

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN YANG BERKAITAN DENGAN UANG MENGGUNAKAN MEDIA UANG MAINAN PADA SISWA KELAS III SDN CUPAK NGUSIKAN JOMBANG

Narto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (narto12@rocketmail.com)

Tjatjik Mudjiarti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Berdasarkan observasi awal, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan pada siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN SDN Cupak Ngusikan Jombang. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dan tes yang terdiri dari data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan data tes hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian untuk aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa adalah 80%. Hasil observasi aktivitas guru siklus I mengalami peningkatan persentase sebesar 13,34% dari 73,33% menjadi 86,67% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 13,75%, yaitu dari 74,17% menjadi 87,92%. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 14,28%, yaitu dari 71,43% menjadi 85,71%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media uang mainan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Uang mainan, Hasil belajar, Matematika, SD.

Abstract: Based on preliminary observations, the researchers conduct research with the title of solving problems related to money calculations using the media play money at third grade students of state elementary school Cupak Ngusikan Jombang. This type of research is action research that consists of 2 cycles. Each cycle is carried out through four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were all students of class III state elementary school Cupak Ngusikan Jombang. Data were obtained through observation, and result test data consists of observations of teacher activity, student activities, and student result by study test data. Indicators of success for the research activities of the teacher, student activities and student result by study is 80%. The observation results of the teacher activity in the first cycle have increased the percentage by 13.34% from 73.33% to 86.67% in the second cycle. Student activity increased by 13.75%, from 74.17% to 87.92%. Mastery learning in classical students has increased by 14.28%, from 71.43% to 85.71%. Based on the obtained results, it can be concluded that the use of toys money media to improve the activity and student result by study.

Keywords: Toys money, Results by study, Math, Elementary school.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada materi memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang di kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang pelaksanaannya masih belum maksimal. Berdasarkan observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya guru dalam mengajar hanya memberikan suatu masalah tentang perhitungan yang berkaitan dengan uang namun tidak menyediakan media pembelajaran. Guru menyelesaikan masalah yang telah disajikan kepada siswa dengan cara menuliskan secara langsung di papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga

siswa sulit memahami materi yang telah diajarkan oleh guru karena siswa kelas III masih dalam tahap usia operasional konkret yang membutuhkan pembuktian nyata dalam menemukan dan memahami konsep.

Dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyelesaikan masalah yang disajikan, aktivitas siswa pada pembelajaran tidak maksimal karena tidak ada media yang dapat dimanipulasi untuk menyelesaikan masalah yang telah disajikan guru. Hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memecahkan masalah perhitungan

yang berkaitan dengan uang di kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang masih rendah karena sebagian besar siswa nilainya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 7 siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang, hanya 3 siswa yang nilainya dapat mencapai KKM yang ditentukan atau hanya 43% dari seluruh siswa kelas III yang dapat mencapai KKM yang telah ditentukan.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tanpa menggunakan media pembelajaran, tidak boleh dibiarkan terus berlanjut karena akan menyebabkan semakin rendahnya hasil belajar siswa dan mereka akan beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga mereka akan membencinya. Padahal matematika merupakan ilmu yang selalu bermanfaat dalam kehidupan sehari – hari.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika perlu diberikan di sekolah dasar dengan tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (Depdiknas, 2008; 134).

Dalam pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang di kelas III sekolah dasar, diperlukan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran secara sistematis, dan penggunaan media pembelajaran yang telah dirancangnya dengan tujuan untuk memudahkan serta menumbuhkan gairah belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas tentang memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang, yang dilakukan guru adalah memberikan suatu masalah tentang perhitungan yang berkaitan dengan uang kemudian menyediakan media, alat dan bahan pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

George Polya (dalam Sofwan Hadi, 2012 ; 1094) menyebutkan empat langkah dalam memecahkan masalah, yaitu (a) memahami masalahnya, dalam arti menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, (b) merencanakan cara penyelesaiannya, (c) melaksanakan rencana, (d) menafsirkan atau mengecek hasilnya.

Jean Peaget (Muhsetyo ,dkk. 2010 ; 1.9) berpendapat bahwa kemampuan intelektual anak berkembang secara bertahap, yaitu : (a) sensori motor (0-2 tahun), (b) pra-operasional (2 – 7 tahun), (c) operasional konkret (7 – 11 tahun), dan (d) operasional (11 \geq tahun). Dalam pembelajaran matematika, diperlukan pengamatan terhadap tingkatan perkembangan intelektual anak sebelum suatu bahan pelajaran

matematika diberikan, terutama untuk menyesuaikan keabstrakan bahan pembelajaran matematika dengan kemampuan berpikir anak pada saat itu.

Menurut teori Bruner (dalam Gatot Muhsetyo, dkk. 2010 ; 1.12), kemampuan mental anak berkembang secara bertahap mulai dari yang sederhana ke yang rumit, mulai dari yang mudah ke yang sulit, mulai dari yang nyata atau konkret ke yang abstrak. Tahapan pembelajaran yang dikemukakan oleh Bruner dapat membantu peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan lebih mudah. Urutan bahan yang dirancang biasanya juga terkait usia atau umur anak. Bruner menyebutkan tiga tingkatan yang perlu diperhatikan dalam mengakomodasikan keadaan peserta didik, yaitu : (a) enaktif (manipulasi objek langsung), (b) ikonik (manipulasi objek tidak langsung), (c) simbolik (manipulasi simbol). Penggunaan berbagai objek, dalam berbagai bentuk dilakukan setelah melalui pengamatan yang teliti bahwa memang objek itu yang diperlukan.

Berdasarkan dua pendapat tersebut di atas peneliti berasumsi bahwa perkembangan psikologi usia anak kelas III SD masih dalam tahap operasional konkret dan ikonik , maka dalam pembelajaran matematika perlu menggunakan media yang konkret agar siswa dapat memanipulasi gambaran objek yang dimaksud yaitu dengan menggunakan media uang mainan dalam memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang.

Dalam pembelajaran di kelas, hendaknya siswa diberi kesempatan untuk lebih aktif dalam memanipulasi media pembelajaran untuk memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang yang telah disajikan. Guru memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa apabila mereka mengalami kesulitan menemukan konsep dalam memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang yang telah disajikan. Peneliti memilih media uang mainan karena media tersebut mudah didapatkan, praktis, dan efektif.

Pembelajaran matematika dengan pengajaran matematika bermakna hampir sama, namun esensinya berbeda. Dalam pengajaran matematika, guru lebih banyak menyampaikan sejumlah idea atau gagasan – gagasan matematika. Sementara dalam pembelajaran matematika siswa mendapat porsi lebih banyak dibandingkan guru, bahkan mereka harus dominan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pengajaran siswa bertindak pasif sementara guru bertindak aktif. Sedangkan dalam pembelajaran, siswa berperan lebih aktif sebagai siswa dan fungsi guru adalah sebagai fasilitator dan dinamisator.

Pembelajaran matematika harus terintegrasi dan komprehensif, sehingga seorang guru harus : a) Memiliki komitmen yang tinggi untuk menyajikan materi secara

komprehensif dan holistik dengan metode, pendekatan, teknik, dan model yang tepat dan proporsional, b) Selalu berusaha menambah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi terutama pada keterkaitan antar topik matematika dan pemanfaatan dalam bidang yang lain, c) Berusaha melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengidentifikasi kelemahan pembelajaran yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dan mencari alternatif untuk memperbaiki pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika pada kelas III sekolah dasar terdapat materi memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang. Suatu masalah merupakan pertanyaan untuk melatih pikiran melalui kegiatan inkuiri, diskusi dan penalaran. Dalam pendidikan matematika SD ada masalah bagi kelas rendah namun bukan masalah bagi kelas tinggi. Masalah merupakan suatu konflik, hambatan bagi siswa dalam menyelesaikan tugas belajarnya di kelas. Namun masalah harus diselesaikan agar proses berpikir siswa terus berkembang. (dalam Muhsetyo, dkk. 2010;1.12)

Charles dan Laster (dalam Muhsetyo, dkk. 2010;1.13) mendefinisikan : Suatu masalah adalah tugas yang mana : 1) Seseorang tertantang untuk menyelesaikan, 2) Seseorang tidak mempunyai prosedur yang siap pakai untuk memperoleh penyelesaian, 3) Seseorang harus melakukan usaha untuk memperoleh penyelesaian.

Menurut Sofwan Hadi dari buku Nasoetion, Noehi (2006;416) Bell berpendapat bahwa pemecahan masalah matematika merupakan proses penemuan respon yang tepat terhadap situasi yang benar – benar unik dan baru bagi siswa. George Polya (dalam Muhsetyo, dkk. 2010) menyebutkan teknik *heuristik* (bantuan untuk menemukan), meliputi (a) *understand the problem*, (b) *device a plan*, (c) *carry out the plan*, dan (d) *look back*. Pada tahun delapan puluhan pemecahan masalah merupakan fokus matematika di sekolah Amerika Serikat. Usaha ini dimaksudkan agar siswa mendapat wawasan yang luas dan mendalam ketika mereka menghadapi suatu masalah. Suatu masalah merupakan pertanyaan untuk melatih pikiran melalui kegiatan inkuiri, diskusi dan penalaran.

Untuk meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika, ada empat keterampilan siswa yang perlu dikembangkan yaitu: a) memahami masalah, b) membuat model matematika, c) menyelesaikan masalah, d) menafsirkan solusinya. (Depdiknas, 2008 ; 134)

Agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, perlu dilatih mengembangkan pemecahan masalah sejak awal masuk sekolah terutama memecahkan masalah yang berkaitan dengan

matematika. Dalam mengajarkan matematika, diperlukan peran guru yang sangat dominan untuk terampil dalam menyusun dan menyelesaikan masalah yang sesuai dengan kerangka berpikir siswa SD. (Endang dan Harmini, 2012 ; 126)

Dalam memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang, siswa akan lebih mudah menemukan konsep apabila adanya media pembelajaran. Kata media berasal Bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti ‘tengah’, ‘pengantar atau perantara’. Dalam Bahasa Arab, media disebut juga ‘*wasail*’ bentuk jamak dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim dari ‘*alwasth*’ yang artinya juga tengah. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (*wasilah*). Karena posisinya berada di tengah ia juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan hal dari satu sisi ke sisi lainnya (dalam Yudhi Munadi, 2008:6).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (dalam Yudhi Munadi, 2008:7). Sedangkan media pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan oleh guru untuk mempresentasikan atau menjelaskan bahan pelajaran serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika. (Muhsetyo, dkk, 2010;2.3)

Media dalam pembelajaran matematika relatif sama dengan media pembelajaran pada mata pelajaran lain. Media – media pembelajaran tersebut dapat dikelompokkan menjadi : 1) media sederhana, misalnya papan tulis dan papan grafik, 2) media cetak, misalnya buku, LKS, modul, petunjuk praktik dan lain – lain, 3) media elektronik, misalnya OHP, OHT, audio (radio, tape), audio video (TV, VCD, DVD), kalkulator, internet dan komputer. Dalam memilih media, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan, yaitu kecocokan media dengan materi pelajaran, ketersediaan alat dan pendukungnya, kemampuan finansial untuk pengadaan dan operasional, kemampuan / keterampilan menggunakan media dengan tepat dan benar. (dalam muhsetyo, dkk, 2010 ; 2.3)

Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah: 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyampai, penyalur, penghubung dan media juga dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. 2) Fungsi semantik, yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol

verbal) yang makna ataupun maksudnya benar – benar dapat dipahami anak didik (tidak verbalistik). 3) Fungsi manipulatif, yaitu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta inderawi. 4) Fungsi psikologis : a) Fungsi atensi, yaitu dapat meningkatkan perhatian (attention) terhadap materi ajar. b) Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. c) Fungsi kognitif, yaitu untuk memperoleh atau menggunakan bentuk – bentuk representasi yang mewakili objek – objek yang dihadapi baik berupa orang, benda, atau peristiwa. d) Fungsi imajinatif, yaitu dapat mengembangkan dan meningkatkan imajinasi siswa. e) Fungsi motivasi, yaitu dapat mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. f) Fungsi sosio – kultural, yaitu mengatasi hambatan sosio – kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Peneliti dalam PTK ini menggunakan media cetak yaitu uang mainan. Media cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan atau printing. Penyampaian pesan media cetak adalah melalui huruf dan gambar – gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. (Rudi ,dan Cepi, 2007 ; 14)

Agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, perlu dilatih mengembangkan pemecahan masalah sejak awal masuk sekolah terutama memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika. Dalam mengajarkan matematika, diperlukan peran guru yang sangat dominan untuk terampil dalam menyusun dan menyelesaikan masalah yang sesuai dengan kerangka berpikir siswa SD. (Endang dan Harmini,2012; 126)

Masalah yang berkaitan dengan uang dalam kehidupan sehari – hari merupakan masalah yang sering dialami oleh siswa. Agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, maka perlu dilatihkan sejak dini. Untuk memecahkan masalah. Dalam hal ini perlu dikenalkan tentang pengetahuan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan perhitungan uang. Memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan dapat diajarkan melalui tahapan – tahapan yaitu : 1) Enaktif, pada tahap ini, siswa dalam belajar dengan menggunakan objek – objek nyata (konkret) secara langsung yaitu uang mainan. 2) Ikonik ,pada tahap ini, siswa tidak lagi menggunakan objek – objek konkret melainkan menggunakan gambar – gambar yang berkaitan dengan materi dan media dalam memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang. 3) Simbolik, Siswa dapat memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang dengan menggunakan simbol – simbol. Contoh :

Andi memiliki selebar uang dua ribuan, satu keeping uang lima ratusan dan selebar uang seribuan. Uang Andi seluruhnya adalah.....

$$\text{Rp}2.000 + \text{Rp}500 + \text{Rp}1.000 = \dots\dots\dots$$

Cara penyelesaian :

Kita ambil selebar uang Rp2.000, dan satu keping uang Rp500 setelah itu mengambil lagi selebar uang Rp1.000 maka uang yang terkumpul menjadi Rp3.500



$$\text{Rp}2.000 + \text{Rp}500 + \text{Rp}1.000 = \text{Rp}3.500$$

Untuk mengembangkan keterampilan siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang dalam memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang, maka peneliti menggunakan media uang mainan. Dengan media uang mainan, siswa akan secara langsung dapat memanipulasinya dan mendapatkan pembuktian secara nyata dalam menemukan konsep. Siswa akan lebih mudah menyelesaikan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang yang disajikan guru dengan menggunakan uang mainan.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mendeskripsikan aktivitas guru pada pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan, 2) Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa pada pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan, 3) Untuk Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang pada pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan. Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini, diharapkan aktivitas siswa akan meningkat sehingga hasil belajar siswa jua akan meningkat.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi – kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai – nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Hasil belajar memiliki hubungan yang sangat erat dengan keterampilan proses karena hasil belajar merupakan akibat dari suatu proses belajar (Trianto, 2007 ; 88). Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental siswa yang lebih baik dibanding waktu sebelum belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar memiliki peran penting dalam pendidikan, bahkan menentukan kualitas belajar yang dicapai oleh siswa pada mata pelajaran yang sedang dipelajari (Syaiful Imam,2012; 1118)

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat

tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah proses penelitian yang sistematis dan terencana melalui tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru di kelasnya sendiri (Andayani, dkk, 2009 ; 16). Menurut Arikunto (2006 ; 91), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. PTK ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, dilakukan minimal dua (2) siklus dan setiap siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan atau tatap muka.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang yang berjumlah 7 siswa dengan komposisi 4 siswa laki – laki dan 3 siswa perempuan. Lokasi penelitian adalah tempat peneliti mengajar yaitu SDN Cupak Kecamatan Ngusikan Kabupaten Jombang. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari satu siklus yaitu 2 kali pertemuan dan menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yaitu dari siklus yang satu ke siklus berikutnya (Arikunto,2010;137). Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti melakukan hal – hal sebagai berikut : 1) Merancang perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media, alat dan sumber belajar) 2) Menyiapkan instrumen penilaian ,meliputi lembar kegiatan siswa (LKS), lembar observasi guru dan siswa, serta lembar penilaian/evaluasi

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti akan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dengan model pembelajaran berbasis masalah yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan dalam satu siklus dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Langkah – langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut : a) tahap 1 (orientasi siswa pada masalah), b) tahap 2 (mengorganisasi siswa untuk belajar), c) tahap 3 (membimbing penyelidikan individual maupun kelompok), d) tahap 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil karya), e) tahap 5 (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah), f) tahap 6 (Guru mengakhiri pembelajaran) (Julianto, dkk. 2011 ; 70). Apabila pada siklus I, indikator keberhasilan dari pembelajaran yang dilaksanakan belum tercapai maka dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada saat pelaksanaan tindakan siklus I berlangsung maka dilakukan tahap observasi yang dilakukan oleh guru lain (teman sejawat) ataupun kepala sekolah terhadap aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa. observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan yang tersedia yaitu lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Setelah tahap observasi, maka dilakukan tahap refleksi diantaranya adalah menganalisis hasil temuan saat melakukan observasi dan menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat melakukan pembelajaran untuk dilakukan perbaikan.

Pada siklus II, langkah pembelajaran yang dilaksanakan tidak berbeda dengan siklus I, namun ada penambahan langkah pembelajaran sesuai dengan refleksi yang telah dianalisis yaitu : 1) merevisi tindakan yang kurang tepat pada siklus I, 2) menyusun tes dan lembar pengamatan, 3) menilai tes dan lembar pengamatan, 4) membuat analisis penelitian

Data dan teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :1) data hasil pengamatan aktivitas guru. Data ini didapatkan dari pengamatan aktivitas yang dilakukan guru pada saat pembelajaran berlangsung dengan pengskoran sesuai dengan kriteria pengamatan aktivitas guru yang diamati. 2) data hasil pengamatan aktivitas siswa Data ini didapatkan dari pengamatan seluruh aktivitas yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan pengskoran sesuai dengan kriteria pengamatan aktivitas siswa .3) data tes hasil belajar siswa Data ini berupa nilai tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan di akhir pembelajaran.

Untuk mendapatkan data, maka diperlukan instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2006 ; 149) instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah data hasil pengamatan guru dan siswa serta tes hasil belajar siswa maka instrumen pengumpulan datanya adalah lembar pengamatan aktivitas gur yang diisi oleh observer atau teman sejawat pada saat pembelajaran berlangsung, lembar pengamatan aktivitas siswa yang diamati pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media uang mainan, lembar tes hasil belajar siswa, lembar tes ini berupa lembar soal – soal yang harus diselesaikan siswa sebagai evaluasi kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa dan dianalisis dengan menggunakan teknik persentase menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$. sedangkan

ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rumus Ketuntasan Klasikal =

$$\frac{\text{JumlahSiswaYangTuntasKKM}}{\text{JumlahSiswa}} \times 100\% \quad \text{Indikator}$$

keberhasilan untuk aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa adalah 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyiapkan : 1) perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, media pembelajaran, alat, bahan, dan sumber belajar, 2) instrumen penilaian yang meliputi lembar aktivitas guru, siswa, dan lembar tes belajar siswa. Setelah tahap perencanaan, maka peneliti melaksanakan pembelajaran siklus I pertemuan pertama pada hari Senin, 11 November 2013 pukul 07.00 sampai 08.10 WIB dan pertemuan kedua pada hari Rabu 13 November 2013 09.15 sampai 10.25 WIB sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran berbasis masalah yang telah dirancang pada tahap perencanaan.

Hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang pada siklus I yang dilakukan oleh dua observer yaitu Bapak Subagiya, S.Pd. dan Bapak Moh. Alfian Fanani, SPd.SD. diperoleh hasil: 1) Aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan mencapai 73,33% dengan kriteria nilai cukup. Persentase keberhasilan dalam penelitian ini belum melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80% sebagai indikator keberhasilan untuk data hasil observasi aktivitas guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang yang dilakukan oleh guru masih belum baik atau maksimal.

Aspek yang termasuk dalam kriteria nilai kurang yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan persentase 62,5%, menyajikan properti, memfasilitasi properti kepada setiap kelompok belajar, membimbing siswa dalam membuat rangkuman dengan persentase 56,25%, menyajikan masalah dengan persentase 62,50%.

Aspek yang termasuk dalam kriteria cukup yaitu membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKS dengan persentase 68,75%. Sedangkan aspek yang termasuk dalam kriteria baik yaitu memberi motivasi, menyajikan masalah, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, membagikan LKS, membantu kelompok menyajikan hasil diskusi ke dalam bentuk laporan, dan memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk memberi refleksi dan umpan

balik terhadap hasil presentasi kelompok lain dengan persentase 81,25%.

Untuk aspek yang dinyatakan sangat baik terdiri dari dua aspek diantaranya adalah aspek melakukan persiapan pembelajaran dengan persentase 87,50% dan melaksanakan penilaian (tes hasil belajar) dengan persentase nilai 100%. Data aktivitas guru pada pembelajaran menggunakan media uang mainan siklus I dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

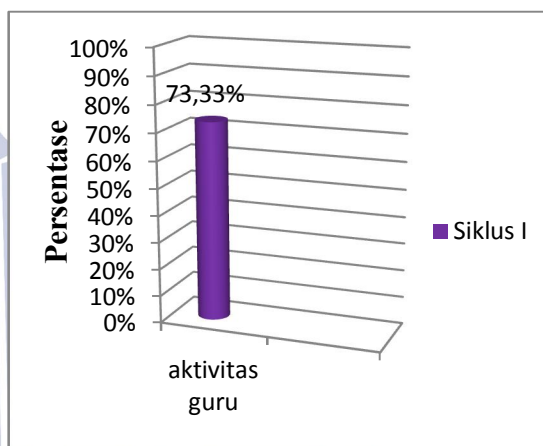


Diagram 1
Data aktivitas guru siklus I

2) Aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan mencapai persentase 74,17% dengan kriteria nilai cukup. Persentase keberhasilan dalam penelitian ini belum melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80% sebagai indikator keberhasilan untuk data hasil observasi aktivitas siswa.

Aspek yang termasuk dalam kriteria nilai kurang yaitu, mampu memberi refleksi dan umpan balik kepada hasil presentasi kelompok lain, dengan persentase 50,00%, mampu membuat kesimpulan/rangkuman pelajaran, dan mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan persentase 56,25%. Aspek yang termasuk dalam kriteria cukup yaitu, menyimak penyampaian tujuan pembelajaran, menemukan konsep berdasarkan masalah, dan memperhatikan penjelasan guru tentang langkah kerja dalam menyelesaikan LKS dengan persentase 68,75%.

Aspek yang termasuk dalam kriteria baik yaitu merespon motivasi yang diberikan guru, menyimak sajian masalah/pertanyaan dari guru, memperhatikan dan bertanya tentang properti yang disajikan oleh guru, mengerjakan LKS sesuai kelompok belajarnya, memperhatikan pada saat guru melakukan bimbingan dalam menyusun laporan, memperhatikan pada saat guru melakukan bimbingan dalam menyelesaikan LKS, dan

meyelesaikan lembar penilaian dengan persentase 81,25%.

Aspek yang termasuk dalam kriteria nilai sangat baik terdapat dua aspek yaitu aspek melakukan persiapan pembelajaran dan membentuk kelompok berdasarkan model pembelajaran dengan persentase 87,50%. Data aktivitas guru pada pembelajaran menggunakan media uang mainan siklus I dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

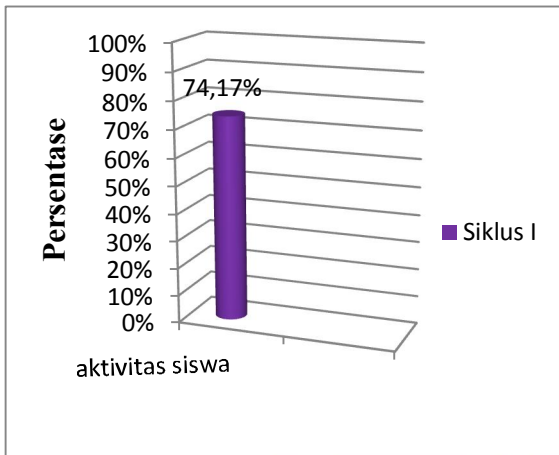


Diagram 2
Data aktivitas siswa siklus II

3) Data nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan diperoleh bahwa persentase keberhasilan mencapai 71,43 % dengan kriteria nilai cukup. Dari 7 siswa, ternyata 5 siswa yang nilainya di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 2 siswa yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Persentase keberhasilan pada nilai siswa ini belum melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80%. Data hasil belajar pada pembelajaran menggunakan media uang mainan siklus I dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

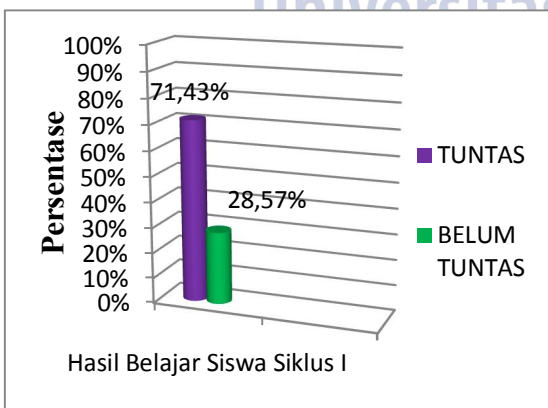


Diagram 3
Data hasil belajar siswa siklus I

Pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang dengan menggunakan media uang mainan pada siklus I masih belum maksimal hasilnya. Peneliti berkonsultasi dengan kedua observer untuk melakukan evaluasi dan didapatkan kekurangan atau kelemahan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I.

Kekurangan peneliti dalam pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut : 1) Guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan bahasa yang kurang santun, kurang jelas dan kurang sistematis sehingga sebagian besar siswa kurang mengerti apa yang akan disampaikan dalam pembelajaran. 2) Guru menyajikan properti yang kurang menarik, sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran. 3) Guru hanya membantu sebagian kecil dari siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan konsep. 4) Guru memfasilitasi media /properti yang kurang menarik dan jumlahnya sedikit kepada setiap kelompok sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang efektif. 5) Guru hanya membimbing sebagian siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan pada saat menyelesaikan LKS. 6)Guru kurang melibatkan seluruh siswa dalam merangkum / menyimpulkan materi. Hanya beberapa siswa saja yang dilibatkan.

Kekurangan siswa dalam pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang termasuk berkaitan dengan uang dengan menggunakan media uang mainan siklus I adalah sebagai berikut : 1) Sebagian besar siswa tidak menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. 2) Sebagian besar siswa belum dapat menemukan konsep dalam menyelesaikan masalah yang telah mereka ajukan bersama guru. 3) Sebagian siswa kurang menyimak penjelasan guru tentang langkah kerja atau aturan dalam menyelesaikan LKS. 4) Beberapa siswa tidak percaya diri dan malu untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 5) Hanya sebagian kecil siswa yang memberi refleksi dan umpan balik pada saat kelompok lain mempresentasikan hasil kerjanya. 6) Hanya sebagian kecil siswa yang aktif pada saat menyimpulkan materi bersama guru sedangkan siswa yang lain hanya menjadi pendengar dan langsung mencatat kesimpulan di buku tulisnya.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan-perbaikan baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Perbaikan tersebut akan dijabarkan pada siklus II agar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa bisa meningkat dan mencapai indikator ketercapaian yaitu $\geq 80\%$.

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran matematika materi memecahkan masalah perhitungan

yang berkaitan dengan uang dengan menggunakan media uang mainan pada siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang siklus I yang hanya mendapatkan hasil aktivitas guru 73,33%, aktivitas siswa 74,17%, dan ketuntasan klasikal 71,43%. Maka peneliti akan melakukan perbaikan tindakan siklus I pada siklus II.

Tahapan yang dilaksanakan pada siklus II merupakan refleksi atau perbaikan dari siklus I, baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Observasi pada pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan pada siklus II dilakukan oleh 2 observer yaitu Bapak Subagiya, S.Pd. dan Bapak Moh. Alfian Fanani, S.Pd.SD. yang merupakan teman sejawat peneliti.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh kedua observer di atas, persentase keberhasilan aktivitas guru mencapai angka 86,67 % dan dinyatakan dengan kriteria baik sekali. Persentase keberhasilan dalam penelitian ini telah melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80% sebagai indikator keberhasilan untuk data hasil observasi aktivitas guru.

Persentase keberhasilan aktivitas siswa pada siklus II mencapai angka 87,92 % dan dinyatakan dengan kriteria baik sekali. Prosentase keberhasilan dalam penelitian ini sudah melampaui prosentase yang telah ditentukan sebesar 80% sebagai indikator keberhasilan untuk data hasil observasi aktivitas siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II dinyatakan berhasil.

Dari data nilai hasil belajar siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa persentase keberhasilan mencapai 85,71 % dengan kriteria nilai baik sekali. Dari 7 siswa ternyata 6 siswa yang nilainya di atas KKM dan 1 siswa yang nilainya masih di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Persentase keberhasilan pada nilai siswa ini telah melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80% dan hasil belajar siswa telah berhasil mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru yang dilakukan pada siklus I, persentase keberhasilan aktivitas guru mencapai persentase 73,33 % dengan kriteria nilai cukup. Beberapa aspek pembelajaran pada siklus I masih belum dilaksanakan guru secara maksimal sehingga terdapat beberapa kekurangan – kekurangan yaitu pada tahap guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahasa yang digunakan kurang santun, kurang jelas dan kurang sistematis sehingga sebagian besar siswa kurang mengerti apa yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Guru menyajikan properti yang kurang menarik, sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru hanya membantu sebagian kecil dari siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan konsep, guru memfasilitasi media /properti yang kurang menarik dan jumlahnya sedikit kepada setiap kelompok pada saat mengerjakan LKS sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang efektif. Guru hanya membimbing sebagian siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan pada saat menyelesaikan LKS. Pada kegiatan penutup, guru kurang melibatkan seluruh siswa dalam merangkum / menyimpulkan materi dan hanya beberapa siswa saja yang dilibatkan.

Sebagai tindak perbaikan atas kelemahan aktivitas guru yang terdapat pada pembelajaran siklus I, maka dilaksanakan pembelajaran siklus II. Setelah adanya perbaikan pembelajaran pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan hingga persentase 86,67% dengan kriteria nilai baik sekali dan telah melampaui indikator keberhasilan aktivitas guru yang telah ditentukan yaitu 80%. Perbandingan aktivitas guru antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 1
Data aktivitas guru siklus I dan II

No	Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aktivitas guru	73,33%	86,67%	meningkat

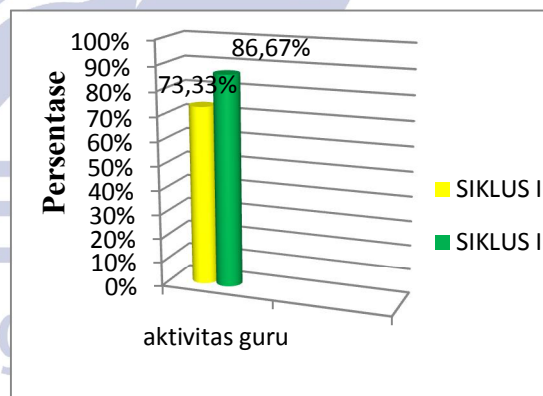


Diagram 4
Peningkatan aktivitas guru siklus I dan II

Aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan mencapai persentase 74,17% dengan kriteria nilai cukup. Hasil tersebut belum melampaui indikator keberhasilan aktivitas siswa yang telah ditentukan yaitu 80%. Aktivitas siswa pada siklus I masih belum maksimal dan terdapat beberapa kelemahan pada beberapa aspek diantaranya sebagian besar siswa tidak menyimak tujuan

pembelajaran yang disampaikan guru karena mereka asyik bergurau setelah menyanyikan lagu “Abang Tukang Bakso” pada saat tahap pemberian motivasi.

Pada kegiatan inti, sebagian besar siswa belum dapat menemukan konsep dalam menyelesaikan masalah yang telah mereka ajukan bersama guru, sebagian siswa kurang menyimak penjelasan guru tentang langkah kerja atau aturan dalam menyelesaikan LKS, beberapa siswa tidak percaya diri dan malu untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, hanya sebagian kecil siswa yang memberi refleksi dan umpan balik pada saat kelompok lain mempresentasikan hasil kerjanya. Pada tahap penutup, hanya sebagian kecil siswa yang aktif pada saat menyimpulkan materi bersama guru sedangkan siswa yang lain hanya menjadi pendengar dan langsung mencatat kesimpulan di buku tulisnya.

Kelemahan aktivitas siswa pada siklus I, diperbaiki pada pembelajaran siklus II. Setelah diadakan perbaikan pada pembelajaran siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan mencapai persentase 87,92% dan telah melampaui indikator keberhasilan aktivitas siswa yang telah ditentukan yaitu 80%. Perbandingan aktivitas siswa antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 2

Data aktivitas siswa siklus I dan II

No	Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aktivitas siswa	74,17%	87,92%	meningkat

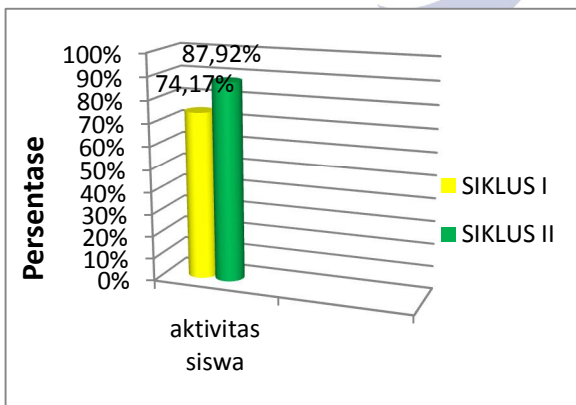


Diagram 5

Peningkatan aktivitas siswa siklus I dan II

Hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus I mencapai persentase 71,43 % dengan kriteria nilai cukup. Pada siklus II, persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 85,71% dengan kriteria nilai baik sekali dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal tersebut telah

melampaui indikator keberhasilan hasil belajar siswa yang telah ditentukan yaitu 80%.

Perbandingan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini :

Tabel 3

Data hasil belajar siswa siklus I dan II

No	Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aktivitas guru	71,43%	85,71%	meningkat

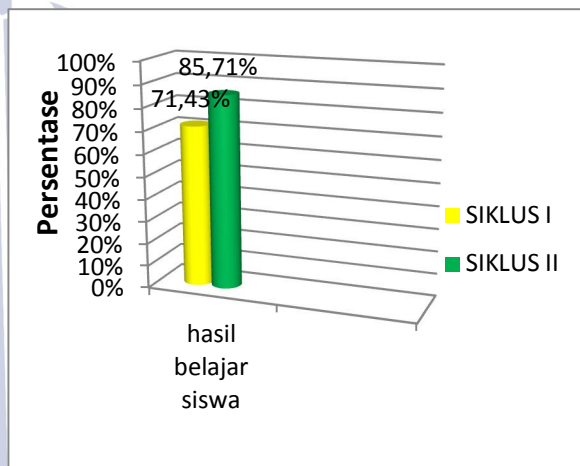


Diagram 6

Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Meningkatkan Hasil Belajar Memecahkan Masalah Perhitungan yang Berkaitan dengan Uang Menggunakan Media Uang Mainan Pada Siswa Kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa : 1) Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan pada siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang sudah baik sekali. Persentase keberhasilan aktivitas guru pada siklus I yang mencapai 73,33% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,67%. 2) Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan pada siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang sudah baik sekali. Persentase keberhasilan aktivitas guru

pada siklus I yang mencapai 74,17% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,92%. 3) Hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan pada siswa kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang sudah baik sekali. Persentase keberhasilan hasil belajar siswa pada siklus I yang mencapai 71,43% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,71%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, maka diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan yaitu :

1. Bagi guru, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran hendaknya mengutamakan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat menarik minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai serta memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain, dengan segala keterbatasan dalam penelitian ini maka penggunaan media lain yang lebih menarik dan variatif perlu digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk mencetak siswa yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, dkk. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdikbud. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta ; Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2008. “ *Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah* ”. Jakarta : Depdiknas.
- Hadi, Sofwan. 2012. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran (JRPP) Volume III*. Surabaya : Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Imam, Syaiful. 2012. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran (JRPP) Volume III*. Surabaya : Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori Dan Implementasi Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya : Unesa University Press.
- Karso, dkk. 2007. *Materi Pokok Pendidikan Matematika 1*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Kirana Anik, Anam Fatkul. 2011. *Model Pembelajaran Matematika*. Surabaya: UWKS Press.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2010. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulyani Sumantri, dan Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran ; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Pres.
- Setyo, Winarni Endang dan Harmini, Sri. 2012. *Matematika Untuk PGSD*. Bandung ; PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Coopererative Learning ; Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Susilana Rudi, Riyana Cepi. 2007. *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto. 2007. *Model - model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.