

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA GRAFIS KARTU DI KELAS IV SDN 03 ENAM LINGKUNG
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Elmida, Zulfa Amrina¹, Ashabul Khairi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

e-mail : Elmida@yahoo.com

ABSTRACT

This study is motivated by lack of attention to learn and difficult to understand the material being taught sixth grade students of SDN 03 Enam Lingkung thus obtained less than optimal results. The purpose of this research to improve student learning outcomes in subjects math sixth grade students of SDN 03 Enam Lingkung using graphic media card to improve student learning outcomes, especially in problem solving fractional card. This research was conducted by using a Class Action Research (PTK), which is conducted in two cycles, one cycle consisting of two meetings. The data source is a sixth grade student of SDN 03 Enam Lingkung totaling 18 people. Instruments used are the questions in the form of picture cards, observation sheets, and test results of student learning. Based on the analysis of the use of graphic media cards are proven to improve math skills in problem solving fractions. Improved math skills can be seen from the results of learning in the first cycle obtained an average percentage of 68.17% and increased in the second cycle to 84%. It's means that the target indicators in this study successfully. So, learning math by using graphic media can improve student learning outcomes. From these results it is suggested to teachers to use the media card graphics to improve student learning outcomes in math lesson.

Keyword : Results Learning, Mathematics Media Graphics Cards

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tujuan utama setiap bangsa, apalagi bangsa Indonesia yang sedang giat-giatnya melaksanakan pembangunan di segala bidang baik fisik maupun mental. Sesuai

dengan kondisi negara yang sedang membangun, maka perubahan dalam segala bidang terus ditingkatkan, termasuk juga upaya penyempurnaan dan pengembangan dalam bidang

pendidikan demi tercapainya tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan siswa ke arah perubahan-perubahan tingkah laku, intelektual, moral, maupun sosial, agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan lainnya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud no 67 dan 81A kurikulum 2013 yaitu:

Tujuan Kurikulum 2013 Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Berdasarkan tujuan di atas maka peranan pendidik dalam pembelajaran sangat menentukan hasil pendidikan, pendidik harus

mampu menciptakan suasana belajar yang baik sehingga memungkinkan bagi siswa untuk belajar lebih baik. Untuk menciptakan suasana yang lebih baik untuk belajar maka pendidik harus mempunyai sejumlah kemampuan antara lain kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran.

Berdasarkan penelitian Suwarna (dalam Etin, 2007:2) bahwa pendidikan matematika tersebut belum mampu menumbuhkan iklim yang menantang siswa untuk belajar dan tidak mendukung produktifitas serta pengembangan berpikir siswa. Hal ini di sebabkan karena dalam menyampaikan materi pelajaran guru hanya menekankan pada aspek kognitif siswa semata, sehingga kurang merangsang siswa untuk belajar secara mandiri dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan di atas diperkuat berdasarkan hasil pembelajaran dan Ulangan Harian pada tanggal 2 Agustus 2014, jam 10 Wib di kelas VI SDN 03 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman dimana dalam pembelajaran guru kurang menggunakan media yang mengakibatkan siswa menjadi kurang perhatian dalam belajar dan sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga prestasi belajar siswa yang diperoleh kurang optimal, ini dapat dilihat pada nilai Ulangan Harian dan Mid semester matematika tahun ajaran 2014/2015 yang masih rendah dengan rata-rata 5,41 dari 18 orang siswa. Kurangnya aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar matematika anak. Pembelajaran matematika yang masih bersifat konvensional. Dalam pembelajaran matematika guru lebih banyak menerangkan dan anak hanya

mencawan saja. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan sesuai.

Salah satu alat pendukung dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media, media yang digunakan dalam pembelajaran pun harus bervariasi agar pembelajaran yang akan dilaksanakan menyenangkan, karna media adalah alat penghubung dalam menyampaikan sesuatu dengan baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Hamalik (2006:7) media adalah “Sesuatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa”. Sedangkan menurut Gagne (dalam Etin, 2007:23) mengartikan “media

sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat untuk menyalurkan pesan ke penerima pesan dan merupakan jenis komponen yang terdapat dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa untuk belajar

Noorhadi (dalam Mulyani, 2009:183) mengklasifikasikan media sebagai berikut: 1) media visual, contoh: foto, lukisan, gambar dan media grafis lainnya, 2) media audio, contoh: radio dan rekaman suara, 3) media audio visual, contoh: rekaman video, slide suara, dan film..

Salah satu dari media visual adalah media grafis yang disebut juga dengan media dua dimensi. Menurut Arif (2007:28) media grafis adalah

media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual.

Secara khusus media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan

Menurut Mulyani dan Johar media grafis yaitu : 1) gambar, 2) sketsa, 3) diagram, 4) bagan, 5) grafik, 6), kartun, 7) poster, peta, dan globe, 8) kartu.

Media kartu menurut Enidarwaniswati (2006:14) adalah media yang dibuat dari karton yang tertulis materi-materi pokok dari topik yang dibahas.

Penggunaan media grafis kartu dalam pembelajaran matematika dapat mengkomunikasikan gagasan-

gagasan secara jelas dalam pembelajaran, menurut Depdiknas (2006:575) menjelaskan matematika mengkaji seperangkat hitungan bilangan, pengukuran, bangun ruang dan geometri berkaitan dengan ilmu hitungan. Untuk mencapai tujuan dari bidang studi matematika ada baiknya kalau guru menggunakan media yang bervariasi, karena materi matematika membutuhkan pemahaman dan latihan sehingga siswa kadang-kadang sulit untuk mengerti atau memahaminya. Dari sekian banyak media yang bervariasi, salah satu media yang bisa digunakan yaitu media grafis kartu

Penggunaan media grafis kartu ini membantu siswa menguasai materi-materi dari setiap pembelajaran, dengan memberikan ide-ide yang ada, sehingga membuat siswa lain termotivasi untuk belajar dan rajin membaca, berani

mengungkapkan pengetahuannya di depan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Enidarwaniswati (2006:4) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media grafis kartu ini maka siswa dalam pembelajaran akan termotivasi untuk mengungkapkan ide-ide yang ada dalam ingatannya, membuat siswa lebih aktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan kompetensi individu dalam kegiatan belajar mengajar.

Media grafis kartu ini akan membuat siswa berfikir lebih luas tentang apa yang telah dipelajarinya apalagi pelajaran matematika yang berhubungan dengan hitungan sebagaimana yang diungkapkan Idrus dalam [www. geocities.com/konferensinasionalsejarah/Idrus a rore s _pd.pdf.](http://www.geocities.com/konferensinasionalsejarah/Idrus_a_rore_s_pd.pdf) diakses 2 Mei 2013 permainan media grafis kartu ini dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

dimana masing-masing siswa memperoleh satu kartu yang berisi satu pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan materi yang dipelajari, menjelaskan dengan kata-kata sendiri berdasarkan fakta yang terjadi sehingga dapat membuat siswa lain termotifasi untuk mencobanya.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Rustam 2013)

Penelitian Tindakan merupakan intervensi praktik dunia

nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis. Tentu penelitian tindakan yang dilakukan guru ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya dan disebut penelitian tindakan kelas (Suwarsih, 2013) *Classroom Action Research (CAR)* atau penelitian tindakan kelas adalah *Action Research* yang dilaksanakan guru dalam kelas. *Action Research* pada hakikatnya merupakan rangkaian "riset-tindakan-riset/tindakan-...", yang dilakukan secara siklik, dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan (Supriyadi, 2011)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penulis mengambil lokasi penelitian di SD Negeri 03 Enam Lingkung dengan pertimbangan di SD tersebut mudah dijangkau dan merupakan sekolah inti. Lokasi SD terletak di daerah yang jauh dari kebisingan sehingga mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 03 Enam Lingkung, yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan

3. Waktu / lama penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian selama 2 bulan, Oktober sampai dengan November 2014. Terhitung dari

perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian. Waktu untuk melaksanakan tindakan pada bulan Oktober sampai dengan Desember 2014, dimulai dari siklus I sampai pada siklus II

C. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan dua siklus tentang materi “penjumlahan pecahan” ini disebabkan karena pada siklus I materi yang diajarkan belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus II, yang materinya masih materi pada siklus I

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada siklus II ini siswa sudah memberikan penilaian dengan baik terhadap uraian jawaban soal yang telah di jelaskan oleh temannya hal ini disebabkan karena adanya bimbingan dari guru, sehingga siswa tersebut dapat dengan jelas

memberikan penilaian terhadap jawaban dari temannya, dimana dengan penilaian ini akan dapat membangkitkan motivasi siswa lain untuk berusaha lebih baik lagi dalam menjawab uraian dari soal tersebut.

Dari hasil analisis penelitian siklus II sudah mencapai nilai rata-rata kelas 8,4. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengenal berbagai bentuk pecahan, mengurutkan pecahan, menyederhanakan pecahan mengubah pecahan ke pecahan desimal dua angka dibelakang koma dengan menggunakan media grafis kartu bagi siswa kelas VI SDN 03 Enam Lingsung

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan pada setiap akhir siklus, dapat di simpulkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik.

Peningkatan ini dapat dengan naiknya nilai rata-rata kelas pada hasil tes akhir siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat pada table di bawah ini:

Perbandingan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pemahaman pecahan pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan Media Grafis Kartu di kelas VI SD N 03 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman.

Nilai hasil belajar siswa		Peningkatan
Siklus I	Siklus II	
74	84	14 %

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yakni sebesar 14 % yaitu dari rata-rata 74 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II

Uji Hipotesis

Dari hasil analisis data dan pembahasan, maka hipotesis penelitian ini dinyatakan dapat diterima, yaitu "terjadi peningkatan hasil belajar matematika

dengan menggunakan media grafis kartu pada siswa kelas VI SDN 03 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman". Dengan diterimanya hipotesis penelitian ini, maka penelitian tentang media grafis kartu yang peneliti lakukan telah dapat di akhiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil penelitian berkaitan dengan peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media grafis kartu dalam pembelajaran matematika kelas VI SD. Saran berisi sumbangan pemikiran peneliti berkaitan dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Dari uraian yang telah disampaikan diatas, maka dapat disimpulkan:

1. Sebelum melakukan pembelajaran guru terlebih dahulu perlu membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media grafis kartu terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, kegiatan pembelajaran, metode/sumber/media, serta evaluasi.

2. Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penggunaan media garfis kartu diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan dan membentuk kelompok untuk menjelaskan jawaban dari soal yang ada pada kartu yang membuat siswa dapat mengingat materi yang telah di pelajari, menjelaskan, mengungkapkan ide-ide yang ada serta melatih siswa berani berbicara dan mengeluarkan pendapatnya.
3. Pembelajaran dengan penggunaan media grafis kartu dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang terlihat pada rata-rata hasil belajar siklus II lebih meningkat dari siklus I, dimana pada siklus I rata-rata yang didapat 7,4. Sedangkan siklus II rata-rata yang didapat adalah 8,4.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembelajaran dengan penggunaan media grafis kartu pada kelas VI SD Negeri 03 Enam Lingsung maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. diharapkan guru hendaknya dapat membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan media grafis kartu dalam pembelajaran matematika, agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.
2. Diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media grafis kartu dimana pada

awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Disamping itu guru dapat membimbing siswa dalam menjelaskan apa yang telah dibuatnya pada kartu, sehingga pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan baik.

3. Diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat dengan menggunakan media grafis kartu dalam mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman dkk. 2007. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto (2008 : Metodologi Penelitian. Jakarta Universitas Terbuka
- Azhar Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang*

Pendidikan Dasar. Jakarta:
Depdiknas.

Enidarwaniswati. 2006. “Peningkatan
Proses dan Hasil Belajar
MATEMATIKA Melalui Media
visual di Kelas V.” *Skrmatematikai
tidak diterbitkan.* FIP-UNP

Etin Solihatin. 2007. *Cooperative
Learning Analisis Pembelajaran
matematika.* Jakarta: Bumi Aksara

Hamalik. 1990. *Pendekatan Baru Strategi
Belajar Mengajar Berdasarkan
CBSA.* Bandung: CV. Sinar Baru
Algensindo

Hamalik Oemar. 1986. *Media Pendidikan.*
Bandung