

Improving Mathematics Learning Outcomes Regarding Currency Fractions Using The Simulation Method in Class 2 Elementary School, 2020-2021

Beli Rubiana

SDN Jangari
belirubiana3@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

low results study student on learning mathematics about ingredient this score eye money Becomes part from background behind implementation repair learning this . Destination repair learning this that is increase results and completeness study student in understand draft ingredient this score eye money use method simulation . Subject the research is second grade elementary school Jangari , who returned 30 people, consisted of over 24 women , and 6 men . study this conducted in form look for action class with data collection using technique test and observation, and data processing quantitative scale one hundred . Results repair learning obtained conclusion that average value _ results study on cycle I reached an average of 80.16, and cycle II reached an average of 85.67. Completeness study student on the first cycle reached 88.33 % and _ cycle II reached 100%. in To do repair learning, conducted with drip weight on one real problem important to activity and results study student so capable reach maximum results.

Keywords: Results study, Math, Method simulation

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika mengenai bahan ini nilai mata uang menjadi bagian dari latar belakang pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini . Tujuan perbaikan pembelajaran ini yaitu meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa dalam mengerti konsep bahan ini nilai mata uang menggunakan metode simulasi . Subjek penelitiannya adalah kelas II SD Negeri Jangari , yang kembali 30 orang, terdiri atas 24 perempuan , dan 6 laki-laki . penelitian ini dilakukan dalam bentuk mencari tindakan kelas dengan pengumpulan data menggunakan teknik tes dan observasi , serta pengolahan data secara kuantitatif skala seratus . Hasil perbaikan pembelajaran diperoleh simpulan bahwa nilai rata rata hasil belajar pada siklus I mencapai rata rata 80,16, dan siklus II mencapai rata-rata 85,67. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 88,33 % dan _ siklus II mencapai 100%. dalam melakukan perbaikan pembelajaran , _ dilakukan dengan menitik beratkan pada satu masalah yang benar - benar penting terhadap aktifitas dan hasil belajar siswa jadi mampu mencapai hasil yang maksimal .

Kata kunci: Hasil belajar, Matematika , Metode simulasi .



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar baik di kelas tinggi maupun di kelas rendah. Pada pembelajaran matematika penyajiannya yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa pada bidang eksak. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sangat penting, karena persoalan dalam kehidupan sehari-hari banyak disajikan dalam konsep matematika, apalagi pembelajaran matematika di kelas II SD tentang Pecahan Mata Uang sehingga sangat penting bagi siswa agar memahami betul tentang Pecahan Nilai Mata Uang, baik dari penulisan, pembacaan, penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, dan penukaran mata uang dengan nilai yang setara.

Pembelajaran matematika memang sangatlah penting di sekolah namun juga ditakuti oleh siswa, terutama siswa yang malas untuk berfikir. Padahal pelajaran matematika diberikan pada sekolah tingkat yang paling rendah sampai dengan tingkat yang paling tinggi. Menurut Blum dalam jurnal yang ditulis oleh Lasmi Nurhayati tentang hasil belajar siswa ada tiga macam ranah yang merupakan penggolongan dari hasil belajar yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Adapun permasalahan yang muncul ketika melaksanakan pembelajaran matematika khususnya tentang Pecahan Nilai Mata Uang pada tanggal 20 Oktober 2021 di kelas II SD Negeri Jangari yaitu siswa kurang fokus saat guru menjelaskan, siswa kurang aktif dan cenderung pasif saat guru memberikan kesempatan bertanya, berpendapat dan siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Secara umum siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, sehingga yang aktif dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa tertentu saja. Hal-hal tersebut sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam memahami pembelajaran. Hasil pencapaian siswa yaitu dengan nilai rata-ratanya adalah 68. Terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan, karena dari 30 siswa, sebanyak 14 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tentukan sekolah yaitu 75.

Jika masalah tersebut dibiarkan maka prestasi belajar siswa pada matematika akan menurun. Sebagai solusinya perlu dilakukan perbaikan pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran matematika khususnya pada materi yang terdapat kekurangan.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan pemahaman siswa terkait materi dan perubahan nilai, sikap, dan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik. Sebagaimana yang dikatakan oleh Conny Setiawan dalam (Azwir:2009:2) yaitu, "dengan mengembangkan keterampilan keterampilan memproseskan perolehan, anak akan mampu menemukan dan mengembangkan sensiri fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan penilaian pendapatnya". (Conny Setiawan 1988:180)

Oleh karena itu, perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran pecahan mata uang adalah dengan menggunakan metode simulasi. Metode simulasi merupakan cara untuk menjelaskan suatu (materi pelajaran) melalui perbuatan berpura-pura (imitasi) yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan sebenarnya. Pada metode ini siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa akan menemukan sendiri pembelajaran yang tersirat pada permainan yang dilakukan.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk (1) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Jangari pada pembelajaran matematika tentang pecahan nilai mata uang menggunakan metode simulasi. (2) Mengetahui peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas II SD Negeri Jangari pada pembelajaran matematika tentang pecahan nilai mata uang menggunakan metode simulasi tahun ajaran 2020-2021

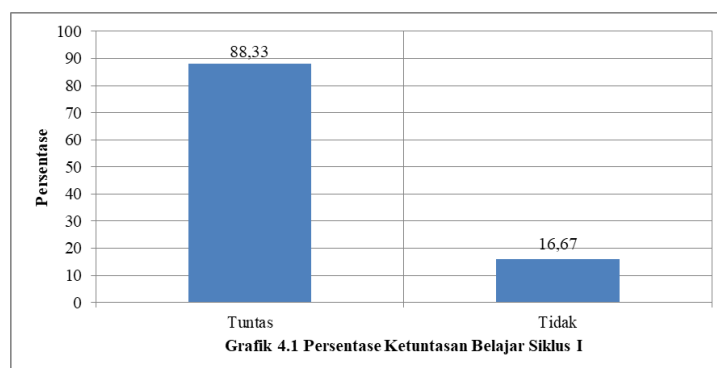
METODE

Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini mengacu pada penerapan metode simulasi. Proesedur atau langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I dan II ini disajikan dengan Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan. Populasi penelitian yaitu siswa kelas II SDN Jangari sejumlah 150 siswa sampel sebanyak 30 siswa.

Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Pengumpulan data atau instrumen yang digunakan pada siklus II yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan mata uang. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang jalannya pembelajaran, baik kelemahan dan kelebihan setelah dilakukan perbaikan pertama serta aktivitas belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian perbaikan pembelajaran pada siklus ini dilakukan dalam beberapa tahapan diantaranya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus I ini disusun berdasarkan adanya permasalahan tentang rendahnya hasil belajar siswa pada pemahaman pecahan nilai mata uang. Perencanaan disusun dalam bentuk RPP (Rencana Perbaikan Pembelajaran). Kegiatan inti adalah pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada RPP Siklus I yang telah disusun yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan tahapan metode simuasi untuk memahami pecahan nilai mata uang, Berikut ini data disajikan dalam grafik persentase ketuntasan belajar siswa dalam memahami pecahan nilai mata uang.



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus 1

Berdasarkan tabel dan grafik 4.1 diatas siswa yang mencapai ketuntasan belajar jauh lebih banyak dari pada siswa yang belum mencapai ketuntasan. Akan tetapi, persentase di atas belum dapat dikatakan tuntas, karena perbaikan pembelajaran ini dapat dikatakan selesai jika semua siswa mencapai ketuntasan belajar 100%.

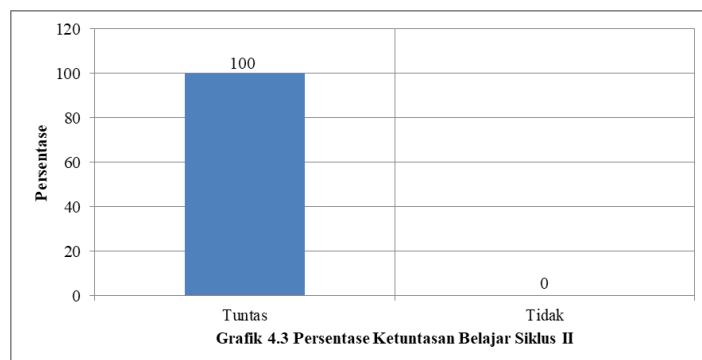
Selanjutnya disajikan distribusi nilai siklus I agar dapat diketahui secara jelas, nilai rata-rata dan persentase nilai setiap skala dari yang terendah hingga yang tertinggi dan nilai yang paling banyak serta nilai yang paling sedikit.

Tabel 1. Distribusi Nilai Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	FxN	Persentase
1.	70	5	350	16,7
2.	75	4	300	13,3
3.	80	10	800	33,4
4.	85	7	595	23,3
5.	90	4	360	13,3
	Jumlah	30	2.405	100
	Rata-rata		80,16	

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.2 diatas, dapat diketahui bahwa nilai yang dicapai siswa adalah 70 s/d 90. Nilai-nilai tersebut frekuensinya beragam dari yang terbanyak hingga yang sedikit. Nilai yang terbanyak di capai oleh siswa dengan nilai 80 sebanyak 10 siswa (33,4%) dan nilai 85 sebanyak 7 siswa (23,3%). Nilai terendah dicapai yaitu nilai 70 sebanyak 5 siswa (16,7%). Dan nilai paling sedikit yaitu nilai 90 dan 75 yang masing-masing terdapat 4 siswa (13,3%). Adapun nilai rata-rata yang dicapai siswa yaitu 80,16. Tentunya nilai tersebut belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena masih ada siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan atau di bawah nilai kkm 75

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.2 diatas, dapat diketahui bahwa nilai yang dicapai siswa adalah 70 s/d 90. Nilai-nilai tersebut frekuensinya beragam dari yang terbanyak hingga yang sedikit. Nilai yang terbanyak di capai oleh siswa dengan nilai 80 sebanyak 10 siswa (33,4%) dan nilai 85 sebanyak 7 siswa (23,3%). Nilai terendah dicapai yaitu nilai 70 sebanyak 5 siswa (16,7%). Dan nilai paling sedikit yaitu nilai 90 dan 75 yang masing-masing terdapat 4 siswa (13,3%). Adapun nilai rata-rata yang dicapai siswa yaitu 80,16. Tentunya nilai tersebut belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena masih ada siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan atau di bawah nilai kkm 75. Pelaksanaan siklus II ini berdasarkan hasil perbaikan pada siklus I yang mengacu pada RPP II yaitu metode simulasi yang lebih menekankan pada penyajian materi pecahan nilai mata uang melalui permainan permainan sederhana yang mampu mengeksplor siswa aktif dalam pembelajaran. Serta disusun pula lembar observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan supervisor II pada saat pengamatan pembelajaran berlangsung.

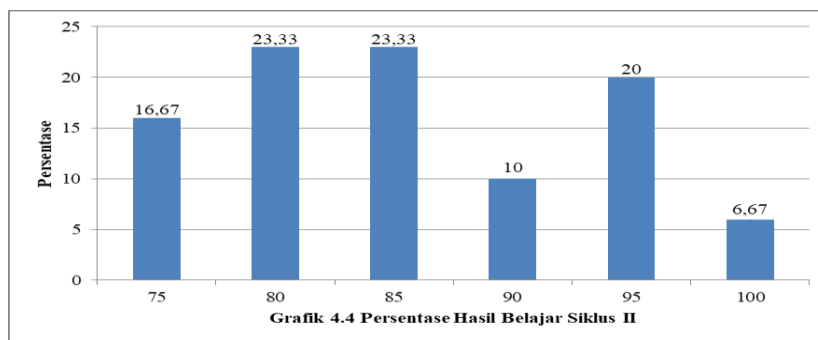


Gambar 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus 2

Ketuntasan belajar siswa pada siklus II ini sudah optimal, karena seluruh siswa sudah mencapai ketuntasan 100% sebagaimana yang di sajikan pada grafik 4.3 diatas. Dengan demikian, perbaikan pembelajaran Siklus II merupakan siklus terakhir yang dilakukan pada penelitian pembelajaran ini.

Pada tabel 4.4 diatas, diketahui bahwa nilai yang dicapai siswa sangat beragam dari yang terendah hingga yang tertinggi. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa yaitu nilai 80 dan 85 masing masing 7 orang (23,33%) dan nilai yang paling sedikit sekaligus nilai tertinggi yaitu nilai 100 yang diperoleh 2 siswa (6,67%), dan nilai terendah dengan nilai 75 terdapat 5 siswa (16,67%), Nilai 90 diperoleh oleh 3 siswa (10%), dan nilai 95 diperoleh 6 siswa (20%). sedangkan nilai rata rata yang dicapai adalah 85,67 dengan nilai tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran dinyatakan tuntas.

Persentase nilai siklus II secara keseluruhan, yang disajikan dalam bentuk grafik 4.4 sebagai berikut.



Gambar 3. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Pada grafik 4.4 diatas, terlihat jelas perbandingan nilai yang dicapai siswa pada siklus II. Skala skala nilai diantaranya dua skala nilai tertinggi yaitu nilai 100 dan 95, skala nilai rata rata adalah 85, dan dua skala nilai terendah yaitu nilai 75 dan 80. Pada data tersebut menunjukkan bahwa nilai belajar siswa dinyatakan optimal karna semua siswa sudah mencapai KKM yang ditentukan.

Perbaikan pembelajaran dilakukan berdasarkan adanya masalah rendahnya hasil belajar siswa pada pemahaman materi pecahan nilai mata uang. Pada siklus I perbaikan pembelajaran dilakukan dengan penggunaan metode simulasi, yaitu permainan tebak tebak untuk memicu keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasilnya kurang memuaskan dikarenakan pada permainan ini hanya sebagian siswa yang cepat tanggap saja yang aktif menjawab, sedangkan sebagian siswa yang kurang tanggap cenderung pasif. Sehingga hasilnya kurang maksimal. Hasil refleksi selanjutnya dikembangkan dan dijadikan masukan untuk tindak lanjut pada perbaikan siklus berikutnya. Adapun kekuatan pada siklus I yaitu siswa sangat antusias jika berkaitan dengan permainan, sedangkan kelemahannya yaitu tidak semua siswa berperan aktif, siswa pemalu dan siswa yang kurang tanggap cenderung pasif.

Sebagai tindak lanjut siklus sebelumnya, maka dilakukan siklus II masih dengan menggunakan metode simulasi, namun penerapannya lebih di kembangkan lagi yaitu dengan dilakukan beberapa permainan sederhana dengan model bermain peran dan diskusi kelompok

Hasil belajar siswa sangat baik dan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Temuan pada tiap siklus umumnya sama yaitu terjadinya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mampu menemukan sendiri materi yang tersirat pada permainan permainan yang dilakukan (discovery learning). sehubungan dengan hal tersebut, maka penggunaan metode simulasi dapat

meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa tentang pemahaman pecahan nilai mata uang.

Metode ini mampu menarik minat belajar siswa, dan memicu keaktifan dan keberanian siswa dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, maka metode simulasi memungkinkan untuk digunakan atau diterapkan dalam materi pembelajaran lain. Sebagaimana dinyatakan Nana Sudjana, dalam (Op.Cit Hal.89) “Metode pembelajaran simulasi merupakan metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan di sekelilingnya (state of affaris) atau proses”. Sehingga metode simulasi selain menyenangkan juga mampu menjadi pembelajaran yang bermakna karna pada metode ini mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri pembelajaran yang tersirat pada permainan yang dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan masalah mengenai penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran matematika tentang pecahan nilai mata uang di kelas II SD Negeri Jangari, Mande-Cianjur diperoleh simpulan Ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 83,33% sebanyak 25 siswa, sehingga masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 75 yaitu 16,67% sebanyak 5 siswa . Hasil perbaikan di siklus II dengan pengembangan konsep simulasi permainan mengalami peningkatan yaitu seluruh siswa sudah mencapai nilai 75 (KKM) bahkan ada siswa yang mencapai nilai lebih dari KKM, Maka ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 100%. Dengan demikian penggunaan metode simulasi mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dalam memahami pecahan nilai mata uang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri W,Dkk. (2020). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Baroh, Chasniatul. (2010) *Efektifitas Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Peluang Di Kelas IX-A MTs Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo*. Sidoarjo: IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Fadhillah, Uni. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 3 Tangerang Selatan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta
- Muhsetyo, Gatot, Dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta:UT.
- Nuryani, Lasmi. (2020). *Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pengolahan Data Pada Pelajaran Matematika dengan Metode Simulasi Pada Siswa Kelas VI Semester II SDN Tamansari III Kecamatan Dringu Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2015-2016*. Jurnal Pedagogy, 07(01), hal.70.
- Safitri, Nuning. (2014) *Penerapam Metode Simulasi Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Pada Materi Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Mambaul Ulum Pakis Malang*. Malang:UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Sari, Intan Dela Kurnia.(2019) *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Besar Sudut Menggunakan Pendekatan KOntekstual Di Kelas IV SD Negeri Ibu Dewi 7. Cianjur*: Universitas Terbuka.
- Slameto.(2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati dan Asra. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.