

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume x Nomor x Tahun 20xx

 DOI :

 E-ISSN :



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kubus Balok Menggunakan Media Gambar

53 – 66

Efforts to Improve Learning Outcomes in Mathematics Subjects Using Block Cubes Using Image Media

Artikel dikirim :

1- 02 - 2020

Artikel diterima :

24 - 03 - 2020

Artikel diterbitkan :

26 - 03 - 2020

 Ahmad Faqih^{1*}, Fidyaa Arie Pratama²

 ¹STMIK IKMI Cirebon, Indonesia ²IAI Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

 Email : ¹ ahmadfaqih367@gmail.com , ²fidyaarie@gmail.com

Kata Kunci:

Hasil belajar, matematika,
kubus balok, media
gambar

Abstrak: Pembelajaran matematika harus membutuhkan inovasi dan pembaharuan karena masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan suatu terobosan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran matematika materi balok dengan harapan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat menerapkan materi yang dipelajari olehnya ke dalam kehidupan sehari-hari. Harapan tersebut, tidak terlalu berlebihan, karena matematika. Materi pelajaran bangun ruang mulai di ajarkan kepada siswa sejak kelas IV SD semester dua. Tetapi di kelas IV materi bangun ruang yang diajarkan baru bangun kubus dan balok saja. Untuk kelas V ini selain bangun balok dan kubus, juga diajarkan bangun prisma dan limas. Jadi dalam hal ini Guru kelas V melanjutkan materi yang pernah diajarkan di kelas sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Sementara hasil penelitian menunjukkan hasil tes (pretes dan postes), hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terdapat peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat di lihat dari perolehan rata-rata hasil nilai postes antara siklus I dan siklus II mengalami kenaikan yaitu, rata-rata nilai postes siklus I adalah 72,86 dan rata-rata nilai siklus II adalah 89,29

sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media gambar.

Keywords:

Learning outcomes,
mathematics, block cubes,
image media

Abstract: Learning mathematics must require innovation and renewal because there are still many students who have not reached the KKM score. Therefore, the researcher wants to make a breakthrough in learning activities in elementary schools by using image media in mathematics learning block material with the hope of maximizing student learning outcomes so that students can apply the material learned by them into their daily life. This hope, not too much, because of mathematics. Building room materials began to be taught to students since the fourth grade of elementary school, semester two. However, in grade IV, the building material that is taught is just building cubes and blocks. In class V, apart from building blocks and cubes, prism and pyramid shapes are also taught. So in this case the class V teacher continues the material that was taught in the previous class. The research method used in this research is classroom action research. While the results of the study showed the results of the tests (pretest and posttest), the learning outcomes of students in mathematics had an increase in each cycle. This can be seen from the average posttest score obtained between cycle I and cycle II has increased, namely, the average post-test score in cycle I is 72.86 and the average value of cycle II is 89.29, so it can be concluded that there is increasing learning outcomes in mathematics subjects using image media..

Copyright © 2020 ARJI : Action Research Journal Indonesia

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Berdasarkan definisi di atas, penulis menemukan 3 (tiga) pokok pikiran utama yang terkandung di dalamnya, yaitu: (1) usaha sadar dan terencana; (2) mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di bawah ini akan dipaparkan secara singkat ketiga pokok pikiran tersebut.

Daryanto, (2012:1) mengemukakan Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakat. Maka dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik untuk dapat mengembangkan potensinya agar dapat memperoleh kemampuan yang maksimal dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang. Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin cepat dan efek globalisasi semakin melebar, dunia pendidikan juga akan terkena imbasnya. Berbagai informasi sebagian besar disampaikan melalui media cetak, dan bahkan yang melalui lisan pun bisa dilengkapi dengan tulisan, atau sebaliknya.

Dalam perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat cepat seperti sekarang ini terasa sekali bahwa kegiatan pembelajaran boleh dikatakan tidak terlepas dari berbagai kehidupan nyata manusia. Berbagai informasi sebagian besar disampaikan melalui media cetak, dan bahkan yang melalui lisan pun bisa dilengkapi dengan tulisan, atau sebaliknya. Oleh karena itu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran juga dituntut harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang memasukkan keadaan nyata di kehidupan masyarakat untuk dapat disampaikan di dalam kelas. Karena dengan menghadirkan kehidupan nyata masyarakat dalam penyampaian materi di dalam kelas guru harus mampu menyediakan media-media pembelajaran yang dapat mampu menyerap materi informasi yang maksimal. Dengan pernyataan lain, persoalannya adalah bagaimana melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif, sehingga siswa dapat menerapkan materi pembelajaran yang telah disampaikan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran atau alat peraga pembelajaran dalam pembelajaran matematika dimaksudkan agar kegiatan belajar yang berlangsung selama ini mampu menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas dan menghasilkan siswa menguasai materi secara optimal. Guru selama ini lebih mengutamakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi kognitif, dan sering meninggalkan peran lain seperti afektif maupun perkembangan psikomotor siswa, sehingga perubahan kedewasaan siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran menjadi kurang maksimal. Proses belajar, adalah usaha pendewasaan siswa yang dilakukan dengan membekali siswa dengan berbagai ilmu pengetahuan, keterampilan sehingga dengan pengetahuan dan keterampilan tersebut, siswa dapat sukses menjalani kehidupannya, baik dimasa sekarang maupun di masa yang akan datang.

Kegiatan belajar yang sesuai dengan perkembangan dan perubahan paradigma pendidikan, adalah kegiatan belajar yang mampu mensinergikan ranah kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan, selanjutnya kegiatan belajar tidak hanya menempatkan siswa sebagai objek yang harus mengikuti seluruh keinginan guru, tetapi kegiatan belajar yang mampu

mendukung perubahan adalah kegiatan belajar yang membuka dialog dan komunikasi aktif antara siswa dan guru.

Kegiatan pembelajaran sedemikian dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar kehidupan siswa, dan ada di lingkungan sekolah, selanjutnya alat peraga yang ada akan lebih bermakna jika berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Bahkan pelaksanaan pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga visual atau gambar. Matematika adalah bidang studi yang diajarkan sejak siswa berada di sekolah dasar, bahkan mulai diperkenalkan pada siswa taman kanak-kanak, hal ini dimaksudkan agar siswa tidak merasa asing dengan materi ajar matematika dan mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan penulis, guru-guru di sekolah dasar masih menggunakan media konvensional dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan kegiatan pembelajaran tersebut, penulis selalu menemukan siswa-siswa yang belum memahami konsep materi yang diberikan, bahkan para siswa masih banyak yang bingung dalam menyelesaikan soal-soal latihan. Hal ini dibuktikan dengan masih ada siswa yang belum mencapai nilai KKM dalam pembelajaran matematika, dalam tabel 1. berikut merupakan bukti bahwa pembelajaran matematika belum berjalan dengan maksimal.

Tabel 1
Nilai Ulangan Ahir Semester Kelas V

Tingkat Nilai	Kelas V
91 - 100	0
81 - 90	0
75 - 80	0
71 - 74	2
61 - 70	9
51 - 60	10
41 - 50	5
31 - 40	2
21 - 30	0
11 - 20	0
0-10	0
Jumlah	28

Sumber : data nilai siswa kelas V SDN 03 Ketapang

Berdasarkan data tersebut dapat dijadikan indikator bahwa pembelajaran matematika harus membutuhkan inovasi dan pembaharuan karena masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan suatu terobosan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran matematika materi balok dengan harapan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat menerapkan materi yang dipelajari olehnya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Harapan tersebut, tidak terlalu berlebihan, karena matematika banyak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya untuk benda tiga dimensi atau dikenal dengan bangun ruang, dalam mengajarkan bangun ruang kubus dan balok, dapat dilakukan dengan alat peraga, dengan menggunakan benda konkrit yang ada di sekitar kehidupan siswa, maupun dengan menggunakan alat peraga dalam bentuk gambar (visual). Tentunya penggunaan media gambar akan memberi

banyak keuntungan kepada siswa, karena siswa dapat memahami dengan baik konsep dan karakteristik materi yang disampaikan, selanjutnya guru akan menjadi lebih kreatif dalam menggunakan dan memilih alat peraga yang sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan.

Materi pelajaran bangun ruang mulai di ajarkan kepada siswa sejak kelas IV SD semester dua. Tetapi di kelas IV materi bangun ruang yang diajarkan baru bangun kubus dan balok saja. Untuk kelas V ini selain bangun balok dan kubus, juga diajarkan bangun prisma dan limas. Jadi dalam hal ini Guru kelas V melanjutkan materi yang pernah diajarkan di kelas sebelumnya.

Dalam mengajarkan materi bangun ruang, kebanyakan Guru belum secara maksimal dalam menggunakan alat peraga sebagai alat bantu pembelajaran. Bahkan tidak sedikit Guru yang tidak menggunakan alat peraga sama sekali. Kalaupun ada Guru yang menggunakan alat peraga, namun alat peraga tersebut sudah dalam bentuk jadi. Seperti halnya yang terjadi di SD tempat peneliti melakukan penelitian, yaitu di siswa kelas V SDN 03 Ketapang Kecamatan Ulujami Kabupaten Pematang. Guru kelas V dalam menjelaskan materi pelajaran Matematika tentang bangun ruang kubus dan balok masih menggunakan alat peraga bangun ruang yang sudah jadi. Untuk itu dalam Penelitian Tindakan Kelas kali ini, Peneliti akan menggunakan media gambar dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran.

Karena pada kenyataannya di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, ternyata guru kelas V dalam mengajarkan bangun ruang belum menggunakan alat peraga secara maksimal. Akibatnya pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang menjadi kurang sehingga mengakibatkan prestasi belajar Matematika mereka menjadi rendah. Proses belajar adalah usaha pendewasaan siswa yang dilakukan dengan membekali siswa dengan berbagai ilmu pengetahuan, keterampilan sehingga dengan pengetahuan dan keterampilan tersebut, siswa dapat sukses menjalani kehidupannya, baik dimasa sekarang maupun di masa yang akan datang. Kegiatan belajar yang sesuai dengan perkembangan dan perubahan paradigma pendidikan, adalah kegiatan belajar yang mampu mensinergikan ranah kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan, selanjutnya kegiatan belajar tidak hanya menempatkan siswa sebagai objek yang harus mengikuti seluruh keinginan guru, tetapi kegiatan belajar yang mampu mendukung perubahan adalah kegiatan belajar yang membuka dialog dan komunikasi aktif antara siswa dan guru.

Kegiatan pembelajaran sedemikian dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar kehidupan siswa, dan ada di lingkungan sekolah, selanjutnya media pembelajaran yang ada akan lebih bermakna jika berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan alat peraga akan memberi banyak keuntungan kepada siswa, karena siswa dapat memahami dengan baik konsep dan karakteristik materi yang disampaikan, selanjutnya guru akan menjadi lebih kreatif dalam menggunakan dan memilih alat peraga yang sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas dan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai konsep bangun ruang sisi datar

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah melalui penerapan langsung di kelas atau tempat kerja. Secara umum "*action research*" digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari di mana pun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas, maupun ditempat-tempat tugas lain. Untuk lebih jelasnya tentang desain penelitian ini akan dipertegas oleh tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 2.
Desain Penelitian

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
T_1	$X_1O_1X_2O_2X_3O_3$	T_2

Keterangan:

T_1 : Tes awal yaitu tes untuk mengetahui rata-rata awal siklus.

X_1 : Pelaksanaan pada siklus I.

O_1 : Tes sebagai latihan pada siklus I.

X_2 : Pelaksanaan pada siklus II.

O_2 : Tes sebagai latihan pada siklus II.

X_3 : Pelaksanaan yaitu pada siklus III.

O_3 : Tes sebagai latihan pada siklus III.

T_2 : Tes akhir, yaitu tes untuk mengetahui rata-rata akhir siklus.

Menurut Elfanany (2013:60) prosedur pelaksanaan penelitian ini diwujudkan dalam bentuk tahapan-tahapan siklus yang berkesinambungan dan berkelanjutan, dimana untuk setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan langkah yaitu: 1) Membuat perencanaan tindakan perbaikan. 2) Pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan. 3) Melakukan pengamatan atas tindakan perbaikan yang dilakukan. 4) Melakukan refleksi, sehingga bisa diketahui tindakan mana yang sudah berhasil dan tindakan mana yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan data di atas maka peneliti dapat menjelaskan hasil dari penelitian penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Proses belajar mengajar yang dilakukan mulai dari siklus I dan II di kelas V berjalan dengan lancar. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika pada materi kubus dan balok berjalan dengan baik dengan menggunakan media gambar. Pembelajaran antara siklus I, dan II saling berkesinambungan, dimana siklus I dilakukan sebagai dasar awal penelitian untuk perbaikan siklus II. Sementara siklus II dilakukan agar terjadi perbaikan dan kenaikan baik prestasi belajar siswa maupun aktivitas belajar siswa. Karena hasil siklus II dirasa sudah cukup memuaskan maka tidak dilakukan siklus berikutnya.

Pada siklus I ditemukan kendala yang mengakibatkan proses pembelajaran masih belum bisa efektif sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya masalah tersebut adalah guru masih belum bisa mengendalikan dan menganalisis siswa dengan baik. Analisis siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui bagaimana sifat dan keadaan siswa baik sebelum maupun sesudah proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Hamdani (2011:25), Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal dan karakteristik siswa, yang meliputi ciri, kemampuan, dan pengalaman, baik individu maupun kelompok.

Untuk bisa mengendalikan siswa dengan baik maka guru harus memiliki banyak strategi untuk mensiasati siswa mau aktif dalam belajar salah satunya bisa dengan cara menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental. Menurut Isjoni (2011:91), menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental, dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana kelas yang nyaman, suasana hati yang gembira tanpa tekanan, maka dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Masalah lain proses pengelolaan waktu yang kurang tepat ini disebabkan karena kurang dapat memanaj waktu sehingga perlu perencanaan waktu yang tepat.

Dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada siklus I tersebut maka dilakukan perbaikan pada siklus II agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dari siklus I dan mencapai target sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Perbaikan tersebut meliputi berbagai aspek diantaranya yaitu pada aspek strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh, Kemp (Sanjaya, 2010:126) bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Asmani (2011:26), mengemukakan ada empat strategi dasar dalam proses belajar mengajar.

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan, atau kriteria serta standar keberhasilan, sehingga dapat dijadikan pedoman guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar, yang selanjutnya dijadikan umpan balik untuk menyempurnakan sistem intruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Perhatian dan motivasi merupakan hal yang sangat dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran guru dan siswa dapat saling berperan aktif. Menurut Aunurrahman (2009:114), motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Untuk itu guru harus mampu memotivasi siswa agar mau mengikuti proses pembelajaran secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Aspek lain yang harus diperbaiki adalah aspek alat dan sumber belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Komalasari (2013:108), "Sumber pelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar-mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran". Pada perbaikan sumber belajar ini guru mencoba menambah sumber-sumber belajar lain selain buku dan LKS yang sudah digunakan dalam pembelajaran pada siklus I, sumber lainnya itu bisa berupa pesan atau informasi dari sebuah fakta yang ada di masyarakat atau di media cetak maupun elektronik. Menurut Komalasari (2013:117), Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah bentuk buku latihan atau pekerjaan rumah yang berisi soal-soal sesuai dengan materi pelajaran.

Dari hasil perbaikan pada siklus II memperoleh hasil yang baik yaitu terjadi kenaikan nilai postes dari siklus sebelumnya dan aktivitas belajar siswa juga sudah mulai ada kemajuan. Menurut Sanjaya (2010:135), "Dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa, dengan demikian siswa akan belajar bukan hanya sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya".

Langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I yaitu siswa terlebih dahulu mempelajari materi yang akan dibahas pada siklus II ini agar siswa mampu memahami isi materi yang akan didiskusikannya. Komalasari (2013:113), mengemukakan bahwa penyediaan sumber belajar cukup menunjang terhadap pelaksanaan pembelajaran, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan

sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dari anggapan tersebut maka siswa akan siap dan mampu mengerti tentang materi yang akan dipelajari.

Tindakan selanjutnya yang perlu diperbaiki adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam proses diskusi agar lebih aktif dan kritis. Menurut Asmani (2011:132), dalam diskusi interaktif anak berlatih untuk berfikir analisis dan solutif. Ia akan mengamati faktor yang tidak kelihatan dari suatu masalah dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebabnya, kemudian menawarkan solusi persoalan dengan ide-ide cerdas, visioner, dan aplikatif.

Dari pernyataan di atas sudah jelas bahwa dalam proses pembelajaran setiap siswa harus saling berperan aktif dan mau menghargai pendapat orang lain agar diskusi bisa berjalan dengan aktif dan efektif. Agar proses diskusi berjalan dengan aktif dan kritis perlu adanya kerjasama yang baik antar anggota kelompok dan juga rasa percaya diri antar siswa untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing. Seperti yang dijelaskan oleh Aunurrahman (2009:184), "Rasa percaya diri merupakan salah satu kondisi psikologis seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Rasa percaya diri umumnya muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat dalam suatu aktivitas tertentu dimana pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkannya".

Dengan adanya rasa percaya diri dari setiap siswa maka siswa akan berani mengemukakan pendapatnya sehingga proses diskusi bisa berjalan aktif dan kritis. Selain siswa, guru juga harus mampu berperan aktif dalam pembelajaran karena guru dan siswa merupakan pelaku atau subjek dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan adanya pernyataan dari Sanjaya (2010:139), "Bahwa baik guru maupun siswa harus berperan secara penuh, oleh karena peran mereka sama-sama sebagai subjek belajar. Adapun yang membedakan hanya terletak pada tugas apa yang harus dilakukan. Misalnya, ketika siswa melakukan diskusi kelompok atau mengerjakan tugas, tidak berarti guru hanya diam dan duduk di kursi sambil membaca koran, akan tetapi secara aktif guru harus melakukan kontrol dan memberi bantuan kepada siswa yang memeerlukannya".

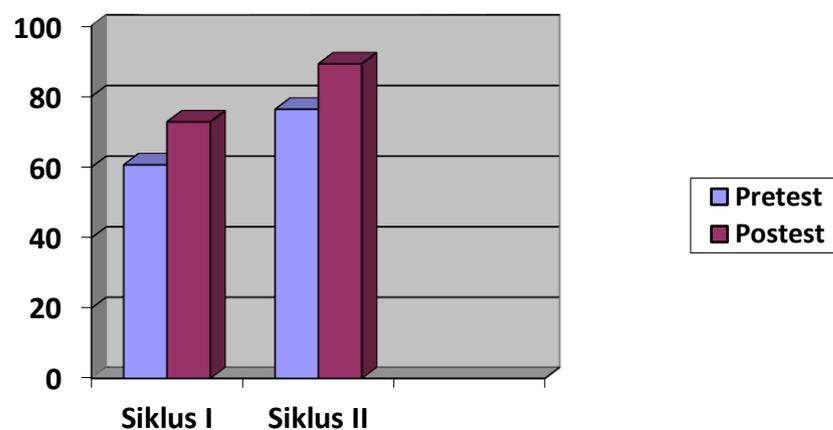
Dengan adanya perbaikan-perbaikan temuan dari siklus I, pada siklus II mendapatkan hasil yang sangat baik bahkan tidak ada lagi temuan kekurangan proses pembelajaran dan aktivitas siswa. Sehingga perbaikan siklus I pada siklus II ini telah berhasil dan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal itu dikarenakan adanya perbaikan dengan penggabungan antara strategi, media dan teknik pembelajaran yang baik dan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Menurut Aqib (2013:71), "Hubungan antara strategi, media dan teknik pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, dan perumusan tujuan yang kemudian diimplementasikan kedalam berbagai metode yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung".

Selain meningkatkan hasil belajar media gambar juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk memahami materi sekaligus meningkatkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat. Siswa juga dapat lebih memahami materi karena materi dijelaskan melalui contoh dan bukan contoh berupa gambar yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Selain itu juga dengan pembagian kelompok siswa dapat saling bertukar pikiran dan akan lebih mempermudah dalam melaksanakan tugas. Pembelajaran yang berjalan dengan berkelompok akan menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar matematika, disini siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil tes dapat dilihat perbedaan secara keseluruhan kemampuan siswa kelas V antara siklus I dan siklus II Nilai tes awal (*pretest*) siklus I yang mendapatkan nilai 50 sebanyak

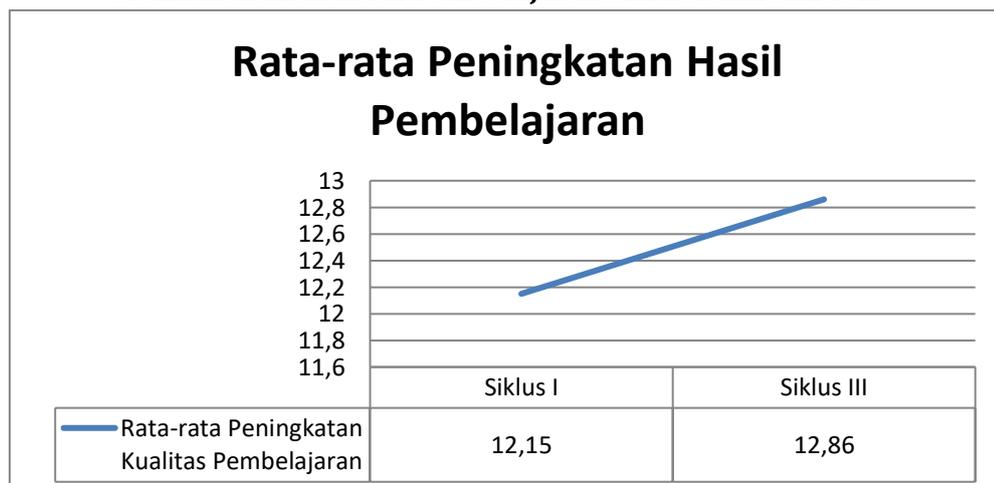
7 siswa, nilai 60 sebanyak 12 siswa, dan nilai 70 sebanyak 9 siswa. Nilai rata-rata tes awal (*pretest*) siklus I adalah 60,71. Sementara untuk nilai tes awal (*pretest*) siklus II yang mendapat nilai 70 sebanyak 13 siswa, nilai 80 sebanyak 12 siswa, dan nilai 90 sebanyak 3 siswa. Nilai rata-rata tes awal (*pretest*) siklus II adalah 76,43. Nilai tes akhir (*posttest*) siklus I yang mendapat nilai 50 sebanyak 1 siswa, nilai 60 sebanyak 2 siswa, nilai 70 sebanyak 13 siswa, dan nilai 80 sebanyak 12 siswa. Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) siklus I adalah 72,86. Nilai tes akhir (*posttest*) siklus II yang mendapat nilai 79 sebanyak 1 siswa, nilai 80 sebanyak 6 siswa, nilai 90 sebanyak 15 siswa dan nilai 100 sebanyak 6 siswa. Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) siklus II adalah 89,29. Untuk lebih jelasnya berikut adalah grafik hasil kualitas pembelajaran yang diperoleh dari penelitian ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes dan postes tiap siklus pada gambar 1

Gambar 1
Diagram Peningkatan Kualitas Belajar Siswa



Selain grafik di atas untuk lebih mengetahui berapa banyak kenaikan kualitas pembelajaran siswa pada setiap siklus dari hasil nilai rata-rata postes siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 2

Gambar 2
Grafik Kenaikan Hasil Pembelajaran Siklus I dan siklus II



Grafik di atas merupakan grafik nilai rata-rata yang memperlihatkan bahwa nilai rata-rata pretes siklus I sebesar 60,72 dan postes 72,86. Untuk nilai pretes siklus II sebesar 76,43 dan postes 89,29. Sedangkan kenaikan prestasi rata-rata nilai pretes dan postes siklus I sebesar 12,15 dan kenaikan prestasi rata-rata nilai pretes dan postes siklus II sebesar 12,86.

Hal ini dapat diartikan bahwa setiap siswa memiliki nilai hasil belajar yang berbeda-beda pada setiap siklusnya. Peningkatan nilai hasil belajar siswa ini dikarenakan adanya perbaikan proses pembelajaran diantaranya siswa di perkenalkan lagi dengan mekanisme pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

Grafik siklus II menunjukkan nilai rata-rata pretes sebesar 76,43 sedangkan rata-rata postes sebesar 89,29. Maka dapat dikatakan bahwa pada setiap siklus rata-rata hasil belajar siswa meningkat baik dari siklus pertama sampai siklus ke dua. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan setiap siklusnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi kubus dan balok dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil lembar observasi, aktivitas pembelajaran terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran setiap siklus, pada siklus I hasil observasi aktivitas menunjukkan jumlah sebesar 55%, sedangkan untuk kegiatan pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Nilai aktivitas siswa hasil observasi siklus II sebesar 82,95%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat memberikan suatu keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil tes (pretes dan postes), hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terdapat peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat di lihat dari perolehan rata-rata hasil nilai postes antara siklus I dan siklus II mengalami kenaikan yaitu, rata-rata nilai postes siklus I adalah 72,86 dan rata-rata nilai siklus II adalah 89,29 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil lembar observasi dan tes (pretes dan postes), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi kubus dan balok di kelas V.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu atas segala budi baik dan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga kebaikan bapak/ibu mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abor, Rahman. *Kepemimpinan Pendidikan Bagi Perbaikan dan Peningkatan Pengajaran*. Yogyakarta: Nur Cahaya. 1994.
- Adlan, Aidin. *Hubungan Sikap Guru Terhadap Matematika dan Motivasi Berprestasi Dengan Kinerja*. Matahari NO.1. 2000.
- Al Ghozali, M. I., Barnawi, B., & Pratama, F. A. (2019). Fish Bowl Method In Learning Talking Skills. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 87-98.
- Aqib Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya
- Aqib, Zainal. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia. 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta 2010.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa

- Asmilasti, R., Pratama, F. A., & Sarie, D. M. (2019). Total Physical Response To Listening Learning (Classroom Action Research for Elementary School Students 2 Mayung). *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 13-22.
- Azwar, Saifuddin. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta:Liberty. 1988.
- Barnawi, B., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Counting Skills Using Number Card Displayers. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 217-227.
- Barnawi, B., & Pratama, F. A. (2019). The Application of Paired Story Type Learning Models to Improve Reading Ability in Indonesian Lessons. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 178-190.
- Barnawi, B., Junaedi, J., & Rido, R. (2019). Improve Teachers' Ability in Compiling Classroom Action Research Through Workshop Activities. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 1-12.
- Barnawi, B., Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). Teachers And Community Efforts to Motivate Students in Learning Reading Al-Qur'an Writings. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 157-169.
- Barnawi, B., Pratama, F. A., & Al-Ghozali, M. I. (2019). Application of a Contextual Approach in Indonesian Language Learning to Improve the Ability to Write Poetry. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 75-86.
- BSNP (2008), Silabus Kelas V, Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.
- Buku Sekolah Elektronik (BSE) 2008, Matematika Kelas V. Depdiknas.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Dhajiri Kosasih, dkk. 2000. *Desain dan Pembelajaran IPS*. Jakarta : Universitas Terbuka Depdiknas
- Dikananda, A. R., Pratama, F. A., & Rinaldi, A. R. (2019). E-Learning Satisfaction Menggunakan Metode Auto Model. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 4(2-2), 159-164.
- Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faqih, A., & Pratama, F. A. (2019). Pengembangan Adaptive Learning Berbasis Multimedia 3D Materi Sistem Bilangan Real. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 2).
- Fata, M. A., Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). The Exploration Model of Introduction and Concept Application (Epa) 5 In Learning In Beginning Reading. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 64-74.
- Hadi, N. S., Indahyati, I., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Children's Speaking Skills through the Use of Hand Puppet Media in TK Nurul Amal Perumnas Cirebon. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 135-146.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Asara.
- Hernawan Asep Herry, dkk. 2008. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Hidayat. 2010. *Menyusun Skripsi dan Tesis*. Bandung : Informatika.
- Indahyati, I., Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). Efforts to Improve Sosial Science Learning Outcomes by Using Image Media on Family Self-Documents. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 147-158.
- Muhaimin, *Pemikiran Pendidikan Islam: Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar*
- Mulyasa, E. 2007. *Implementasi Kurikulum 2004: Perpaduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Rosda
- Nasution. 2008. *Tekhnologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Nurdiawan, O., Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). PKM E-Commerce Kampung Keluarga Berencana Desa Mertasinga Kabupaten Cirebon. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 2(1), 1-8.

- Nurhadiansyah, N., Pratama, F. A., & Al-Ghozali, M. I. (2019). The Use of Collaborative Reading Strategies in Fiction Reading Learning. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 99-110.
- Operasionalnya*, Bandung: Trigenda Karya, 1993.
- Prabowo Hendro, dkk. 2005. *Ekonomi*. Depok : Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- Prasetyo Bambang & Lina Mitfatul Jannah. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa
- Pratama, F. A. (2015). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENDAPATAN RETRIBUSI PARKIR MELALUI PENDEKATAN ACCRUAL BASIS PADA DINAS PERHUBUNGAN, INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI (DISHUBINKOM) KOTA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(1).
- Pratama, F. A. (2015). SISTEM PENCATATAN PIUTANG DAGANG MELALUI GROSS METHODE PADA UD. DUTA AIR MANCUR CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(2).
- Pratama, F. A. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PERSEDIAAN HANDPHONE DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERIODIK PADA PLAZA PHONE. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(1).
- Pratama, F. A. (2016). SISTEM PENGELOLAAN PENGGAJIAN MELALUI PENDEKATAN TRASFER PADA BIDANG PENANGGULANGAN DAN PENCEGAHAN KEBAKARAN. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(2).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PENERIMAAN KAS ATM MENGGUNAKAN PENDEKATAN CASH BASIS DI PT. BRINGIN GIGANTARA CABANG CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(1).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PERHITUNGAN BEBAN KLAIM BAHAN BAKAR MINYAK MOTOR INVENTARIS MENGGUNAKAN METODE PENGAKUAN SEGERA DI PT. INDOMARCO PRISMATAMA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Bahan Baku menggunakan Metode First Expired First Out. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 38-49.
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Penjualan Tunai Trade Selling Melalui Metode Perpetual. *Respati*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2019). Pengaruh Kata Cashback Terhadap Peningkatan Penjualan Menggunakan Data Mining. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3(2), 1-5.
- Pratama, F. A. (2019). SISTEM PERHITUNGAN HARGA POKOK PENJUALAN MELALUI PENDEKATAN FIRST IN FIRST OUT. *Jurnal Digit*, 8(1).
- Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). Application of the Inquiry Approach in Learning Social Science to Improve the Quality of Learning. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 205-216.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Nurdiawan, O. (2019). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 117-126.

- Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). Penggunaan Media Windows Movie Maker Untuk Memprediksi Pemahaman Matakuliah Akuntansi Dengan Metode Support Vector Machine. *JOURNAL INFORMATICS, SCIENCE & TECHNOLOGY*, 10(1).
- Pratama, F. A., Al-Ghozali, M. I., & Sarie, D. M. (2019). VCT (Role Playing) Model To Increase Awareness of Democratic Value in Citizenship Learning. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 41-51.
- Pratama, F. A., Faqih, A., & Nurhadiansyah, N. (2019). Contextual Learning Models to Improve Student Learning Outcomes About Natural Resources. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 111-122.
- Pratama, F. A., Fathurrohman, F., & Susilo, S. V. (2019). Efforts to Improve Understanding of the Concept of Numbers 1-20 through the use of playing methods. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 113-124.
- Pratama, F. A., Kaslani, K., Nurdiawan, O., Rahaningsih, N., & Nurhadiansyah, N. (2020, March). Learning Innovation Using the Zahir Application in Improving Understanding of Accounting Materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 3, p. 032018). IOP Publishing.
- Pratama, F. A., Laksana, T. G., & Nurhadiansyah, N. (2019). Application of Inquiry Type Cooperative Learning Models to Improve Student Learning Outcomes. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 171-177.
- Pratama, F. A., Mulyana, M., Nurdiawan, O., & Pramudita, R. (2019). Sistem Informasi Monitoring Pajak Bumi Bangunan menggunakan Metode Rapid Application Development. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 6(2), 23-34.
- Pratama, F. A., Rahaningsih, N., Nurhadiansyah, N., & Purani, L. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Kas Kecil Menggunakan Metode Dana Berubah. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(01), 42-50.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rizka, N. N., & Pratama, F. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching melalui Strategi Tandur untuk Meningkatkan Kompetensi Kognisi Siswa. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 6(1), 183-192.
- Rudianto. 2007. *Pelajaran Ekonomi Untuk SMA/ MA Kelas X*. Depok : Arya Duta
- Rusyan Tabrani, 2012. *Evaluasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Bina Budhaya.
- Sadikin, S., & Pratama, F. A. (2019). The Efforts of Islamic Religious Education Teachers in Increasing Student Motivation in Kindergarten Al-Ikhlas. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 125-134.
- Sadikin, S., Al Ghozali, M. I., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Reading Ability Using Picture Stories Media. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 53-63.
- Santosa Insap P. 2004. *Interaksi Manusia dan Komputer Teori dan Praktek*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarie, D. M., Pratama, F. A., & Hafizah, H. S. (2019). Efforts to Improve Social Science Learning Outcomes Using the TSTS Type Cooperative Learning Model. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 23-40.
- Slamet, STY. Suwanto. WA 2006. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian* : UNS. Surakarta
- Slameto. 2006. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana Nana & Rivai Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sugandi, Achmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sugiyono. 2008. *Statistik Non Parametris Untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (R&D)*. Bandung : CV Alfabeta
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Tidak diterbitkan.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syukur Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang : Walisongo Press
- Tim Penyusun KBBI. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Vebrianto, S., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Mathematics Learning Results Using Cooperative Methods Tournament Team Games Model. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 191-204.