

Using Image Media to Improve Mathematics Learning Outcomes in Class 1B Students of SDN 014 Cigondewah

Endang Tresnawati

SDN 014 Cigondewah
tresnawatiendang@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract:

Using Picture Media to Improve Mathematics Learning Outcomes for Class 1B Students at SDN 014 Cigondewah. This study aims to improve mathematics learning outcomes in flat-shaped materials through image media for grade 1B students at SDN 014 Cigondewah in the 2020/2021 school year. This research is a classroom action research conducted by researchers who also act as teachers in class 1B, in collaboration with class 1D teachers as observers, and carried out in two cycles. The subjects of this study were all grade 1B students of SDN 014 Cigondewah for the academic year 2020/2021 which consisted of 28 students. Data collection techniques using observation, through LKPD, interviews, and final tests through evaluation sheets. The type of data in this research is quantitative data in the form of student learning outcomes data on flat material. The aspect that is measured in the performance indicators of this study is the completeness of learning outcomes in mathematics using flat shapes using image media with a targeted percentage of 75%. The results of this study indicate that picture media can improve mathematics learning outcomes with the percentage of complete learning outcomes in the first cycle of 53.57% and 85.31% in the second cycle. So, the use of image media can be used as an alternative to improve mathematics learning outcomes on flat-shaped materials

Keywords: picture media, learning outcomes, mathematics

Abstrak:

Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 1B SDN 014 Cigondewah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui media gambar pada siswa kelas 1B SDN 014 Cigondewah tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti yang berperan sekaligus sebagai guru di kelas 1B, berkolaborasi dengan guru kelas 1D sebagai observator, dan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1B SDN 014 Cigondewah tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, melalui LKPD, wawancara, dan tes akhir melalui lembar evaluasi. Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar matematika materi bangun datar menggunakan media gambar dengan persentase yang ditargetkan sebesar 75%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 53,57% dan siklus II 85,31%. Jadi, penggunaan media gambar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar

Kata Kunci : media gambar, hasil belajar, matematika



PENDAHULUAN

Hakikat dari proses pembelajaran adalah belajar, salah satunya belajar matematika. Matematika adalah suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit (Hudoyo, 2001:44). Matematika seringkali menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakutkan oleh sebagian siswa, karena pembelajaran matematika membuat siswa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pelajaran. Tidak jarang banyak siswa kelas I yang sulit memahami konsep matematika.

Mulyasa (2005: 164) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Setiap guru pasti berharap siswanya mengerti dan memahami semua mata pelajaran yang di ajarkan termasuk mata pelajaran matematika. Maka seorang guru perlu menciptakan suasana belajar siswa yang aktif, kreatif, dan responsif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Menurut Bruner (dalam Hudoyo, 2001:48) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep struktur-struktur matematika itu. Bruner melalui teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar siswa sebaiknya diberi contoh benda-benda konkret atau alat peraga untuk memahami konsep matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 dan observasi pada siswa kelas 1B di SDN 014 Cigondewah, didapat informasi bahwa hasil belajar siswa-siswi di sekolah ini cukup rendah. Hal itu dibuktikan dengan sikap siswa yang menunjukkan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Fakta ini dilatar belakangi oleh proses belajar mengajar matematika yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa ada bantuan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran matematika tersebut.

Penelitian melalui observasi di kelas 1B SDN 014 Cigondewah dapat diperoleh gambar kondisi pada saat guru memberikan pertanyaan dan siswa cenderung diam. Siswa hanya mau menjawab jika di tunjuk oleh guru. Siswa kurang memiliki keberanian untuk bertanya maupun menjawab. Dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan metode yang monoton yaitu ceramah saja serta kurangnya media dalam menyampaikan materi, sehingga membuat siswa kurang aktif dan semangat belajar. Tidak hanya itu, nilai rata-rata matematika siswa juga masih di bawah KKM. Nilai pelajaran matematika siswa banyak diantaranya yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yakni 73. Selain berdasarkan wawancara dengan guru, rata-rata anak kurang bersemangat saat belajar dengan kondisi keterbatasan media. Padahal media mampu mendukung semangat dan rasa penasaran terhadap mata pelajaran matematika. Berdasarkan dari kajian tersebut, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk menemukan penyebab masalah dalam pembelajaran yang telah terjadi.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas 1B SDN 014 Cigondewah tahun ajaran 2020/2021 dikarenakan cara guru dalam penyampaian materi pelajaran matematika yang masih didominasi dengan ceramah, jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai, dan siswa hanya menjadi objek pembelajaran. Hal tersebut sering membuat siswa merasa bosan, cenderung pasif, kurang termotivasi, dan pada akhirnya kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, apabila permasalahan itu dibiarkan maka akan berdampak buruk pada kegiatan pembelajaran matematika. Adapun pemecahan masalah ini adalah salah satunya penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Menurut Sadiman (2013:21), media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar dapat membantu siswa untuk menemukan informasi dalam sebuah masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Menurut Purwanto dan Alim (dalam Permanarian 2010 : 23), kelebihan media gambar adalah: 1) Sifatnya *konkret*, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja, 5) Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.

Penggunaan media gambar yang menarik, dapat memudahkan siswa dalam menerima dan mengingat materi yang telah disampaikan sehingga meningkatnya hasil belajar siswa. Media gambar juga dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan karena menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada siswa Kelas 1B SDN 014 Cigondewah Tahun Pelajaran 2020/2021”. Peneliti mengambil materi bangun datar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui media gambar pada siswa kelas 1B SDN 014 Cigondewah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti yang berperan sekaligus sebagai guru di kelas 1B, berkolaborasi dengan guru kelas 1D sebagai observator, dan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1B SDN 014 Cigondewah tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 28 siswa yakni 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa pada muatan pelajaran matematika materi bangun datar. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1B. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi melalui LKPD, wawancara, dan tes akhir melalui lembar evaluasi

Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar matematika materi bangun datar menggunakan bangun datar dengan persentase yang ditargetkan sebesar 75%. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian yaitu terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

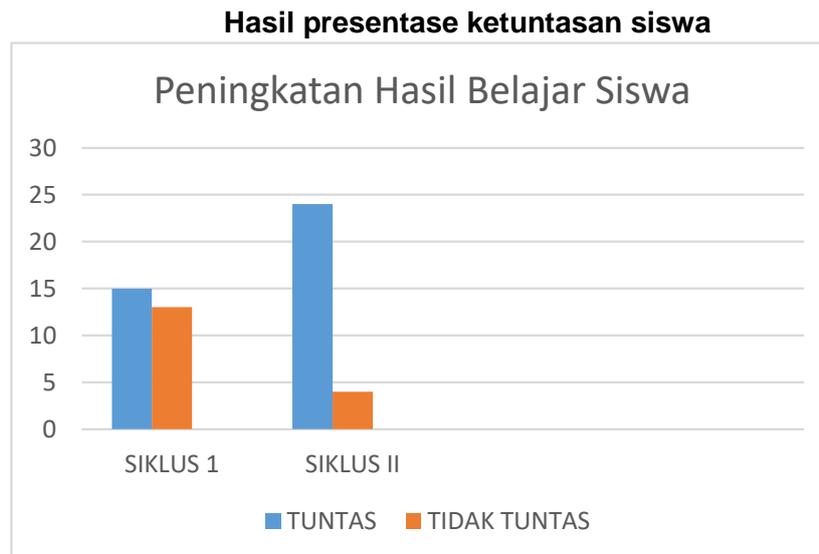
Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi bangun datar. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat setelah siswa mengikuti pembelajaran tersebut yang diukur melalui tes hasil belajar. Berikut table hasil belajar siswa dalam 2 siklus.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar matematika materi bangun datar

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	13	4
Persentase Tuntas	46,43%	14,29%
Belum Tuntas	15	24
Persentase Belum Tuntas (%)	53,57%	85,71%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat mulai dari siklus I sampai dengan siklus II, yaitu pada siklus I sebesar 53,57% dan siklus II sebesar 85,71%. Jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan dari 15 siswa pada siklus I dan 24 siswa pada siklus II. Dengan demikian dapat diketahui peningkatan yang terjadi pada tiap siklusnya yaitu dari siklus I ke siklus II sebesar 32,14% atau setara dengan 9 orang siswa.

Supaya dapat diketahui peningkatannya maka dapat dilihat pada diagram di bawah ini, yang diambil dari hasil tes pada siklus I sampai siklus II.



Gambar 1. Hasil belajar siswa

Hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media gambar di kelas 1B SDN 014 Cigondewah tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data yang telah diperoleh dan dianalisis, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan.

Konsep matematika bersifat abstrak, oleh karena itu pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan alat bantu pembelajaran yang dapat membuat siswa berpikir *konkret*. Dengan demikian, pembelajaran matematika adalah upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses pembelajaran. Pada dasarnya siswa lebih mudah memahami pembelajaran dari benda yang *konkret*. Untuk memahami konsep abstrak, siswa memerlukan media benda-benda *konkret* sebagai perantara. Selanjutnya konsep abstrak yang baru dipahami akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila ia belajar melalui berbuat dan memahami pengertian, bukan hanya melalui mengingat materi saja.

Hasil penelitian ini diperkuat dari beberapa peneliti lain diantaranya: Sobari (2014), berdasarkan pengamatan peneliti bahwa kendala yang dihadapi siswa adalah 1) siswa kesulitan memahami konsep, 2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, 3) siswa belum terbiasa bekerja sama dengan temannya dalam belajar, 4) guru kurang mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari, 5) pembelajaran kurang menyenangkan sehingga membosankan bagi siswa, 6) hasil belajar siswa rendah. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media gambar dan hasilnya dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V MI Al-Husna Kecamatan Karawaci Kota Tangerang,

serta siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Masrawati (2014), dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Pemahaman Konsep Lingkaran pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Batang Onang. Gambaran pembelajaran matematika untuk materi lingkaran di kelas VIII SMP N 1 Batang Onang bahwa guru telah menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru agar terampil dalam memanfaatkan media yang ada sehingga menambah pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik. Sedangkan bagi siswa dapat mempermudah pemahaman konsep matematika.

SIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas 1B SDN 014 Cigondewah.
2. Pada kondisi awal sebelum menggunakan media gambar ketercapaian hasil belajar siswa 53,57%. Dan setelah menggunakan media gambar pada siklus II ketercapaian hasil belajar siswa meningkat menjadi 85,31% sehingga terjadi peningkatan sebesar 32,14% dari Siklus I ke Siklus II
3. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika mengenai bangun datar pada siswa kelas 1B SDN 014 Cigondewah Tahun 2020/2021.

Berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dicapai, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa agar dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penyampaian materi dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran matematika
2. Bagi guru, dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya guru bisa mengkondisikan siswanya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan guru lebih kreatif dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran, serta penyediaan dan penggunaan media benda gambar dalam setiap kegiatan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadsyah, Suhardi Marli, Endang Uliyanti. (2014). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Gambar Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3 (3) 34210005. Diperoleh 8 Januari 2021, dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5059>
- Almira Amir. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan*. Vol 3 (1). Diperoleh 8 Januari 2021, dari <https://core.ac.uk/download/pdf/235121792.pdf>
- Arif Aulia Rahman, M.Pd. (2018). Strategi Belajar Mengajar Matematika. Syiah Kuala University Press. Aceh. (Versi Elektronik) Diperoleh 8 Januari 2021, dari https://repository.bbg.ac.id/bitstream/761/1/Startegi_Belajar_Mengajar_Matematika.pdf
- Ari Dwi Susyanto. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V SDN 1 Jembangan Poncowarno Kebumen. *Artikel (Versi Elektronik)*. Universitas PGRI Yogyakarta. Diperoleh 8 Januari 2021, dari <http://repository.upy.ac.id/153/>

- Arief , Sadiman, dkk. 2013. Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Masrawati. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Pemahaman Konsep Lingkaran pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Batang Onang, Skripsi: IAIN Padang Sidempuan. Diperoleh 8 Januari 2021 dari <https://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/5222/>
- Misbah Nugraha. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Konsep Bangun Datar dengan Menggunakan Media Gambar Diam di Kelas II MI Al-Jabar Kecamatan Bengkong Kota Batam. Skripsi (Versi Elektronik). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Diperoleh 8 Januari 2021, dari <https://repository.uin-suska.ac.id/8769/>
- Rohmadi. 2013. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Berhitung Pada Siswa Kelas II Semester 2 SD Negeri 01 Ploso, Kecamatan Jumapolo, Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013, Skripsi : Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diperoleh 8 Januari 2021 dari <https://onesearch.id/Record/IOS2728.23788>
- Sardiman A.M. 2016. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT. Rajawali Pers: Jakarta
- Siti Istiningsih, Khairun Nisa, M. Fauzy. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan. 5 (1) 2597-4521. Diperoleh 8 Januari 2021, dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jkkp/article/view/6404>