

***Improving Student Activities and Learning Achievements Through Picture Props for Math Subjects Counting Circumference***

**Iwan Sugiarto**

SD Negeri Kebonagung  
iwansugiarto486@gmail.com

---

**Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

**Abstract**

*This classroom action research aims to improve motivation and learning outcomes of mathematics in calculating the perimeter of a square or square through the use of image media for third grade students at SDN Kebonagung in the second semester of SD Negeri Kebonagung in the 2019/2020 academic year. The research uses 2 cycles, analytical techniques. data using a comparative descriptive technique. The results of classroom action research through the use of image media concluded that the motivation and learning outcomes of mathematics in calculating the perimeter of a square or square for third grade students at SDN Kalipucang in the second semester of 2019/2020 increased. Second: The average value from the initial condition 59 to cycle 1 increased by 24% to 63. Third: The average value from cycle 1, 63 to cycle 2 increased 17% to 80. Fourth; The average value from the initial condition of 59 to the final condition increased by 21% to 80. The results of this study are expected to be useful for improving the quality of education, especially in SDN Kebonagung, Jatibarang District, Brebes Regency.*

**Keywords:** *pictures, learning media, motivation and learning outcomes*

**Abstrak**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika menghitung keliling bangun persegi atau bujur sangkar melalui pemanfaatan media gambar bagi siswa kelas III SDN Kebonagung pada semester II SD Negeri Kebonagung Tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian dengan menggunakan 2 siklus., teknik analisis data menggunakan teknik diskriptif komperatif. Hasil penelitian tindakan kelas dengan melalui pemanfaatan media gambar menyimpulkan Motivasi dan hasil belajar matematika menghitung keliling bangun persegi atau bujur sangkar bagi siswa kelas III SDN Kalipucang pada semester II Tahun 2019/ 2020 meningkat. Kedua : Nilai rata-rata dari kondisi awal 59 ke siklus 1 meningkat sebesar 24% menjadi 63. Ketiga : Nilai rata-rata dari siklus 1, 63 ke siklus 2 meningkat 17% menjadi 80. Keempat ; Nilai rata-rata dari kondisi awal 59 ke kondisi akhir meningkat sebesar 21% menjadi 80. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SDN Kebonagung Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes.

**Kata kunci:** gambar, media pembelajaran, motivasi dan hasil belajar



## PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk dapat menciptakan sumber daya manusia berkualitas guru dalam mengajar dapat menggunakan beberapa metode dan pendekatan dalam hal ini pendekatan yang dianggap sesuai dengan perkembangan matematika.pembelajaran yang didesain dalam bentuk pembelajaran diawali dengan struktur masalah real. Dengan cara ini siswa mengetahui mengapa mereka belajar. Semua informasi akan mereka kumpulkan melalui penelaahan materi ajar.

Dalam Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab II Pasal 3 disebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Matematika yang merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti, dan semacamnya adalah sebuah system matematika,Sistem matematika berisikan model-model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata. Manfaat lain yang menonjol adalah matematika dapat membentuk pola fikir matematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan ( Sri Subarinah 2006 : 1) Mata pelajaran matematika menurut pandangan siswa merupakan mata pelajaran yang sangat disegani oleh siswa. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari penuh dengan peristiwa yang ada kaitannya dengan matematika secara langsung maupun tidak langsung.

Demikian juga dengan guru harus bisa meningkatkan hasil belajar siswanya terhadap pelajaran yang ia berikan. Bagaimana mungkin jika seorang guru di depan kelas bersikap angker, menyeramkan, sukar ditanya, dan tidak simpatik. Sikap demikian bukan hanya membuat hasil belajar tidak meningkat, akan tetapi lebih fatal lagi menyebabkan anak memandang matematika seperti halnya memandang gurunya yaitu seperti halnya momok atau hantu yang menakutkan. Sebenarnya anak tadi membutuhkan media/alat peraga yang tepat untuk memecahkan masalah, akan tetapi siswa hanya diberikan contoh soal, kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan sejumlah soal. Akhirnya siswa tidak diajak berlogika, dengan ketidak tahuannya siswa harus mampu menyelesaikan tugasnya. Hal ini dapat merubah sikap siswa menjadi antipati pada pelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran matematika di kelas III khususnya, dari 22 siswa hanya sedikit siswa yang dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan baik dibuktikan dengan prestasi siswa. Prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kebonagung Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2019/2020 dalam pembelajaran matematika dengan kompetensi dasar ”menghitung keliling persegi atau bujur sangkar”, menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pelajaran masih rendah. Dari 22 siswa yang mendapat nilai 65 ke atas atau lebih mengalami ketuntasan baru 9 siswa (41 % ), sementara 13 siswa (59 %) mendapat nilai di bawah 65 atau belum tuntas belajar. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas ditetapkan 80 %, artinya kelas dikatakan tuntas jika klasikal kelas mendapat 80 %. Namun pada

kenyataannya baru ada 9 siswa (41 %) yang tuntas, jadi belum tuntas secara klasikal kelas yaitu 80 %.

Menurut Brown (dalam Idris, Nuny S, 1991), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke 20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakan alat audio. Sehingga lahirlah alat bantu audio visual, sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya dalam bidang pendidikan. Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui masalah yang ditemui dalam PTK.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang penulis lakukan pada mata pelajaran Matematika pada kompetensi menghitung keliling persegi panjang di kelas III SD Negeri Kebonagung Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 pada pra siklus diperoleh hasil dari 22 siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 65 ada 14 siswa (59%) dan 8 siswa (41%) yang mendapat nilai KKM 65 keatas dan nilai klasikal kelasnya 80%, sementara baru 59% sehingga belum bisa dikatakan tuntas secara klasikal.

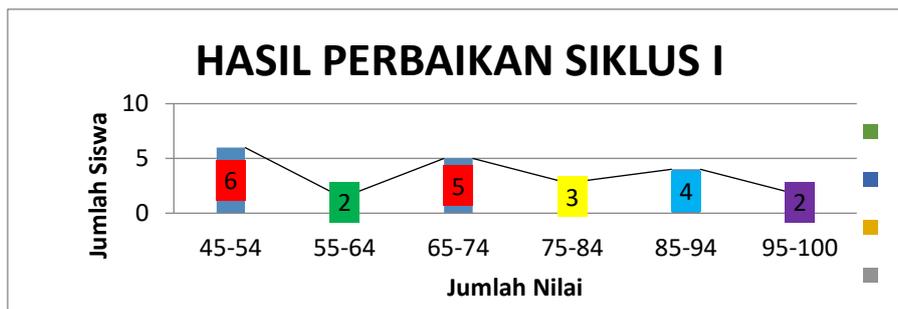
Peneliti bekerja sama dengan teman sejawat yang akan mendampingi selama proses perbaikan pembelajaran berlangsung, peneliti memperoleh masukan-masukan. Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing untuk mengungkapkan dan memperjelas masalah serta alternatif pemecahannya. Dari konsultasi ini penulis memperoleh saran-saran perbaikan pembelajaran. Atas masukan dari pembimbing peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran siklus I.

Setelah selesai pembelajaran peneliti melakukan tes formatif untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tabel 1. Hasil Tes Formatif

NO	Nilai Frekuensi	Jumlah Siswa	Ket
1	45-54	6	Tidak Tuntas
2	55-64	2	Tidak Tuntas
3	65-74	5	Tuntas
4	75-84	3	Tuntas
5	85-94	4	Tuntas
6	95-100	2	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>22 siswa</b>	<b>KKM 65</b>

Dari tabel. I dapat diketahui bahwa hasil perbaikan pembelajaran siklus I cukup efektif. Hal ini dapat kita lihat dengan kenaikan yang cukup signifikan, nilai ketuntasan klasikal pra siklus 41% setelah melaksanakan perbaikan siklus I menjadi 63% ada kenaikan (22%), siswa yang menjadi tuntas semula 8 siswa menjadi 14 siswa ada (kenaikan 6 siswa), rata-rata kelas semula 58,6 menjadi 60,4 ada (kenaikan 2,2). Adapun hasil perbaikan pembelajaran siswa dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



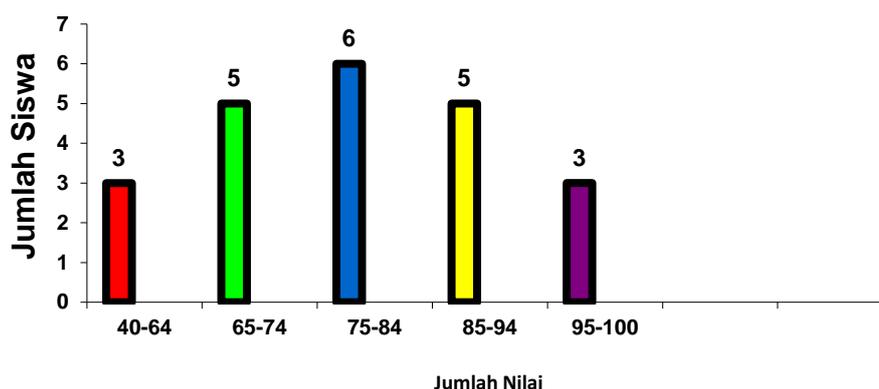
Gambar 1. Distribusi Hasil Tes Formatif

Masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri Kebonagung tentang Menghitung keliling persegi atau bujur sangkar siklus I di atas antara lain sebagai berikut : a) Pada saat guru memberikan penjelasan, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. b) Masih banyak siswa yang ngobrol sendiri dengan temannya saat diterangkan. c) Banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. d) Siswa merasa jenuh dan bosan dengan pelajaran matematika. Berdasarkan penemuan-penemuan di atas dari hasil pelaksanaan pembelajaran matematika tentang menghitung keliling persegi atau bujur sangkar, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran tersebut tidak berhasil disebabkan karena a) Prestasi Belajar Siswa Rendah Dari sejumlah 22 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 14 siswa (63%). Sementara yang 8 siswa (37%) tidak dapat mencapai nilai ketuntasan minimal atau masih di bawah KKM. b) Aktivitas Belajar Siswa Rendah Dalam proses pembelajaran matematika tentang menghitung keliling persegi panjang, dari sejumlah 22 siswa hanya ada 14 siswa (63%) yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan sisanya yang 8 siswa (37%) masih pasif. Karena hasil belajar siklus I belum mencapai ketuntasan 80%, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran siklus II.

Pada perbaikan pembelajaran siklus II penelitian menitik beratkan perbaikan pembelajaran pada media gambar menghitung keliling persegi panjang.

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal .4. Maret 2020. Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran, peneliti telah melakukan sejumlah aktifitas perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran matematika kompetensi dasar Menghitung keliling persegi atau bujur sangkar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (ketuntasan belajar).

Dengan memperhatikan tabel 3 tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II dikatakan sudah baik sekali. Menurut Russeffendi, dkk (1994) alat peraga merupakan alat yang digunakan untuk menerangkan atau mewujudkan konsep-konsep matematika. Dengan menggunakan alat peraga konsep-konsep dalam pembelajaran matematika akan mudah dipelajari oleh siswa. Hal ini dapat kita lihat dengan kenaikan yang cukup signifikan nilai ketuntasan klasikal semula 63 % menjadi 86 % ada kenaikan 23%. Siswa yang menjadi tuntas semula 14 siswa menjadi 19 siswa ada (kenaikan 5 siswa) dan rata-rata kelas semula 63% menjadi 86 %. Adapun hasil perbaikan pembelajaran siswa dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 2. Hasil Perbaikan Siklus II**

karena siklus II sudah mencapai klasikal 80 % yaitu sudah mengantarkan siswa pada ketuntasan klasikal 86 % berarti pembelajaran dinyatakan sudah berhasil. Setelah selesai pembelajaran peneliti melaksanakan tes formatif untuk mengetahui daya serap siswa untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran tersebut. Hasil perbaikan pembelajaran siklus III sudah efektif. Menurut NEA (1969) mengartikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk perangkat kerasnya. Wilbur Schramm (1977) pun mengungkapkan bahwa mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Miarso (1980) Menerangkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Menurut Ruseffendi, dkk, (1994) alat peraga merupakan alat yang digunakan untuk menerangkan atau mewujudkan konsep-konsep matematika. Dengan menggunakan alat peraga konsep-konsep dalam pembelajar matematika akan mudah dipelajari oleh siswa.

Dari hasil tes formatif diketahui siswa bahwa siswa yang mendapat nilai 65 keatas menjadi 19 siswa, ketuntasan klasikalnya 86 %, dan nilai rata-rata kelasnya 80, Sedangkan Tiga anak yang tidak mendapat nilai 65 setelah peneliti selidiki dari daftar nilai harian, siswa lebih banyak mendapatkan nilai kurang dari 65 dari hasil tes formatifnya. Ternyata memang kemampuan siswa tersebut dibawah rata-rata kelas. Orang tua siswa tidak memperhatikan perkembangan anak sehingga anak tersebut kurang dalam belajar dan ada juga orang tua yang sudah meninggal dunia dan anak tersebut ikut dengan saudaranya, sedangkan anak tersebut kurang mendapatkan perhatian khusus dalam hal pendidikan.

Setelah selesai pembelajaran peneliti melaksanakan tes formatif untuk mengetahui daya serap siswa untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran tersebut. Perbaikan pembelajaran siklus II cukup efektif. Hal ini terbukti dari nilai ketuntasan klasikal 86 %, yang mendapat nilai KKM 65 keatas sebanyak 19 siswa dan nilai rata-rata 80.

Berdasarkan dari hasil pengamatan perbaikan pembelajaran siklus II di atas, maka dapat dikatakan bahwa perbaikan pembelajaran tersebut telah berhasil.

### **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian tentang perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan siklus, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran Matematika kompetensi dasar Mengehitung keliling bangun persegi atau bujur sangkar, di SD Negeri Kebonagung Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes berjalan dengan baik dan karenanya prestasi belajar siswa meningkat. Prestasi belajar

siswa meningkat melalui media gambar bangun persegi atau bujur sangkar pada perbaikan pembelajaran dari 22 siswa siklus I yang tuntas belajar 14 siswa (63%), dan siklus II yang tuntas belajar 19 siswa (86%). Keberhasilan dalam penelitian ini disebabkan karena penulis dalam perbaikan pembelajaran menggunakan alat peraga yang tepat/sesuai dengan materi pelajaran yaitu media gambar dan alat peraga kongkrit bangun datar persegi atau bujur sangkar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional RI, 2007, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI, Jakarta : adirektorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hamalik, Oemar, 2001, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Idris, Nuny S, 1991, Ragam media dalam pembelajaran, BIPA, A Paper PRESENTED At KIPBIPA II, Bandung.
- Mulyana AZ, 2003, Rahasia Matematika SD, Surabaya : Agung Media Mulya.
- Setiawan, Denny, 2008, Komputer dan Media Pembelajaran, Jakarta: Universitas terbuka Depdikbud.
- Tri, Ani, Chatarina, 2006, Psikologi Belajar, Semarang, UNES.
- Wardani, I.G.A.K, 2002, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Saputra, Heidi, 2007, Terampil Berhitung, Tangerang : Scientific Press