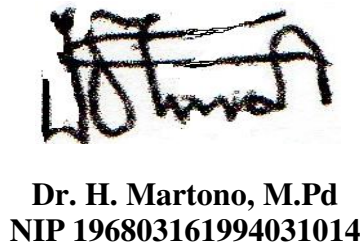
Pembimbing II



Dr. Rosnita, M.Si
NIP 196210051987032002

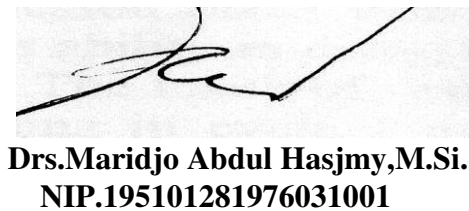
Disahkan,

Dekan



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP 196803161994031014

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Drs. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si.
NIP.195101281976031001

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA REALITA
DI KELAS V SD**

Dina Maharani, K.Y. Margiati, Rosnita

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Email : dinamaharanirandi88@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian pecahan menggunakan media Realita di kelas V Sekolah Dasar Negeri 68 Pontianak Barat. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah peneliti dan siswa kelas V SD Negeri 68 Pontianak Barat semester II sebanyak 46 siswa. Teknik pengumpul data terdiri dari teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan 2 siklus. Hasil penelitian yang di peroleh adalah kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 1 yaitu penilaian terhadap kemampuan peneliti menyusun RPP dengan rata- rata sebesar 3,24 dan pada siklus 2 sebesar 3,76. Kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 1 dengan rata – rata sebesar 3,56 dan siklus 2 sebesar 3,82. Akibat penggunaan media Realita hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus 1 dengan rata - rata 71,30 dengan ketuntasan belajar 60,86% pada siklus 2 dengan rata – rata 90,43 dengan ketuntasan belajar 100%.

Kata Kunci : Peningkatan, hasil belajar, dan media Realita

Abstract: This study aims to improve student learning outcomes at a fraction multiplication using reality material media in fifth grade of SDN 68 West Pontianak. The method used is descriptive quantitative approach. The subjects were researchers and fifth grade students of SDN 68 at second semester with 46 students. Techniques of data collection consisted of direct observation and measurement techniques. Implementation of this class action performed 2 cycles. The results of this research is the ability of researchers to in doing the learning at cycle 1 is an assessment of researchers ability to prepare lesson plans with an average of 3.24 and the second cycle at 3.76. The researchers ability in doing the learning in cycle 1 with average of 3.56 and cycle 2 at 3,82. The result of using reality material media is the student can increase the learning in cycle 1 with average 71,30 with 60.86% mastery learning at cycle 2 with average 90.43 with 100% mastery learning.

Keywords: Enhance, learning outcomes, and media Reality

Di sekolah kami seringkali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti tentang materi yang disampaikan guru khususnya mata pelajaran matematika. Demikian yang peneliti alami di sekolah, meskipun berupaya sebaik-baiknya ternyata hasilnya belum sesuai yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil evaluasi tes formatif pada mata pelajaran matematika dengan kompetensi dasar mengalikan dan membagi berbagai bentuk pecahan dikelas V semester II pada SD Negeri 68 Pontianak Barat. Dari hasil tes formatif yang dilaksanakan nilai siswa sangat rendah, yaitu dari 46 siswa hanya 16 siswa (34,78%) yang mencapai nilai di atas 65 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 65. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 34,78%, dan sisanya sebanyak 30 siswa atau 65,21% siswa dinyatakan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal karena mendapat nilai di bawah KKM.

Masalah dalam penelitian ini “Apakah dengan menggunakan media *Realita* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN 68 Pontianak Barat”. Adapun sub masalahnya adalah : (1) Bagaimana kemampuan guru menyusun RPP materi perkalian pecahan pada pembelajaran Matematika di kelas V SDN 68 Pontianak Barat yang dapat meningkatkan hasil belajar ?, (2) Bagaimana peningkatan guru melaksanakan pembelajaran matematika pada materi perkalian pecahan dengan media *Realita* di kelas V SDN 68 Pontianak Barat yang dapat meningkatkan hasil belajar?, (3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media *Realita* pada pembelajaran Matematika di Kelas V SDN 68 Pontianak Barat ?

Penelitian ini mempunyai tujuan umum yaitu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Pecahan Dengan Media *Realita* di Kelas V SDN 68 Pontianak Barat. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang : (1) Untuk mendeskripsikan kemampuan penyusunan RPP pada materi perkalian pecahan siswa di kelas V SDN 68 Pontianak Barat. (2) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Realita* pada materi perkalian pecahan di kelas V SDN 68 Pontianak Barat. (3) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Realita* pada materi perkalian pecahan di kelas V SDN 68 Pontianak Barat.

Matematika diajarkan di sekolah membawa misi yang sangat penting, yaitu mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Dengan demikian dengan belajar matematika di Sekolah Dasar bertujuan untuk melatih cara berpikir siswa, berfikir dalam mencari kesimpulan dan memecahkan masalah serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan sehingga dengan demikian hasil belajar yang diharapkan dari siswa akan tercapai. Sardiman (2011) menyatakan matematika mempunyai manfaat sebagai media atau sarana siswa mencapai

kompetensi dan dapat digunakan sebagai alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Dengan mengetahui manfaat matematika tersebut diharapkan kita sebagai guru atau pengelola pendidikan matematika dapat memahami adanya hubungan antara matematika dengan berbagai ilmu lain atau kehidupan. Sebagai tindaklanjutnya sangat diharapkan agar para siswa diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan seorang siswa sangat tergantung pada seorang guru yang bersangkutan, dimana seorang guru dalam memberikan materi pelajaran khususnya pada bidang studi matematika harus bersumber dari bahan pengajaran agar relevan dengan pencapaian tujuan instruksional dan harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Fungsi hasil belajar adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan proses yang mengacu pada perubahan perilaku akibat dari proses pengalaman baik yang alami atau pun sengaja dirancang, dimana nantinya guru dapat menentukan hasil yang diperoleh masing-masing siswa melalui tes materi pelajaran yang diberikan.

Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:109) mengatakan: “ Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, dan suasana evaluasi”. Beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar perhatian siswa lebih terfokus yaitu menggunakan metode secara bervariasi, menggunakan media sesuai dengan tujuan belajar dan materi yang diajarkan, menggunakan gaya bahasa yang tidak monoton dan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan membimbing. Jadi untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, guru dapat menerapkan langkah-langkah seperti memberikan tugas secara individual dan kelompok. Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, dan mengadakan Tanya jawab dan diskusi.

Menurut Prof. Dr. Azhar Arsyad, MA(2013) media adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan alat – alat untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat – alat yang dapat di sediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat – alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media merupakan alat bantu pembelajaran dan segala macam benda digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran. Media disini mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang bersifat abstrak, kemudian di konkretkan dengan menggunakan alat agar dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang dan dirasakan. Media Realita adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realita tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak peserta didik melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Media realita sangat bermanfaat terutama bagi peserta didik yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu.

Misalnya untuk mempelajari binatang langka, peserta didik diajak melihat anoa, badak, harimau, yang ada di kebun binatang.(online [http://sertifikasiguru.unm.ac.id/Model Pembelajaran](http://sertifikasiguru.unm.ac.id/Model_Pembelajaran) diakses tanggal 16 Maret 2014). Media realita dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realita yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.

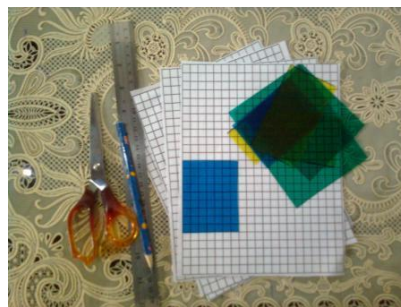
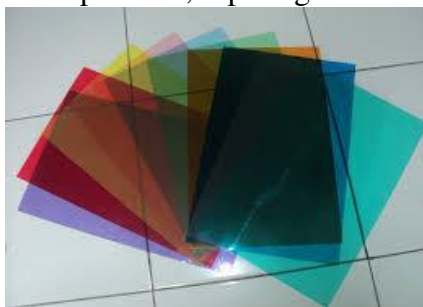
Menurut Ridwan Abdullah Sani (2013) pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah di alami sebelumnya. Menurut Bruner (1996 : 10-11) ada tiga tahap utama didalam belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial / gambar (*iconic*), dan pengalaman manipulasi simbol (*symbolic*). Tahap enaktif adalah aktivitas peserta didik untuk memahami lingkungan melalui observasi langsung yang realita. Tahap ikonik terjadi saat peserta didik mengobservasi realita tersebut secara tidak langsung, tetapi melalui gambar – gambar ataupun tulisan. Tahap simbolik terjadi ketika peserta didik membuat abstraksi berupa teori, penafsiran, analisi terhadap realita yang telah di amati. Contoh aplikasi Bruner dalam proses belajar mengajar adalah :

- a. Menentukan tujuan – tujuan instruksional;
- b. Memilih materi pelajaran ;
- c. Menentukan topic yang dapat di pelajari secara induktif oleh peserta didik;
- d. Mencari contoh, tugas, ilustrasi, dan sebagainya;
- e. Mengatur topik – topik pembelajaran mulai dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke kompleks, dan dari tahap enaktif, ikonik ke simbolik;
- f. Mengevaluasi proses dan hasil belajar.

Penggunaan media realita sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya anak ingin mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realita juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realita bisa berupa: contoh antara lain potongan benda (cutaways), specimen (benda contoh) dan exhibid (pameran). Tapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Cutaways artinya benda sebenarnya tidak digunakan secara menyeluruh, tapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Benda contoh artinya benda asli tanpa dikurangi sedikitpun. Sedangkan pameran maksudnya menampilkan benda-benda tertentu yang dirancang seolah-olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa benda asli merupakan benda atau bahan yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar, media belajar dan sarana belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran. Benda tersebut berasal dari lingkungan sekitar warga belajar, misalnya batu, pasir, air, meja,kayu, tumbuh-tumbuhan, daun, kelompok binatang dan yang lainnya yang dapat diamati serta dirasakan oleh indra manusia (

online http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/12104757_2086-7301.pdf diakses tanggal 16 Maret 2014)

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media realita desain pembelajarannya diupayakan agar siswa tidak diam tetapi melakukan perbuatan sehingga siswa lebih paham. Apabila pembelajaran ceramah, maka dapat terjadi dalam pikiran siswa terlintas dengan pikiran lainnya. Secara teori pembelajaran dengan ceramah, memiliki efektifitas 20% saja, dengan demikian hasil belajar tidak optimal. Sebaliknya dalam pembelajaran konstruktivistik siswa dapat menciptakan sesuatu, untuk mendorong hal itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media realita. Media realita yang digunakan antara lain adalah kertas mika. Kertas mika sangat efektif didalam perkalian pecahan, seperti gambar berikut :



Dalam mengalikan bilangan pecahan, maka semua pembilang dan pembaginya harus dikalikan secara searah, yaitu pembilang yang satu dikalikan dengan pembilang yang lain serta pembagi yang satu dikalikan dengan pembagi yang lain. Bilangan pecahan merupakan bilangan yang terdiri dari dua bagian angka, yaitu angka sebagai pembilang (*numerator*) dan angka sebagai pembagi (*denominator*) dimana kedua bagian angka ini dipisahkan dengan simbol garis bawah ($_$) atau yang dibaca “per”. Didalam ilmu faraid, pembagi ini seringkali disebut sebagai **asal masalah** atau **pokok masalah**. Format penulisan bilangan pecahan adalah sebagai berikut : $\frac{A}{B}$, dimana “A” adalah pembilang dan “B” adalah pembagi. Tidak seperti pada penjumlahan dan pengurangan, nilai pembagi tidak perlu bernilai sama dahulu. Contoh:

- Berapakah hasil dari $\frac{1}{2} \times \frac{2}{5}$?

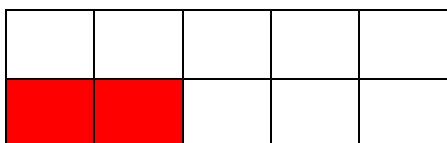
- Berapakah hasil dari $\frac{1}{2} \times \frac{2}{3} \times \frac{4}{5}$?

Cara mengalikan pecahan adalah:

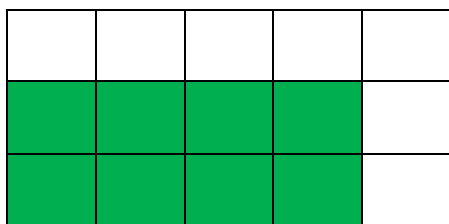
- Pembilang kali pembilang, penyebut kali penyebut.
- Sederhanakan untuk mendapatkan hasil yang sederhana.

Sehingga di temukan jawaban sebagai berikut :

$$\blacktriangleright \frac{1}{2} \times \frac{2}{5} = \frac{1}{2} \times \frac{2}{5} = \frac{2}{10} = \frac{1}{5}$$



$$\blacktriangleright \frac{2}{3} \times \frac{4}{5} = \frac{2}{3} \times \frac{4}{5} = \frac{8}{15}$$



METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Jadi, yang dimaksud metode deskriptif adalah metode penelitian yang terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar untuk mengungkapkan fakta. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto mengatakan bahwa Penelitian tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (dalam Iskandar:20). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu penelitian yang dapat dilaksanakan oleh guru sebagai alternatif pilihan untuk menemukan cara dalam rangka meningkatkan mutu atau kualitas proses pembelajaran disekolah. Penelitian tindakan kelas dilakukan didalam kelas, sehingga focus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaram berupa prilaku guru dan siswa dalam melakukan interaksi. Tujuan penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 68 Pontianak Barat untuk mata pelajaran Matematika. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V tahun pelajaran 2013 / 2014 dengan jumlah siswa sebanyak 46 orang, terdiri dari 26 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Pemilihan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di SDN 68 Pontianak Barat.

Menurut Sugiyono (2011:224) menjelaskan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpul data seperti teknik observasi langsung yang digunakan untuk melihat aktifitas guru maupun siswa dan teknik pengukuran yang digunakan untuk melihat tingkat hasil belajar siswa. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi langsung seperti lembar IPKG 1 dan IPKG 2 dan tes hasil

belajar. Penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan menggunakan dua siklus. Namun jika belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Data yang diperoleh melalui hasil belajar diolah menjadi nilai dan persentase ketuntasan. Untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus persentase. Yaitu :

$$\text{Rumus } \% = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: % : Persentase siswa

A : Jumlah siswa yang tuntas

B : Jumlah siswa seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pembahasan tiap-tiap siklus yang meliputi : hasil observasi terhadap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar, catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa setiap akhir siklus.

Berikut ini hasil penelitian dengan menggunakan media realita yang diuraikan dalam tahapan berupa siklus pembelajaran yang dilakukan dua siklus yang diuraikan sebagai berikut :

Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melakukan perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 sebagai berikut :

1. Guru sebagai peneliti merumuskan rambu-rambu tujuan pembelajaran, memilih dan menetapkan metode atau strategi pembelajaran dan selanjutnya menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar penilaian siswa dan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran.
2. Bersama kolaborator mendiskusikan RPP, lembar penilaian siswa dan lembar penilaian kemampuan guru melaksanakan pembelajaran.
3. Peneliti berlatih tentang langkah-langkah menggunakan media Realita dan menyiapkan instrument penilaian hasil belajar siswa.
4. Guru (peneliti) berdiskusi bersama kolaborator bahwa pelaksanaan pembelajaran tindakan tentang perkalian pada pecahan akan dilakukan dengan menggunakan media Realita. Langkah-langkah menyelesaikan soal perkalian dengan media realita telah di sepakati oleh peneliti dengan kolaborator.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 10 April 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pada pembelajaran siklus 1 guru mengimplementasi RPP (terlampir) tentang materi perkalian pada pecahan dengan menggunakan media realita di kelas V SD Negeri 68 Pontianak Barat yang berjumlah 46 orang siswa. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru sekaligus peneliti dengan urutan sebagai berikut :

A. Kegiatan Awal

Pada tahap ini guru mengawali pembelajaran dengan memberikan apersepsi yaitu dengan mengingatkan siswa akan konsep pecahan. Kemudian guru menanyakan soal perkalian secara lisan kepada siswa.

a. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti meminta siswa untuk menjawab pertanyaan guru “hasil dari $\frac{4}{7} \times \frac{3}{5} = ?$ ”. Setelah itu salah satu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan guru dan menuliskan jawabannya di papan tulis dengan caranya sendiri. Siswa yang lain diminta untuk menanggapi jawaban temannya. Setelah itu siswa memperhatikan media yang diberikan oleh guru. Siswa menemukan jawaban dari soal yang diberikan oleh guru melalui media realita pada materi yang disajikan guru, siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan media yang telah di berikan. Setelah itu siswa yang lain diberi kesempatan untuk menanggapi jawaban dari temannya yang ada di papan tulis. Setelah itu siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk merefleksi pembelajaran yang telah berlangsung.

Pada waktu guru (peneliti) melaksanakan kegiatan pembelajaran tindakan, kolaborator mengobservasikan/menilai kemampuan guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar, mengobservasi/menilai aktivitas belajar siswa, serta pada tahap akhir pembelajaran guru melaksanakan penilaian dengan memberikan soal tes tertulis untuk dikerjakan siswa secara individu.

b. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, Siswa mengerjakan tes tertulis secara individu. Pada waktu siswa mengerjakan soal, peneliti memantau siswa mengerjakan soal, serta menilai hasil pekerjaan siswa dilanjutkan dengan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan pesan kepada siswa. Setelah itu guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya.

Tahap pengamatan / observasi siklus 1.

Pada penelitian siklus 1, observasi atau penilaian dilakukan oleh kolaborator terhadap peneliti yang melaksanakan pembelajaran perkalian pecahan dengan menggunakan media Realita. Observasi atau penilaian difokuskan terhadap langkah-langkah pembelajaran perkalian dengan menggunakan media Realita, serta aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Realita.

Refleksi

Hasil penilaian akhir siklus 1 terhadap hasil belajar siswa seperti di sajikan dalam tabel ada 18 orang siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan atau 39,14% dan yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 28 orang siswa atau 60,86% dengan nilai rata-rata 71,30. Siswa yang tidak tuntas tersebut dikarenakan tidak memperhatikan penjelasan guru dengan seksama dan benar. Ada juga siswa yang suka melamun dan berjalan sehingga dalam memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran tidak serius dan main-main, dan ada juga siswa yang takut atau malu untuk bertanya sehingga tidak mengerti untuk mengalikan pecahan dengan tepat. Untuk memperbaiki langkah-langkah pembelajaran pada siklus 1 serta untuk meningkatkan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran, maka peneliti dan kolaborator mengambil kesimpulan dan kesepakatan untuk melaksanakan kegiatan tindakan siklus 2

Pelaksanaan dan Hasil Siklus 2

Pada siklus ini guru dan peneliti menetapkan masalah-masalah yang ditemukan pada siklus 1 melalui refleksi siklus 1 untuk segera dilakukan tindakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Tahap perencanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melakukan perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 2 sebagai berikut :

Hasil yang diperoleh dari perencanaan tindakan siklus 2 sebagai berikut:

- A. Peneliti merencanakan kekurangan pada siklus 1 kepada kolaborator bahwa pelaksanaan tindakan siklus 2 masih mengajarkan perkalian dengan menggunakan media Realita seperti yang disepakati pada siklus 1.
- B. Peneliti menyempurnakan proses rencana pembelajaran, membuat lembar penilaian guru atau IPKG 1 dan IPKG 2, membuat lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran perkalian dengan media Realita, penguasaan media pembelajaran dan strategi pembelajaran.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 21 April 2014. Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dilakukan sebagai dasar upaya untuk memperbaiki tindakan siklus 1, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan guru mengajar, dan hasil belajar matematika siswa kelas V pada pembelajaran pecahan. Pada tahapan ini tindakan tetap dilakukan oleh peneliti yang mengajar seperti biasanya. Sedangkan kolaborator bertugas sebagai observer mengamati pelaksanaan pembelajaran. Jumlah pertemuan pada siklus 2 yaitu 1 kali pertemuan (3 x 35 menit).

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

a. Kegiatan Awal

Pada tahapan ini pembelajaran diawali dengan berdoa dan apersepsi dengan tanya jawab pada materi yang lalu kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru menggulangi lagi penjelasan materi perkalian pada pecahan dengan menggunakan media Realita. Selanjutnya peneliti / guru menyuruh siswa yang masih pasif untuk maju menyelesaikan soal perkalian dengan menggunakan media Realita.

Perlakuan ini dilakukan guru dengan tujuan agar semua siswa bisa mengerti dan paham tentang proses penyelesaian perkalian pecahan dengan menggunakan media Realita. Guru juga membimbing siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal. Pada pembelajaran guru memberikan bimbingan dan perhatian lebih kepada beberapa siswa yang pada siklus 1 belum mencapai ketuntasan, yaitu dengan membimbingnya saat proses pengerjaan perkalian pecahan, dimana jika masih ada kekeliruan serta belum mengerti siswa selalu diarahkan sehingga siswa tidak takut dan tidak merasa malu untuk bertanya jika ada merasa yang belum jelas. Apabila siswa belum mengerti, guru memberikan contoh lagi sehingga siswa benar-benar mengerti dan paham dalam menyelesaikan soal perkalian pecahan.

c. Kegiatan Akhir

Pada tahap akhir ini guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dan memotivasi siswa untuk selalu berlatih di rumah agar tidak lupa. Selain itu guru juga memberikan penguatan bagi siswa yang mendapat nilai terbaik. Di akhir siklus 2 guru melakukan refleksi melalui hasil yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran di siklus 2.

Tahap pengamatan / observasi siklus 2

Pengamatan atau observasi pada siklus 2 dilaksanakan untuk memperoleh data tentang kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran perkalian pecahan menggunakan media Realita di kelas V SD Negeri 68 Pontianak Barat. Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 21 April 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit atau 1 kali pertemuan. Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus 2 sudah dapat berjalan sesuai dengan perencanaan dan hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan.

Refleksi

Dari hasil refleksi siklus 2 diperoleh beberapa kesepakatan bahwa, pelaksanaan kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti serta penutup sudah dapat dilaksanakan guru dengan baik, kesalahan - kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal dapat diperbaiki sehingga hasil belajar siswa meningkat. Kemampuan guru dalam membuat RPP rata – rata 3,76 dan dalam melaksanakan pembelajaran rata-rata 3,82 sudah lebih baik dari siklus 1.

Hasil penilaian akhir siklus 2 terhadap hasil belajar siswa seperti yang disajikan dalam tabel, semua siswa atau 100% sudah mencapai nilai diatas ketuntasan minimal dari standar nilai yang telah ditetapkan bahkan ada beberapa siswa melebihi batas ketuntasan mata pelajaran matematika. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 80 dan nilai tertinggi adalah 100, dengan nilai rata-rata 90,43 dari 46 siswa. Dengan demikian maka penelitian terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media realita di hentikan kepada siklus 2 karena nilai siswa sudah mencapai standar ketuntasan minimal.

Pembahasan

Data yang dikumpul dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari data pengukuran dan hasil belajar siswa yang di peroleh pada tes yang dilakukan setiap akhir siklus dan data hasil observasi/penilaian yang dilakukan kolaborator. Data yang diperoleh dari pengukuran berupa nilai tes, dianalisis dengan menggunakan perhitungan matematika berupa persentase dan rata-rata kelas.

Dari hasil rekapitulasi hasil penelitian dapat diketahui adanya peningkatan nilai siswa kelas V tentang perkalian pecahan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan nilai. Demikian juga peningkatan kemampuan pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tentang perkalian pecahan dengan menggunakan media Realita mendapat skor rata-rata 3,56 pada siklus 1, setelah guru memperbaiki kekurangan pelaksanaan pada pembelajaran, maka pada siklus 2 menjadi 3,82 atau meningkat sebesar 0,26. Hal ini berarti ada

peningkatan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran perkalian pecahan dengan menggunakan media Realita .

Berdasarkan kriteria ketuntasan mata pelajaran matematika SD Negeri 68 Pontianak Barat yaitu 65,00. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, siswa yang dinyatakan belum mencapai batas nilai ketuntasan ada 18 dari 46 orang siswa atau 39,14% dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 28 orang atau 60,84% dengan nilai rata-rata 71,30. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran serta dikarenakan adanya bimbingan dan perhatian yang lebih kepada siswa, dan kesabaran guru dalam mengajarkan siswa yang belum tuntas pada siklus 1 yaitu dengan cara memberikannya contoh yang lebih serta mendekatinya. Maka siswa tersebut lebih berani bertanya, tidak tertekan dalam pelajaran dan bergairah dalam belajar sehingga menyebabkan pada siklus 2 semua siswa 100% mencapai nilai ketuntasan bahkan melebihi dari batas ketuntasan nilai matematika yang ditetapkan SD Negeri 68 Pontianak Barat yaitu 65,00. Karena nilai terendah siswa pada siklus 2 adalah 80,00 dengan nilai rata-rata 90,43. Demikian juga nilai rata-rata dari siklus 2 dibandingkan dengan rata-rata siklus 1 mengalami kenaikan skor sebesar 30.

Dari data hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan ,maka permasalahan dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai dengan tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran perkalian pecahan setelah menggunakan media Realita akan meningkat terbukti secara signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dari tes hasil belajar pada siklus I dan II serta hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dengan menggunakan media Realita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 68 Pontianak Barat, maka peneliti berkesimpulan sebagai berikut: (1) Kemampuan guru dalam menyusun RPP dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media realita dapat diketahui terjadi peningkatan dengan rata – rata 3,24 pada siklus 1 dan dengan rata – rata 3,76 pada siklus 2. Ini berarti kemampuan guru dalam menyusun RPP mengalami peningkatan 0,52, (2)Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa dengan menggunakan media realita dengan rata – rata 2,56 pada siklus 1 dan dengan rata – rata 3,82 pada siklus 2. Ini artinya kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media realita mengalami peningkatan 1,26, dan (3)Hasil belajar siswa meningkat setelah mendapat pembelajaran perkalian pecahan dengan menggunakan media realita dari siklus 1 rata-rata 71,30 meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata 90,43. Ini berarti hasil belajar siswa dengan menggunakan media realita mengalami peningkatan skor sebesar 19,13.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut : (1) Mengajarkan pembelajaran perkalian pecahan pada siswa kelas V SD dengan menggunakan media realita sangat membantu proses pembelajaran, tetapi media yang digunakan harus dapat dilihat langsung oleh siswa agar siswa dapat langsung mengamati dan berinteraksi dengan media tersebut. Namun untuk membimbing siswa menggunakan media realita harus lebih teliti dan mempunyai kesabaran yang lebih, agar informasi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Untuk itu bagi guru menggunakan media realita dalam setiap proses belajar mengajar harus lebih bervariasi agar siswa menjadi lebih termotivasi di dalam setiap pembelajaran, (2) Pembelajaran yang dilakukan peneliti terhadap pembelajaran perkalian pecahan dengan menggunakan media realita di kelas V SD ternyata dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa, (3) Kita sebagai guru hendaknya terus menerus untuk mendiagnosis kesalahan-kesalahan belajar siswa yang disebabkan cara mengajar guru sekaligus mencari suatu cara-cara mengajar yang baru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas untuk mata pelajaran matematika di SD sehingga dapat menjadi lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah Sani, Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2011). *Penelitian Tindakan untuk Kepala Sekolah &Pengawas*: Yogyakarta: Aditya Media
- Azhar Arsyad. (2013) *Media Pembelajaran*, Jakarta, Grafindo.
- Nawawi Hadari, (2001) *Metode Penelitian*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- <http://p4tkmatematika.45/2012/10/peran-fungsi-tujuan-dan-karakteristik-matematika-sekolah/>