

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KOORDINAT MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KONKRET LANTAI RUANG KELAS DI SEKOLAH DASAR

Halida

Guru SD Negeri 03 Pulau Punjung Dharmasraya

Abstract: *This research is motivated by the low learning outcomes of students in learning mathematics in class VI SD Negeri 03 Pulau Punjung Dharmasraya. Among the causes is the use of props that are not yet optimal and still monotonous. Media that is commonly used is an image made on the blackboard, so that it does not attract the attention of students. Besides that the teacher also does not actively involve students in learning mathematics. This is a waste to the low learning outcomes of students. To increase the activity and learning outcomes of students in mathematics learning, especially on coordinate material, class action research is conducted using concrete media on the classroom floor. The results of data analysis from cycles I and II of students who achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM) increased. Where the number of students completed in the first cycle was 12 people (54.9% increased to 20 people (90.9%) in the second cycle.*

Key words: *mathematics, concrete media, and learning outcomes*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 03 Pulau Punjung Dharmasraya. Diantara penyebabnya adalah penggunaan alat peraga yang belum optimal dan masih monoton. Media yang biasa digunakan adalah gambar yang dibuat di papan tulis, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Disamping itu guru juga kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut berdampak kepada rendahnya hasil belajar matematika peserta didik. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi kordinat, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media konkret lantai ruang kelas. Hasil analisis data dari siklus I dan II peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mengalami peningkatan. Dimana jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus I 12 orang (54,9% meningkat menjadi 20 orang (90,9%) pada siklus II.

Kata kunci: matematika, media konkret, dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak, baik pemerintah, masyarakat, guru, dan orang tua. Pendidikan berfungsi sebagai bimbingan terhadap peserta didik dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimiliki sehingga memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan sosialnya (Pica, dkk, 2015).

Pendidikan dasar merupakan awal dari pendidikan seorang anak. Melalui pendidikan dasar anak dilatih untuk membaca, menulis, mengasah kemampuan berhitung serta berpikir ilmiah. Dengan melatih anak berfikir ilmiah, maka kemampuan untuk berfikir logis, analitis, kritis, sistematis, bekerja sama, serta menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari akan dapat ditumbuhkembangkan. Hal tersebut dapat diperoleh anak melalui mata

pelajaran yang diikuti di sekolah, diantaranya adalah melalui pembelajaran matematika.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP), matematika merupakan salah satu dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu mata pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika juga merupakan pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional. Selain itu dilihat dari porsi jam pelajarannya matematika diberikan lebih banyak dibanding pelajaran yang lain (Aningsih, 2012 & Alwis, 2014).

Pada hakekatnya matematika adalah ilmu, konsep abstrak, cara berpikir, metode, seni, alat untuk mendeskripsikan, memprediksi dan memecahkan masalah, bahkan

dapat dikategorikan sebagai bahasa sebab matematika mampu mengkomunikasikan sebuah gagasan abstrak ke dalam konsep-konsep logika simbolik yang dituangkan dalam model-model matematika. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, nalar dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan matematika untuk menghadapi tantangan hidup dan memecahkan masalah. Oleh karena itu kesadaran untuk mampu mengetahui dan memahami matematika bagi peserta didik sangat diharapkan sudah bertumbuh sejak usia dini.

Matematika mempunyai potensi yang besar untuk memberikan berbagai macam kemampuan, dan sikap yang diperlukan oleh manusia agar bisa hidup secara cerdas dalam lingkungannya, dan agar bisa mengelola berbagai hal yang ada di dunia ini dengan sebaik-baiknya. Kemampuan-kemampuan yang dapat diperoleh dari matematika antara lain ialah kemampuan berhitung, melakukan berbagai macam pengukuran, kemampuan mengolah data, mengamati pola atau struktur dari suatu situasi, membedakan hal-hal yang relevan dan hal-hal yang tidak relevan pada suatu masalah, membuat prediksi sesuatu hal berdasarkan data-data yang ada, berpikir secara logis, konsisten, mandiri serta kreatif dan memecahkan masalah dalam berbagai situasi (Aningsih, 2012).

Membentuk peserta didik agar memiliki kemampuan tersebut dalam pelajaran matematika diperlukan kecintaan terlebih dahulu terhadap matematika. Oleh karena itu seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) (Suartini, dkk, 2015). Diantara cara yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan bermain sambil belajar, mengajak peserta didik memperhatikan benda-benda di sekitar, serta menggunakan benda tersebut sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta

didik. Adapun karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yaitu:

1. Senang bermain.

Bermain merupakan sebuah instrumen penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif peserta didik. Bermain juga sebagai sebuah refleksi atas perkembangannya. Disamping itu, bermain dapat menumbuhkan daya kreativitas peserta didik. Selama bermain, terjadi proses belajar untuk mengatasi emosi, berinteraksi dengan orang lain, mengatasi konflik, dan mendapatkan perasaan kompeten. Melalui bermain, peserta didik juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Jadi, bermain merupakan kebutuhan yang penting bagi anak-anak. Oleh karena itu guru harus bisa merancang suasana pembelajaran sambil bermain. Hal ini diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sambil bermain. Misalnya menggunakan ubin untuk melompat sambil menghitung panjang dan luas ubin.

2. Senang bergerak.

Aktivitas fisik sangat mempengaruhi perkembangan kognitif peserta didik. Belajar konsep akan lebih baik hasilnya bila pendidik mengalami sendiri, mengerjakan sendiri apa yang dipelajari. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran seorang guru perlu merencanakan kegiatan belajar sehingga mengikutsertakan peserta didik secara aktif. Dalam hal ini guru juga dapat menggunakan media pembelajaran atau alat peraga untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar.

3. Senang bekerja dalam kelompok.

Peserta didik mudah untuk dipengaruhi oleh teman terutama teman sebaya. Keinginan berteman dan bersahabat dengan orang lain sangat besar. Bersamaan dengan keinginan untuk berteman ini, berkembang aspek kemampuan bekerja sama dengan orang lain, belajar dan bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, peserta didik dapat belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, setia kawan, mandiri, dan tidak tergantung pada orang dewasa di sekelilingnya. Dengan bekerja

dalam kelompok peserta didik akan terbiasa menerima tanggung jawab, bersaing secara sehat bersama teman-temannya, bekerja dalam kelompok, dan belajar demokrasi.

4. Senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Bagi peserta didik usia SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika dilakukan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menyediakan media atau alat peraga yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk bereksplorasi. (Aningsih, 2013).

Peserta didik di SD umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget dalam Heruman (2007), peserta didik usia SD tersebut berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini kemampuan peserta didik dalam proses berfikir adalah mengoperasikan kaedah-kaedah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Oleh karena itu pada fase ini peserta didik masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera.

Jadi pada tahap ini, kemampuan anak untuk berpikir secara logis semakin berkembang asalkan objek yang menjadi sumber berpikirnya adalah objek nyata atau konkret, dengan kata lain anak dapat memecahkan masalah dengan bantuan benda konkret.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak inilah, diperlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh pendidik, sehingga peserta didik lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011).

Muhsetyo, dkk. (2007) menyatakan bahwa media adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan/atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Arsyad (2008) media konkret merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para siswa, yaitu merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti meja, kursi, mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya”.

Menurut Nazifah (2013) media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat di atas maka media kongkret dalam pembelajaran dapat menggunakan benda-benda yang dekat dengan keseharian peserta didik. Dalam pembelajaran di sekolah, ruang kelas dan benda-benda yang terdapat di dalam kelas dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep matematika yang dipelajari, peserta didik menjadi lebih tertarik dan aktif dalam pelajaran matematika sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/ MI/ SDLB (BSNP,2006), mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan

mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan SD/ MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data (BSNP, 2006). Pembelajaran matematika untuk peserta didik sekolah dasar harus diberikan secara bertahap, dimulai dengan hal-hal yang konkret menuju abstrak, dari pemahaman ide dan konsep yang sederhana ke jenjang yang lebih kompleks, serta dari lingkungan terdekat menuju lingkungan yang lebih luas.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang pada hakikatnya akan bermuara kepada hasil yang dicapai. Hasil belajar itu lahir melalui proses pengukuran dan penilaian dengan suatu instrument. Setelah seseorang melakukan perbuatan belajar maka pada dirinya nampak suatu perubahan kearah peningkatan kognitif, afektif dan psikomotor.

Prestasi belajar atau hasil belajar merupakan pengukuran dan penilaian terhadap hasil belajar. Sedangkan menurut Hudoyo dalam Kurnadi, dkk. (2008) belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga

menyebabkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama, dengan disertai dengan usaha sehingga orang dari tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh oleh peserta didik menjadi acuan untuk melihat penguasaannya dalam menerima materi pelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan dan peningkatan pengetahuan matematika peserta didik baik kognitif, afektif, dan psikomotorik dari tidak tahu menjadi tahu setelah mengikuti proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengajar matematika di kelas VI SD Negeri 03 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya ditemukan permasalahan, dimana guru kesulitan dalam memberikan pemahaman tentang konsep koordinat kepada peserta didik. Media yang digunakan biasanya adalah gambar garis bilangan dengan sumbu x dan sumbu y. Guru menggambar koordinat di papan tulis lalu menjelaskannya kepada peserta didik. Kemudian guru memberikan latihan yang ada di buku paket. Pengenalan Konsep koordinat dari guru belum mengena kepada siswa. Penggunaan alat peraga yang belum optimal dan masih monoton serta kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika.

Pada tes sub sumatif mata pelajaran matematika materi koordinat belum semua peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Dari 22 orang peserta didik terdapat 10 orang peserta didik (45,5%) yang perolehan nilai hasil belajarnya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 70.

Menyikapi kondisi tersebut maka guru harus mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diantara solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga konkret dan

dekat dengan keseharian peserta didik untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap konsep koordinat. Dalam penelitian ini digunakan alat peraga berupa lantai ruang kelas.

Dengan menggunakan media konkret lantai ruang kelas dalam pembelajaran, diharapkan dapat memperbaiki pemahaman peserta didik mengenai konsep koordinat. Sehingga hasil belajar matematika peserta didik dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajar matematika pada materi koordinat melalui penggunaan media konkret lantai ruang kelas di sekolah dasar.

Rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan yaitu “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada materi koordinat melalui penggunaan media konkret lantai ruang kelas di sekolah dasar?” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi koordinat melalui penggunaan media konkret lantai ruang kelas di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan, dan melakukan refleksi yaitu perenungan terhadap perencanaan, kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh. (Mahyuddin, 2008).

Penelitian ini tergolong kepada penelitian partisipan. Karena dalam penelitian ini penulis berpartisipasi aktif dan terlibat langsung dari awal sampai akhir. Penelitian ini dilakukan di ruang kelas VI SD Negeri 03 Pulau Punjung Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya dengan ukuran 7m x 7m berlantai keramik putih ukuran 30cm x 30cm.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI SD Negeri 03 Pulau Punjung

Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 22 orang. Adapun yang terlibat dalam penelitian yaitu penulis sebagai praktisi/guru dan dibantu oleh teman sejawat observer.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus, dan setiap siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Data penelitian ini berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan pada pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran dan tes untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi koordinat.

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil pencatatan lapangan dan observasi yang diperoleh dari setiap tindakan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dan tes. Berikut rumus yang dipakai untuk menghitung persentase aktivitas belajar peserta didik (Sudijono, 2011):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

dimana :

- P : Persentasi aktivitas peserta didik
- F : Jumlah peserta didik yang melakukan aktivitas
- N : Jumlah peserta didik yang hadir

Interpretasi aktivitas belajar dapat dilihat pada Tabel 1 berikut

Tabel 1. Interpretasi aktivitas belajar

Nilai angka	Predikat
80 ke atas	Baik sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
46-55	Kurang
45 ke bawah	Gagal

Analisis data tentang hasil belajar peserta didik yang digunakan adalah hasil tes peserta didik pada setiap akhir siklus. Untuk mengolah data hasil belajar peserta didik digunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memeriksa lembar jawaban peserta didik

2. Member skor dan nilai akhir lembar jawaban peserta didik.
3. Menyalin nilai masing-masing peserta didik ke dalam tabel yang sudah disediakan.
4. Menghitung persentase ketuntasan peserta didik secara klasikal dengan menggunakan rumus :

$$NT = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

keterangan:

- NT = Ketuntasan secara klasikal
- ST = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar
- N = Jumlah peserta didik dalam satu kelas

Indikator keberhasilan yang sesuai dengan tujuan akhir dari penelitian tindakan kelas ini yaitu meningkatnya hasil belajar peserta didik dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM dengan kriteria keberhasilan:

- 75 % - 100% : Berhasil (Tuntas)
- ≤ 75% : Tidak berhasil (belum tuntas)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan perincian siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun tahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah:

a) Perencanaan

Adapun yang dilakukan pada tahap perencanaan untuk siklus 1 yaitu: 1) mengidentifikasi masalah-masalah matematika yang berkaitan dengan materi koordinat, 2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 3) menyusun soal-soal latihan, 4) menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi peserta didik dan tes. Instrumen tersebut divalidasi oleh dua orang pakar. Setelah instrumen tersebut dinyatakan valid, lalu digunakan dalam penelitian tindakan kelas.

Kegiatan pembelajaran pada RPP dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran yang direncanakan terdiri dari rencana kegiatan pendidik dan kegiatan peserta didik.

b) Pelaksanaan

Pembelajaran dengan menggunakan media konkret lantai ruang kelas dilaksanakan dalam bentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang. Setiap kelompok diberi Lembar Kegiatan Siswa (LKS) untuk didiskusikan di dalam kelompok dan dicari penyelesaiannya dengan bantuan media konkret lantai ruang kelas.

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan standar proses KTSP yaitu Permendikbud no. 41 tahun 2007. Dimana kegiatan pembelajaran terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan yang dilakukan adalah menyiapkan peserta didik untuk belajar dengan cara berdoa, kemudian melakukan apersepsi dan memotivasi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada bagian kegiatan penutup dilakukan menyimpulkan pembelajaran, melakukan evaluasi, serta menyampaikan topik pelajaran untuk pertemuan berikutnya.

c) Observasi

Pengamatan pada siklus I ini dilaksanakan selama proses pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik. Dalam kegiatan ini *observer* bekerja mengamati peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan cara memberi ceklis pada lembaran observasi yang telah disediakan sebelumnya. Hasil tersebut kemudian direfleksikan untuk perencanaan tindakan berikutnya.

Berdasarkan pembelajaran pada siklus I diperoleh aktivitas peserta didik pada siklus I ini berada pada kategori baik, namun dalam segi keaktifan peserta didik yang berani bertanya tergolong sedikit yaitu 11 orang (50%). Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru ada 18 orang (81,8%). Peserta didik yang mau

menjawab pertanyaan ada 13 orang (59,1%). Banyak diantara peserta didik yang mau menjawab secara bersama-sama akan tetapi jika diminta sendiri-sendiri untuk menjawab pertanyaan, banyak yang diam saja. Sedangkan peserta didik yang dapat menggunakan media konkret lantai ruang kelas dengan baik ada 17 orang (77,3%). Data aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Aktivitas peserta didik pada siklus I

No	Aktivitas peserta didik	Jumlah (%)	Kriteria
1	Bertanya	50	Kurang
2	Memperhatikan penjelasan	81,8	Baik sekali
3	Menjawab pertanyaan	59,1	Cukup
4	Menggunakan media konkret	77,3	Baik

Diakhir siklus I peserta didik diberi tes. Berdasarkan hasil tes diperoleh data peserta didik yang tuntas dengan KKM 70 berjumlah 12 orang atau 54,6%. Berdasarkan persentase ketuntasan secara klasikal, maka 54,6% belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 75% peserta didik telah mencapai KKM. Untuk mencapai ketuntasan klasikal maka penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus II. Hasil belajar peserta didik pada siklus I tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil belajar siklus I

No	Tuntas	Tidak Tuntas
1	12 orang (54,6%)	10 orang (45,4%)

d) Refleksi

Dari hasil paparan data siklus I diketahui bahwa perencanaan belum terlaksana dengan baik. Sesuai hasil diskusi dengan observer, maka perencanaan pembelajaran untuk siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus I. Namun yang lebih ditekankan adalah pada pelaksanaannya dan langkah-langkah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan.

Diharapkan pada siklus II semua peserta didik dapat berperan aktif dan bersemangat

melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Siklus 2

Siklus II dilakukan tiga kali pertemuan, dengan melanjutkan indikator pada siklus I. Pada saat melakukan tindakan, penulis berusaha untuk melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai perencanaan. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media konkret lantai ruang kelas, peserta didik duduk pada kelompok yang telah ditentukan sebelumnya pada siklus I.

a) Perencanaan

Berdasarkan kelemahan yang diperoleh pada siklus I maka direncanakan perbaikan terhadap tindakan yang direncanakan pada siklus II. Berdasarkan hasil diskusi dengan observer, maka dilakukan beberapa perbaikan untuk siklus II, yaitu: untuk meningkatkan keinginan bertanya dari peserta didik pada masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan pada kelompok yang lainnya. Kelompok yang diberi pertanyaan diminta untuk menjawab, jika jawabannya benar maka kelompok tersebut diberi *reward*. Untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan media konkret, peserta didik dalam setiap kelompok diminta bergantian menggunakan media dan peserta didik yang lain memperhatikan dan memberikan masukan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik mengenai materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik seperti mengajukan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan.

b) Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran direncanakan dalam pembelajaran ini terdiri dari rencana kegiatan pendidik dan peserta didik. Kegiatan pendidik yang direncanakan pada kegiatan awal yaitu : 1) mengkondisikan kelas, 2) berdoa, 3) mengecek kehadiran peserta didik, 4) mengajukan pertanyaan appersepsi yang sesuai dengan materi pelajaran 5) menyampaikan kompetensi dasar, tujuan yang akan dicapai dan cakupan

materi yang akan dipelajari, dan 6) menyiapkan alat dan media pembelajaran .

Pada kegiatan inti masing-masing kelompok berdiri pada lantai ruang kelas yang sudah ditentukan. Peserta didik bergantian menggunakan media lantai ruang kelas untuk menunjukkan koordinat, dan teman yang lain memperhatikan serta sesekali memberikan komentar atau masukan.

Kemudian setiap kelompok mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru, lalu mempresentasikannya di depan kelas. Kelompok yang lain diberi kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang tampil ke depan. Dengan demikian semakin banyak peserta didik yang mau bertanya dan menjawab pertanyaan dari temannya.

c) Observasi

Berdasarkan data yang diperoleh melalui lembar observasi, pada siklus II ini hampir semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang berani bertanya menjadi meningkat yaitu 16 orang (72,7%). Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru ada 21 orang (95,5%). Peserta didik yang mau menjawab pertanyaan ada 18 orang (81,8%). Peserta didik banyak yang tidak malu lagi menjawab pertanyaan dari temannya ataupun guru. Sedangkan peserta didik yang dapat menggunakan alat peraga dengan baik meningkat menjadi 19 orang (86,4%). Data aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Aktivitas peserta didik pada siklus II

No	Aktivitas peserta didik	Jumlah (%)	Kriteria
1	Bertanya	72,7	Baik
2	Memperhatikan penjelasan	95,5	Baik sekali
3	Menjawab pertanyaan	81,8	Baik sekali
4	Menggunakan media konkret	86,4	Baik sekali

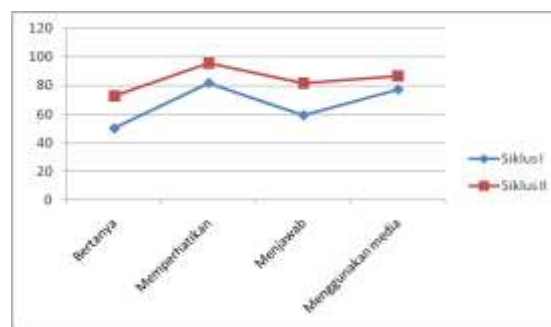
Setelah melakukan tes pada akhir siklus II diperoleh data peserta didik yang tuntas (mencapai KKM) berjumlah 20 atau dengan persentase 90,9%. Berdasarkan hasil data yang

telah diperoleh dengan ketuntasan peserta didik sebanyak 90,9% telah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% dari peserta didik sudah tuntas, maka pada siklus II penelitian dikatakan berhasil. Hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil belajar siklus II

No	Tuntas	Tidak Tuntas
1	20 orang (90,9%)	2 orang (9,1%)

Berdasarkan analisis terhadap data aktivitas peserta didik, terlihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas dari siklus I ke siklus II. Perbandingan peningkatan aktivitas peserta didik tersebut dapat dilihat pada gambar 1. Aktivitas tertinggi adalah pada aspek memperhatikan penjelasan guru.



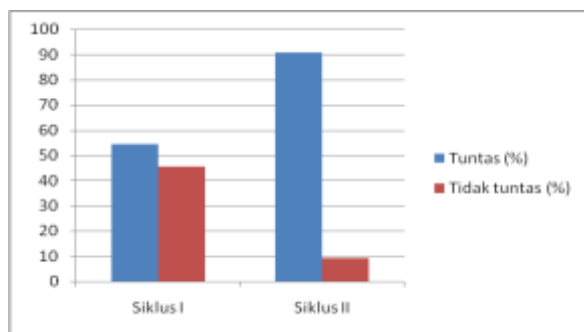
Gambar 1. Perbandingan aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II

Terjadinya peningkatan aktivitas peserta didik dikarenakan pembelajaran menggunakan media konkret yang dekat dengan keseharian peserta didik yaitu lantai ruang kelas. Dengan menggunakan media konkret, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak, seperti koordinat. Menggunakan media konkret juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mempermudah dalam memahami pelajaran.

d) Refleksi

Berdasarkan analisis tes hasil belajar peserta didik pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa hasil tes siklus sudah tercapai target hasil belajar yang diinginkan, baik persentase ketuntasan belajar maupun rata-rata skor tes.

Persentase tersebut dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang sudah tuntas belajar, yaitu di atas 90,9% dan rata-rata skor tes sudah di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Perbandingan hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II

Terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi kordinat ini disebabkan karena menggunakan media konkret. Dimana media lantai ruang kelas dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep koordinat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana dan Yudi Budianti (2015) yang juga menemukan bahwa penggunaan media konkret lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan tanpa menggunakan media konkret.

Dengan menggunakan media konkret pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Hal ini berpengaruh positif kepada peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Dari penelitian yang telah dilakukan dipe-roleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi kordinat dengan menggunakan media konkret lantai ruang kelas. Hal ini terlihat pada ketuntasan hasil belajar peserta didik, dimana persentase ketuntasan pada siklus I 54,9% meningkat menjadi 90,9% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka direkomendasikan kepada guru SD bahwa

dalam pembelajaran matematika hendaknya menggunakan media konkret yang dekat dengan keseharian peserta didik. Dengan demikian pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan, sehingga pemahaman peserta didik menjadi lebih baik dan meningkat.

REFERENSI

- Alwis, Fefi Rahmadhani, Nana Sepriyanti, dan Media Roza. 2014. Upaya Meningkatkan Minat, Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SD Negeri 30 Cangkeh melalui Media Papan Paku. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*. Vol. IV Edisi 2 Hal. 472-478
- Aningsih. 2013. Pembelajaran Matematika Sesuai Perkembangan Anak (*Developmentally Apropriate Practice*) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*. Vol. 1 No. 1
- Aningsih. 2012. Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Alam. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3. No.5
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008. BSNP. 2006. *Standar Isi: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Heruman, Model Pembelajaran Matematika, Bandung: Gramedia, 2007
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahyuddin, Ritawati dan Yetti Iriani. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Peneli-tian Tindakan Kelas*, Padang: UNP, 2008
- Muhsetyo Gatot, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Nazifah. 2013. Penggunaan Media Konkret Meningkatkan Aktivitas Matematika Siswa. Tanjung Pura: FKIP.
- Pica, I Wayan, A.A.I.N. Marhaeni, dan Rasben Dantes. Pengaruh Penerapan Pendidikan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 5
- Suartini, Ni Made, A.A.I.N Marhaeni, dan Nyoman Dantes. 2015. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 5 Bunutan. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 5
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011
- Yuliana, Dwi Nurul dan Yudi Budiarti. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pedagogik*. Vol. 3 No. 1