

Upaya Meningkatkan Pembelajaran Matematika melalui PJBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun Pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Tunas Harapan Losarang Indramayu.

Wiwin Winarsih

SD Negeri Tunas Harapan
email: wiwinwinarsih@gmail.com

Abstrak—Berdasarkan observasi dan refleksi peneliti di kelas IVA SD Negeri Tunas Harapan Losarang Indramayu. menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki kemampuan dalam pembelajaran dan menghasilkan suatu karya dalam pembelajaran, dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Maka dari itu dilakukan perbaikan dengan menerapkan model PJBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) keterampilan guru pada siklus I dan II memperoleh skor 32 (baik) dan 39,5 (sangat baik); (2) aktivitas siswa pada siklus I dan II memperoleh skor 17,16 (baik) dan 24,96 (sangat baik); (3) iklim pembelajaran pada siklus I dan II memperoleh skor 12 (sangat baik) dan 13 (sangat baik); (4) kualitas materi pembelajaran pada siklus I dan II memperoleh skor 5,5 (baik) dan 6 (sangat baik); (5) kualitas media pembelajaran pada siklus I dan II memperoleh skor 14 (sangat baik) dan 14,5 (sangat baik); (6) hasil belajar siswa pada siklus I dan II memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 70% dan 81,8%.

Kata kunci: Alfabetik, Maksimum 5 kata kunci [BA10, spasi 1, Bold, Italic]

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan pendidikan yang penting, karena fungsi pendidikan SD bukan hanya memberikan bekal kemampuan dasar akademik berupa kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, melainkan juga berfungsi menyiapkan lulusannya untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah pertama, seperti kemampuan intelektual, kemampuan pribadi, dan kemampuan sosial sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang termuat pada mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang termuat di sekolah dasar ialah mata pelajaran matematika. Pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek bilangan, geometri dan pengukuran, dan pengolahan data. Yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi permasalahan dalam dunia nyata dalam bentuk aktualisasi materi-materi tersebut, yang sesuai dengan tujuan pendidikan matematika.

Salah satu tujuan dari mata pelajaran matematika adalah membekali siswa kemampuan untuk memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (Kemendiknas, 2006). Oleh karena itu, salah satu fokus dari pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pemecahan masalah dan kemudian dapat menghasilkan suatu produk (karya). Sehingga, penting bagi guru untuk merencanakan suatu pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual agar siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya dengan baik

dan menghasilkan suatu karya atau hasil produk.

Berdasarkan diskusi tim peneliti, analisis model, metode, dan media pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru, serta peningkatan iklim, media, dan materi pembelajaran.

Maka peneliti menggunakan dan memilih model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan Berburu Harta Karun (BuHaRun). Pendapat tersebut, lebih diperjelas lagi oleh CORD (*The Center for Occupational Research and Development*) (dalam Sutirman, 2013) bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran berbasis proyek ini terletak pada prinsip-prinsip dan konsep-konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, serta target utamanya yaitu untuk menghasilkan produk yang nyata.

Sedangkan media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal untuk memudahkan proses pembelajaran (Arsyad, 2014: 3). Menurut Soelarko (dalam Kosasih, 2014:50) fungsi utama media pembelajaran ialah memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga

tampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang. Penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran bukan merupakan media tambahan, namun mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.

Hal tersebut juga didukung dengan landasan penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Edgar Dale, "Membuat jejaring konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamatan kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dalam media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan symbol." (dalam Daryanto, 2012: 13).

Sedangkan permainan bahwa permainan yang baik bagi anak adalah jenis permainan yang mampu memberikan peluang kepada anak secara terus-menerus untuk menyibukkan imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperbesar pemikiran dan daya ciptanya. Oleh karena itu solusi pemecahan masalah dengan *Project Based Learning* (pemecahan masalah berbasis proyek variasi *Group resume* cocok dengan media permainan berburu harta karun yang membuat siswa lebih mampu menyiapkan diri untuk mendalami materi secara baik, siswa dapat mengaplikasikan pemahaman materi untuk menghasilkan produk nyata, memperbaiki focus siswa dalam diskusi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Gokhan Bas (2011) menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan

penilaian sikap siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris dengan judul penelitian "*Investigating The Effects Of Project-Based Learning On Students' Academic Achievement And Attitudes Towards English Lesson*". Dan penelitian yang dilakukan oleh Mohsen Bagheri, dkk (2013) dengan judul "*Effect of Project- Based Learning Strategy on Self-directed Learning Skill of Educational Technology Students.*" menunjukkan hasil bahwa *Project Based Learning* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Dari pemaparan latar belakang tersebut maka peneliti mengkajinya melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Pjbl Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan Bu HaRun Pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Tunas Harapan Losarang Indramayu." Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah umum sebagai berikut:

Bagaimanakah model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa kelas IVA SD Negeri Tunas Harapan Losarang Indramayu.?

2. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru kelas IVA dan siswa kelas IVA SD Negeri Tunas Harapan Losarang Indramayu.. Jumlah siswa kelas IVA sebanyak 22 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Yang menjadi focus pengamatan adalah seluruh siswa kelas IVA sejumlah 22 siswa.

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran matematika melalui model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun.

2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun.
3. Iklim pembelajaran dalam pembelajaran matematika melalui model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun.
4. Kualitas materi pembelajaran dalam pembelajaran matematika melalui model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun.
5. Kualitas media pembelajaran dalam pembelajaran matematika melalui model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun
6. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun.

Penelitian dilaksanakan di kelas IVA SD Negeri Tunas Harapan Losarang Indramayu. dengan alamat Jalan Masjid Desa Losarang Kec. Lodsarang Kab. Indramayu.

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap dalam sebuah daur ulang yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah diuraikan maka pada materi Bangun Ruang Semester Ganjil di kelas IV-A perlu adanya metode yang tepat agar pencapaian hasil yang diharapkan sesuai dengan KKM. Model pembelajaran Model PjBL Variasi *Group Resume* dengan Media Permainan BuHaRun salah satu model

pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika karena dengan model pembelajaran ini siswa mempunyai motivasi yang tinggi dan dibiasakan untuk bertanggung jawab, berpikir kritis dan kerja sama sehingga hasil belajar akan meningkat.

Hasil Tindakan Siklus I

Perencanaan

- a. Sebelum menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan perencanaan langkah-langkah yang akan dilaksanakan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pelaksanaan Siklus I.
- c. Menentukan materi yang akan dijadikan materi penelitian;
- d. Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- e. Mengembangkan format evaluasi;
- f. Menyusun Lembar Kerja yang berupa soal-soal yang akan diselesaikan oleh tiap kelompok.
- g. Mengembangkan format observasi pembelajaran.
- h. Menyusun Jurnal siswa

Pelaksanaan

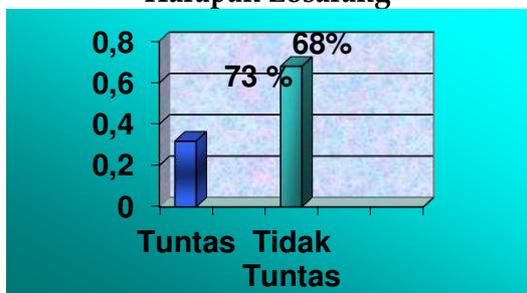
Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan format evaluasi serta observasi dilaksanakan hari Senin tanggal 30 Oktober 2017.
- b. Pelaksanaan pembelajaran Siklus I terdiri dua pertemuan yaitu pertama dilaksanakan hari Senin tanggal 2 Nopember 2017 dan pertemuan kedua hari Rabu tanggal 9 Nopember 2017. Deskripsi pelaksanaan Siklus I sebagai berikut:

Pembelajaran pada siklus I terdiri dari dua pertemuan waktu yang disediakan adalah 4 x 35 menit untuk penyajian

materi dan 2 x 35 menit untuk mengadakan tes siklus I. materi yang disampaikan pada pertemuan kesatu adalah menentukan pola bilangan sederhana dan pertemuan kedua barisan bilangan. Secara garis besar proses pembelajaran yang dilakukan pada tiap pertemuan mengikuti urutan langkah-langkah penerapan pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun sebagai berikut: menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, menyajikan Informasi, penomoran, mengajukan pertanyaan berpikir bersama, menjawab (Evaluasi), memberikan penghargaan.

Grafik 4.1
Hasil Pra Siklus Senin 30 Oktober 2017
Siswa Kelas IV A SD Negeri Tunas Harapan Losarang



Observasi

Dari hasil pengamatan siklus I pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 oleh dua observer, didapatkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *pembelajaran dengan model Project Based Learning (PjBL)* pada Siklus I, guru telah merapkannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang Statistika. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, masih terdapat siswa yang tidak aktif dan respon terhadap materi yang diajarkan. Masalah lain yang didapat dari pengamatan observer adalah pada awal pembelajaran siswa belum begitu paham dengan metode yang diterapkan sehingga siswa bingung dan belum

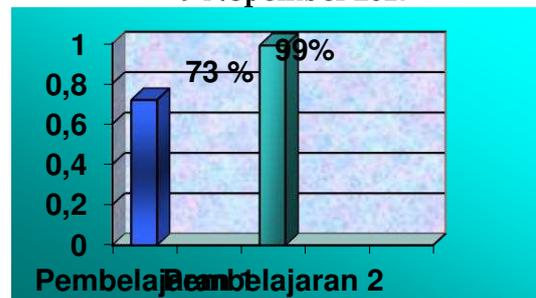
berani untuk menjawab pertanyaan dari soal yang didiskusikan. Data mengenai aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Aktivitas siswa tersebut dapat dilihat mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Data Aktifitas Siswa Pada Siklus I Pembelajaran 1 dan 2
Senin, 2 Nopember 2017 dan Rabu, 9 Nopember 2017

Aktivitas Siklus	Jumlah	Kriteria
Pembelajaran 1	17,16	Baik
Pembelajaran 2	24,96	Sangat Baik

Aktivitas siswa dalam siklus I pada pembelajaran 1 yang disajikan dalam tabel 4.2 jika disajikan dalam grafik 4.3 berikut

Grafik 4.3
Peningkatan Aktifitas Siswa Siklus I Pembelajaran 1 dan 2
Siswa Kelas IV A SD Negeri Tunas Harapan
Senin, 2 Nopember 2017 dan Rabu, 9 Nopember 2017

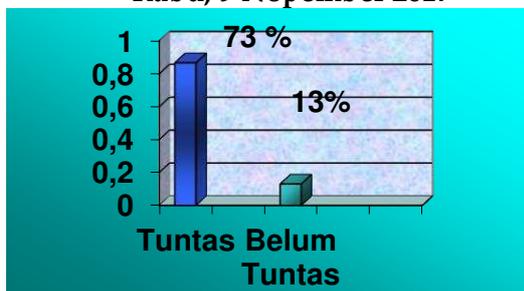


Selama kegiatan proses perbaikan pembelajaran matematika pada materi "Aktifitas" di Kelas IV A kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa aktifitas siswa pada siklus I berkategori tidak aktif.

Data nilai aktifitasi siswa pada siklus 2 Pembelajaran 1 dan 2 dapat disajikan dalam Grafik 4.4 berikut:

Grafik 4.4

**Peningkatan Aktifitas Siswa Siklus 2
Pembelajaran 1 dan 2
Siswa Kelas IV A SD Negeri Tunas
Harapan
Rabu, 9 Nopember 2017**



Memperhatikan tabel 4.4 dan grafik 4.3 pada pembelajaran 1 dan 2 tentang ketuntasan hasil belajar siswa siklus I, terdapat 18 siswa yang tuntas nilainya diatas KKM atau 86,7% dan 4 siswa atau 13% tidak tuntas dari KKM 75 yang telah ditetapkan. Rata-rata nilai pada akhir siklus I 66,005 dengan nilai tertinggi 83,3 dan nilai terendah 30. Sedangkan Secara keseluruhan pembelajaran siklus I ini, masih belum dapat berjalan dengan baik sehingga masih banyak siswa yang belum mencapai nilai sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan masih jauh dengan target ketuntasan Nasional.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dari dua observer tentang aktivitas siswa dan hasil evaluasi pada proses pembelajaran siklus I, maka hasilnya dapat direfleksikan sebagai berikut:

- Kondisi kelas sudah mulai kondusif, sehingga guru harus bisa memotivasi siswa pada pertemuan selanjutnya.
- Motivasi siswa sudah mulai tumbuh dengan model pembelajaran pembelajaran dengan model Project Based Learning (PjBL).
- Aktivitas siswa mulai terlihat meskipun belum maksimal.
- Kerjasama dalam menyelesaikan Lembar Kerja maupun pada

presentasi belum aktif semua karena siswa belum paham dengan model pembelajaran *pembelajaran dengan model Project Based Learning (PjBL)*

- Kemampuan mempresentasikan hasil diskusinya belum merata ke setiap anggota kelompoknya.
- Secara klasikal kegiatan pembelajaran pada siklus I belum tuntas, karena ketuntasan pada siklus I baru mencapai 86,7% masih jauh dengan ketuntasan Nasional,
- Pengelolaan waktu dalam diskusi dan presentasi belum maksimal sehingga waktu untuk presentasi pada pertemuan pertama tidak cukup.
- Penyusunan Lembar kerja harus disesuaikan dengan indikator pencapaian serta waktu sehingga waktu yang tersedia untuk berfikir bersama dan presentasi cukup.
- Semua kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada siklus I dijadikan acuan dan tolak ukur pelaksanaan silus II.

Hasil Siklus II

Perencanaan

- Menyusun dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pelaksanaan Siklus II.
- Menyusun lembar kerja yang disesuaikan dengan indikator pencapaian siklus II dan jurnal siswa untuk mengetahui proses belajar mengajar dari siswa.
- Menyusun dan mengembangkan alat evaluasi dan observasi pelaksanaan Siklus II.

Pelaksanaan

- Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sebagai berikut:
- Menyusun dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, alat evaluasi dan observasi serta jurnal siswa yang

- dilaksanakan tanggal 12 Nopember 2017.
- c. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin tanggal 16 Nopember 2017 dan pertemuan ke dua Rabu tanggal 18 Nopember 2017.
 - d. Kegiatan tindakan pembelajaran siklus II terdiri dari dua pertemuan untuk menyampaikan materi. Dan satu pertemuan untuk melaksanakan tes akhir Siklus II.. Pembelajaran diawali mengajak berdo'a bersama dengan menanamkan karakter Relijius dan mengecek kehadiran siswa, kemudian melakukan apersepsi berupa mengulang dan mengingat kembali materi pelajaran yang telah dibahas pada pertemuan yang yaitu dengan membahas tugas terstruktur khusus untuk yang kurang dipahami. Guru menginformasikan nilai yang tercapai siswa pada tes siklus I dengan maksud untuk memotivasi siswa supaya dalam menjawab soal tes siklus II harus lebih berhati-hati, teliti, dan lebih baik lagi dari tes siklus I. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dibahas dan menginformasikan tujuan dari pembelajaran.
 - e. Guru memberikan sekilas penjelasan tentang materi pembelajaran, siswa pun antusias memperhatikannya supaya hasil belajar lebih baik lagi. Kemudian guru menyarankan agar siswa sudah berada dalam kelompoknya masing-masing dan langsung memposisikan tempat duduknya.
 - f. Guru memberikan LKS pada setiap kelompok. Kemudian siswa yang mempunyai nomor yang sama berkumpul untuk mendiskusikan pemecahan dari soal tersebut. Suasana kelas semakin baik. Kerjasama antar siswa terjalin lebih

baik dan interaksi antar siswa pun berjalan lancar, walaupun ada siswa yang terlihat acuh terhadap diskusi tersebut.

- g. Saat kegiatan kelompok sedang berlangsung, guru seperti biasa membimbing dan mengamati aktivitas siswa kepada setiap kelompok dengan cara berkeliling dengan maksud jika ada kelompok yang kurang paham dan mendapatkan kesulitan guru langsung membimbingnya. Observer mengamati dan menilai aktivitas guru dan siswa dengan lembar observasi yang telah tersedia.
- h. Pembelajaran diakhiri dengan membuat kesimpulan siswa dibantu oleh guru tentang materi yang telah dipelajari, setelah itu guru menginformasikan mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan kedua. Sedangkan untuk mengetahui respon atau pendapat siswa mengenai pembelajaran yang telah diterapkan pada siklus ini guru memberikan jurnal harian siswa dan untuk diisi.

Observasi

- a. Tindakan pembelajaran siklus II dengan menggunakan model pembelajaran dengan model Project Based Learning (PjBL) secara keseluruhan sudah dapat dilaksanakan dengan cukup baik. Diskusi kelompok berjalan dengan baik terlihat motivasi siswa lebih baik dibanding dengan pelaksanaan pembelajaran siklus I serta interaksi antar siswa yang terus meningkat. Usaha guru dalam memberikan motivasi siswa tampaknya cukup berhasil mengembalikan semangat siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas siswa dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa. Frekuensi siswa yang

bertanya dengan guru relatif stabil. Pada umumnya mereka mengerti dengan apa yang mereka kerjakan sehingga tidak perlu banyak menjelaskan hal-hal yang kurang dipahami hal ini dikarenakan interaksi antar siswa semakin baik dengan melihat peningkatan dalam diskusi atau bertanya antar siswa dengan siswa meningkat. Pada siklus II ini frekuensi perilaku siswa yang relevan dalam KBM semakin menurun. Sedangkan, dari hasil jurnal harian sebagian siswa sudah merasa senang dan terbiasa dengan model pembelajaran yang telah diterapkan.

- b. Data mengenai aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Aktivitas siswa tersebut bisa dilihat mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Data mengenai aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6

Data Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pembelajaran 1 dan 2
Senin, 16 Nopember 2017

Aktivitas	Jumlah	Kriteria
Pembelajaran 1	23,4	Sangat Baik
Pembelajaran 2	25,9	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan Siklus I dan Siklus II, maka dapat diketahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat disajikan dalam tabel 4.5 berikut;

Dari tabel aktivitas siswa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan jumlah siswa yang aktif dari siklus I dan siklus II. Jumlah siswa yang aktif pada siklus I a pembelajaran pertama ada 80 %, Siklus II pembelajaran 1 meningkat dan mulai tertari sehingga terdapat 2,50%, yang aktif maka dapat disimpulkan

pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun dapat meningkatkan aktivitas siswa dan melatih untuk berfikir secara kritis, tanggung jawab siswa.

Dari tabel ketuntasan hasil belajar pada siklus I, siklus II menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan, pada siklus I prosentase yang tuntas 63,63% tidak tuntas 36,36% pada pembelajaran 1 sedangkan pembelajaran 2 sebagai berikut 81,81 % tuntas dan 18,18 % belum tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian dua siklus tersebut menunjukkan peningkatan aktivitas dan prosentase kenaikan serta rata-rata hasil belajar siswa terbukti dari tabel dan grafik aktivitas, prosentase ketuntasan, rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun

Hasil pembahasan penelitian dari mulai tes setiap siklus, jurnal harian siswa, mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas siswa setiap siklus menunjukkan bahwa pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran ini di titik beratkan pada kerjasama antar siswa dalam diskusi kelompok memecahkan permasalahan. Pembelajaran ini dapat melatih siswa aktif dan berpikir secara kritis.

Respon siswa terhadap pembelajaran dengan penerapan pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun pada materi Barisan dan Deret mencerminkan siswa mampu berpikir dan responnya sebagian besar positif, hal ini dilihat dari

jurnal siswa. Dilihat dari hasil jurnal siswa bahwa pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun pada materi Barisan dan Deret tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Hal ini dapat dilihat dari jumlah dan prosentase respon siswa terhadap pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun responnya positif dengan kenaikan 11,8 %. Respon siswa dilihat dari jurnal siswa sebagian merespon positif dan tertarik dengan pembelajaran ini sehingga siswa senang dan semangat belajar matematika serta aktif dalam belajar, peningkatan aktivitas siswa dari Siklus I sampai akhir Siklus II mencapai 11,8%. Respon siswa dan aktivitas siswa saling berkaitan, hal ini terbukti kenaikan antara respon siswa dan aktivitas siswa hampir sama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, berpendapat bahwa pembelajaran dengan penerapan pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun sangat baik diterapkan dalam menyampaikan materi sehingga siswa termotivasi untuk lebih giat dan semangat dalam belajar matematika. selain itu siswa dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun selain meningkatkan aktivitas siswa juga meningkatkan hasil belajar siswa serta respon siswa menunjukkan respon positif. Dengan demikian hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, yang menyatakan bahwa dengan menggunakan Model pembelajaran Model PjBL Variasi Group Resume dengan Media Permainan BuHaRun dalam materi Bangun Ruang, maka hasil belajar siswa kelas IV-A SD

Negeri Tunas Harapan Losarang menunjukkan peningkatan yang signifikan dan dapat diterima.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IVA SD SD Negeri Tunas Harapan Losarang Indramayu. melalui model *project based learning* (PjBL) variasi *group resume* dengan media permainan berburu harta karun dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama pembelajaran, menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, kualitas materi yang lebih baik serta pemanfaatan media pembelajaran juga mengalami peningkatan, sehingga dapat dikatakan bahwa kualitas pembelajaran matematika telah meningkat.

Adapun simpulan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru pada siklus I memperoleh rata-rata skor 32,5 dengan kriteria baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata skor 39,5 dengan kriteria sangat baik.
- b. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh jumlah rata-rata skor 17,16 dengan kriteria baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 24,96 dengan kriteria sangat baik.
- c. Iklim pembelajaran pada siklus I memperoleh jumlah rata-rata skor sebesar 12 dengan kriteria baik dan pada siklus II meningkat menjadi 13 dengan kriteria sangat baik.
- d. Kualitas materi pembelajaran pada siklus I memperoleh jumlah rata-rata skor 5,5 dengan kriteria baik dan pada siklus II mengalami

peningkatan menjadi 6 dengan kriteria sangat baik.

- e. Kualitas media pembelajaran pada siklus I memperoleh jumlah rata-rata skor 14 dengan kriteria sangat baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 14,5 dengan kriteria sangat baik.
- f. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 66,005 dan ketuntasan klasikal sebesar 70 %, pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,8 %.

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project based learning* (PjBL) variasi *group resume* dengan media permainan berburu harta karun dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, kualitas materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan hasil belajar siswa.

5. REFERENSI

- Aisyah, Nyimas. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anitah W, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal, dkk. 2014. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi, Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Astriyani, dkk. 2011. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Concept mapping Group Resume (CMGR) dan Concept mapping (CM) Ditinjau dari Motivasi Peserta Didik*.
- Bagheri, Mohsen, dkk. 2013. Effects of Project-based Learning Strategy on Self-directed Learning Skills of Educational Technology Students. *Contemporary Educational Technology*. 4 (1): 15-29
- Bas, Gokhan. 2013. Investigating The Effects Of Project-Based Learning On Students' Academic Achivement And Attitudes Towards English Lesson. *The Online Journal Of New Horizons In Education*. 1(4): 1-15
- BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP
- Budhayanti, Clara Ika Sari, dkk. 2008. *Bahan Ajar Cetak Pemecahan Masalah Matematika*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Burhan dan Astuty. 2008. *Ayo Belajar Matematika Untuk SD dan MI kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- .2005. *PPRI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Bandung: Citra Umbara
2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.

2006. Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
2007. Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Matematika. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
2007. Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Dimiyati, dkk. 2013. Belajar & Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Jihad, dkk. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Karim, dkk. 2009. Pendidikan Matematika 2. Jakarta: Universitas Terbuka
- Karso, dkk. 2004. Pendidikan Matematika 1. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kauchak, Donald P. dan Eggen, Paul D.. 1998. Learning Teaching Massachusetts: Allyn and Bacon