

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGALIKAN
BILANGAN CACAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
BENDA KONKRET UNTUK SISWA KELAS II
SD NEGERI CENGKAWAKREJO
TAHUN 2009/2010**



**LAPORAN
PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

Oleh :

**Nama : SARKIYAH
NIM : XI907004**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGALIKAN
BILANGAN CACAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
BENDA KONKRET UNTUK SISWA KELAS II
SD NEGERI CENGKAWAKREJO
TAHUN 2009/2010**

Oleh :

**Nama : SARKIYAH
NIM : XI907004**

Laporan Penelitian Tindakan Kelas
Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Jarak Jauh Pendidikan Guru sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Laporan Penelitian Tindakan Kelas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta

Pembimbing

Supervisor

Dra. Siti Istiyati, M.Pd.

Parwoto, S.Pd

NIP19610819 198603 2 001

NIP.19580525 197911 1 004

PENGESAHAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini telah dipertahankan di hadapan Tim penguji Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : _____

Tanggal : _____

Tim Penguji Laporan PTK

Nama Terang	tanda tangan
Ketua :
Sekretaris :
Anggota I :
Anggota II :

Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
Dekan

Prof. Dr. H.M. Furqon Hidayatullah, M.Pd.
NIP 196007271987021001

ABSTRAK

SARKIYAH, UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGALIKAN BILANGAN CACAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET UNTUK SISWA KELAS II SDN CENGKAWAKREJO TAHUN PELAJARAN 2009/2010”.

**PENELITIAN TINDAKAN KELAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo dengan menggunakan Media Benda Konkret.

Variabel yang menjadi sasaran perubahan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar Matematika, sedangkan variable tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Benda Konkret

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebagai teknik sampling adalah siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo, Kecamatan Banyuurip, Kabupaten Purworejo yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, pencatatan arsip dan dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang mempunyai tiga buah komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, ada peningkatan prestasi belajar Matematika setelah diadakan tindakan kelas dengan Media Benda Konkret. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya prestasi siswa dari

sebelum dan sesudah tindakan. Pada siklus I ada peningkatan untuk materi sifat perkalian bilangan dari rata-rata 56 meningkat menjadi 85. Pada siklus II ada peningkatan untuk materi penjumlahan berulang dari rata-rata 54 meningkat menjadi 72.

Demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo, Kecamatan Banyuurip, Kabupaten Purworejo Tahun 2009/2010

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT ,atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dengan lancar dan tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti mendapatkan bantuan serta bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Sebelas Maret Surakarta Yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas.
2. Drs. H. Hadi Mulyono, M.Pd. selaku Ketua Program PJJ S-1 PGSD yang selalu memberikan petunjuk dan saran.
3. Dr.Riyadi, M.Si selaku Dosen pengampu PTK yang telah memberikan petunjuk dan saran.
4. Dra. Siti Istiyati, M.Pd. selaku Dosen pembimbing yang telah berkenan mengorbankan segala tenaga dan waktu guna memberikan bimbingan dan arahan selama penelitian menyusun PTK.
5. Iman antoso Adi, A.Ma.Pd. selaku Kepala SDN Cengkawakrejo Kec. Banyuurip Kab. Purworejo yang telah memberikan ijin kepada Peeliti untuk melaksnakan penelitian.
6. Parwoto, S.Pd. selaku Guru Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama Peneliti menyusun PTK.
7. Bapak/Ibu Guru dan Penjaga SDN Cengkawakrejo yang telah memberikan kemudahan, masukan, bimbingan dan arahan selama Peneliti menyusun PTK
8. Siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa seangkatan, yang telah membantu penelitian ini.

10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya sehingga PTK ini dapat berjalan dengan lancar.

Dalam menyusun PTK ini penulis menyadari masih ada kekurangan dan kelemahan, karena keterbatasan pengetahuan yang ada dan tentu hasilnya masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Semoga kebaikan Bapak, Ibu, dan semua pihak mendapat limpahan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi amal kebaikan yang tiada putus-putusnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Purworejo, Juni 2010

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	
B. Rumusan Masalah Dan Pemecahannya	
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Hasil Penelitian	
E. Hipotesis Tindakan	
BAB II . KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan	
C. Kerangka Pikir	
BAB III. PELAKSANAAN PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	
B. Subjek Penelitian	
C. Prosedur Penelitian	
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
B. Pembahasan	
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	
B. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “Tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan”. Pendidikan bagi setiap warga Negara pada hakekatnya adalah merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, sehingga dengan kemampuannya siswa akan dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dan kelak akan berguna bagi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, dan negara.

Sesuai undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai system pendidikan dalam kehidupan suatu bangsa, pendidikan mempunyai peranan penting.

Dalam rangka melaksanakan pendidikan nasional perlu diambil langkah-langkah yang memungkinkan untuk terbentuknya manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mau bekerja keras, tangguh penuh tanggung jawab, disiplin, bersikap inovatif dan kreatif serta sehat jasmani dan rohani, yang kesemuanya ini dapat digali melalui pendidikan keluarga, sekolah, maupun dalam pergaulan di lingkungan masyarakat.

Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai Pancasila. Pengembangan aspek-aspek tersebut dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kecakapan hidup (life skills) yang diwujudkan melalui pencapaian seperangkat kompetensi, agar siswa dapat bertahan hidup serta menyesuaikan diri dan berhasil dalam kehidupan di masa yang akan datang. Untuk itu, sekolah diharapkan dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut.

Sekolah sebagai tempat anak didik belajar. Dalam belajar siswa diharapkan dapat memperoleh prestasi belajar yang baik. Dalam belajar tersebut prestasi yang dicapai kadang dapat mencapai seperti yang diharapkan, tetapi dapat pula tidak. Hal ini karena daya serap masing-masing siswa berbeda dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. (Winkel. 1984: 162). Oleh karena itu prestasi siswa diharapkan yang maksimal. Untuk memperoleh prestasi yang sesuai dengan harapan, baik guru maupun siswa harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu. Adapun salah satu pelajaran yang diharapkan mempunyai prestasi yang baik adalah pelajaran matematika.

Mata pelajaran Matematika ini nantinya sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengajarannya sangat perlu kejelian atau kesungguhan agar siswa benar-benar menguasai pelajaran Matematika.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis dan Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta dan masalah ruang dan bentuk (Soejana, 2000: 11). Tak dapat dipungkiri lagi bahwa matematika memang sangat diperlukan bagi siswa sebagai generasi muda yang akan menerima tanggung jawab untuk meneruskan pembangunan, maka prestasi belajar Matematika perlu ditingkatkan. Dengan meningkatnya prestasi belajar Matematika berarti anak didik sebagai generasi penerus bangsa memiliki cara berpikir kritis dan logis, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan masalah di masa yang akan datang.

Bagi siswa Matematika dianggap pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjemukan dan sangat tidak menyenangkan. Oleh karena itu, kewajiban para gurulah untuk menanamkan rasa senang terhadap materi pelajaran matematika dengan memberi Rangsangan atau dorongan kepada mereka. Salah satu cara diantaranya adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan media benda konkret yang sesuai dengan materinya. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak Sekolah Dasar khususnya anak kelas II

Media adalah meliputi segala sesuatu berupa sarana atau prasarana dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran (guru) di dalam menyampaikan pesan kepada subjek (siswa) untuk memperjelas, memperlancar, merangsang, memotivasi, mempermudah belajar siswa, dan meningkatkan efektivitas serta efisien proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional secara optimal (Ngadino yustinus 2003: 9)

Salah satu rendahnya prestasi belajar Matematika dalam kemampuan mengalikan bilangan cacah yaitu penyampaian pelajaran Matematika hanya menggunakan metode ceramah yang mungkin dianggap para guru adalah metode paling praktis, mudah dan efisien dilaksanakan tanpa persiapan. Mengajar yang hanya menggunakan metode ceramah saja mempersulit siswa memahami konsep dalam Pelajaran Matematika. Jadi siswa tidak dapat menerima pelajaran yang telah diberikan gurunya sehingga hasil belajar Matematika kurang dari yang diharapkan. Menurut perkembangan siswa usia Sekolah Dasar pada hakekatnya berada dalam tahap operasi konkret, karena itu untuk pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, terutama pada penanaman konsep mengalikan bilangan cacah sangat diperlukan media pelajaran yang tepat.

Salah satu media pengajaran Matematika adalah "Benda Konkret". Benda Konkret adalah salah satu media pengajaran Matematika yang digunakan untuk menjelaskan konsep/pengertian perkalian atau penjumlahan berulang. Dengan media ini diharapkan siswa lebih tahu dan jelas tentang konsep atau pengertian penjumlahan berulang.

Di Sekolah Dasar guru mempunyai peran penting dalam keseluruhan pendidikan, karena secara langsung gurulah yang melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar, guru harus mengetahui 10 kompetensi guru agar siswa mampu memperoleh hasil belajar yang diharapkan, adapun kompetensi guru antara lain : 1) Menguasai materi; 2) Menguasai metode mengajar; 3) menggunakan media; 4) menguasai KBM; 5) menguasai dasar-dasar pendidikan; 6) menguasai teknik evaluasi; 7) menguasai

administrasi; 8) menguasai perkembangan ilmu jiwa;9) mengelola kelas; 10) menguasai bimbingan.

Prestasi belajar Matematika siswa kelas II SDN Cengkawakrejo pada tahun pelajaran 2009/2010 belum memuaskan terutama tentang perkalian bilangan cacah. Rata-rata hasil ulangan harian pada konsep perkalian bilangan cacah adalah 55, sedangkan Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) mata pelajaran Matematika adalah 60. Di samping itu, mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling ditakuti oleh siswa dan termasuk dalam mata pelajaran Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN)

Berdasarkan hasil pengamatan di dalam kelas dan data hasil belajar siswa kelas II SDN Cengkawakrejo, pada semester II tahun pelajaran 2008/2009, penyebab timbulnya masalah adalah : sebagian siswa beranggapan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak menarik, sulit, menjemukan, dan tidak menyenangkan.

Masalah pembelajaran tidak menarik karena guru dalam menyampaikan tidak menggunakan media. Oleh karena itu, kewajiban para guru untuk menanamkan rasa senang terhadap materi pelajaran Matematika dengan memberi rangsangan atau dorongan kepada mereka. Salah satu cara diantaranya adalah dengan pendekatan kontekstual. Maka guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak Sekolah dasar , khususnya untuk anak kelas II (dua). Pembelajaran Matematika yang menyenangkan, bervariasi, dan menggunakan alat peraga dapat memotivasi anak dalam pembelajaran Matematika, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan akan berpengaruh terhadap mutu sekolah. Di samping itu perkalian merupakan salah satu konsep dasar yang harus dikuasai siswa.

Berdasarkan masalah di atas maka guru dalam menyampaikan pembelajaran harus dengan media / model. Media yang digunakan yaitu benda konkret : buah-buahan, daun-daunan, batu, kelereng, kapur,.dll.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Matematika yaitu kemampuan mengalikan bilangan cacah akan meningkat jika dalam proses pembelajarannya menggunakan media benda konkret. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengambil judul PTK "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengalikan Bilangan Cacah Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Cengkawakrejo Tahun 2009/2010".

B. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan kemampuan mengalikan bilangan cacah siswa kelas II SDN Cengkawakrejo pada tahun pelajaran 2009/2010 ?
2. Apakah penggunaan media benda konkret dapat mendorong anak lebih senang belajar matematika ?

Pemecahan Masalah

Berdasarkan teori belajar dan media pembelajaran, permasalahan yang terjadi di kelas II SDN Cengkawakrejo tahun pelajaran 2009 / 2010 perlu diselesaikan melalui tindakan guru berupa penggunaan media pembelajaran benda konkret dalam pembelajaran mengalikan bilangan cacah pada pelajaran Matematika.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa dalam mengalikan bilangan cacah pada mata pelajaran Matematika siswa kelas II SDN Cengkawakrejo tahun pelajaran 2009 / 2010,

4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat memberikan sumbangan kepada guru dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Matematika.
- b. Dapat memberi arah kepada guru dalam proses pembelajaran Matematika.
- c. Dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa yaitu akan meningkatnya pemahaman konsep-konsep matematika khususnya kemampuan mengalikan bilangan cacah.
- b. Bagi guru , yaitu dapat meningkatnya keterampilan menggunakan media pembelajaran Matematika khususnya pada konsep mengalikan bilangan cacah.
- c. Bagi lembaga dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam usaha perbaikan proses belajar pembelajaran, sehingga kwalitaas sekolah meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

a. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Kemampuan Mengalikan

a. Pengertian Kemampuan Mengalikan

Kemampuan berhitung atau matematika di sekolah dasar (SD) akan mempengaruhi mutu pendidikan pada tingkat pendidikan dasar (SD). Hal ini diyakini berhitung merupakan dasar untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan keterampilan merefleksikan pikiran dan ide siswa. Dengan menguasai matematika, siswa diharapkan akan mampu berhitung dalam kegiatannya sehari-hari mulai dari kegiatan yang sederhana sampai pada kegiatan yang rumit (kompleks).

Seorang siswa yang mampu menghitung dengan baik, cenderung lebih mudah mengikuti pelajaran lainnya di sekolah. Selanjutnya, dengan kemampuan matematika, siswa akan mampu memahami ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik. Sebaliknya, siswa yang lemah pada ketiga bidang tersebut cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuannya terutama kemampuan kognitif. Sayangnya di Indonesia, ketiga bidang tersebut belum sepenuhnya menjadi perhatian walaupun Pemerintah telah mengeluarkan kebijakan untuk ketiga bidang tersebut. Salah satu strategi pembaruan untuk meningkatkan mutu berhitung atau matematika ini adalah melalui inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan peserta didik. Dengan memperhatikan konteks siswa, maka pembelajaran matematika (menghitung) di SD dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka.

b. Pengertian Perkalian

Pengertian perkalian adalah jika a dan b bilangan – bilangan cacah maka $a \times b$ adalah penjumlahan berulang yang mempunyai a suku dan tiap suku sama dengan b (ST. Negoro, 2003 : 263).

Operasi perkalian pada suatu bilangan cacah pada hakikatnya adalah operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang atau menjumlahkan secara cepat. Karena itu untuk memahami konsep perkalian dalam bilangan cacah ini, pengertian tentang konsep dan pengertian penjumlahan akan membantu dalam keterampilan menghitungnya . Sebagaimana yang telah lazim dipergunakan, lambang untuk menyatakan operasi perkalian antara dua bilangan atau lebih adalah dengan tanda silang (\times). Dalam perkalian 4×3 pada hakikatnya adalah menjumlahkan bilangan 3 sebanyak 4 kali, atau $3 + 3 + 3 + 3 = 4 \times 3$. Bersamaan dengan menjelaskan perkalian sebagai penjumlahan, prosedur perkalian dapat dibantu dengan memperagakan / menggunakan media benda konkret yang dikelompokkan. (*http://www.Geogle.co.id*)

c. Pengertian Bilangan Cacah

Bilangan Cacah adalah bilangan yang dimulai dari nol yang jika kita amati dalam kehidupan, bilangan cacah ini digunakan untuk menyatakan jumlah abjek atau barang. Nol adalah bilangan cacah digunakan untuk menyatakan jumlah obyek kosong atau tidak ada. Jautar M. dkk (1994)

2. Tinjauan Tentang Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medium* yang secara harafiah berarti “tengah”, “pengantar”, atau “perantara”. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Yudhi Muhadi, 2008: 6).

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arif S. Sadiman, dkk. 2006:6). Association of Education and Communication Technology (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi (Arif S. Sadiman, dkk. 2006:6).

Media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi (Briggs dalam Karti Soeharto, dkk, 2003:98). Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru biasa (Anderson dalam Karti Soeharto, 2003:98).

Menurut M. Djauhar Siddiq (2008: 36) media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Berdasarkan teori media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru sebagai perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah / memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- b. Membuat pembelajaran lebih menarik.
- c. Membuat pembelajaran lebih realitis / objektif
- d. Menjangkau sasaran yang luas.
- e. Menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata.

Berdasarkan teori media pembelajaran tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru sebagai perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Guru yang mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran tentu kurang merangsang / menantang siswa untuk belajar. Apalagi bagi siswa SD yang perkembangan intelektualnya masih membutuhkan alat peraga. Semua lingkungan yang diperlukan untuk belajar siswa ini didisain secara integral akan menjadi bahan belajar dan pembelajaran yang efektif.

b. Tujuan dan Manfaat Media

Menurut Piaget (dalam Muchtar A. Karim dkk, 1997: 20) mengemukakan:

Anak usia 7s/d 12 tahun yang masih duduk di Sekolah Dasar masih dalam taraf berfikir semi konkret sehingga belum dapat memahami konsep-konsep pembelajaran secara jelas sehingga harus menggunakan bantuan media yang dapat menggambarkan secara jelas dan konkret mengenai materi-materi pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, media sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Tujuan dari penggunaan suatu media membuat guru dapat menyampaikan pesan secara lebih mudah kepada peserta didik. Sehingga peserta didik (siswa) tersebut dapat menguasai pesan (pembelajaran) secara cepat dan akurat.

Menurut Arief S. Sadiman (2002: 16) secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Dalam hal ini media berguna untuk:

1. Menimbulkan kegairahan belajar.
2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Senada dengan Kemp dan Dayton (1985) yang dikutip oleh Aisto Rahardi (2003:15-19) mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran diseragamkan.

Setiap guru mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, menarik minat siswa. Dengan media, bahkan materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

3. Proses pembelajaran lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

4. Efisien dalam waktu dan tenaga.

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media akan pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

Selain beberapa pendapat dari para ahli tersebut di atas, manfaat praktis penggunaan media pembelajaran adalah;

1. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
2. Media dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media.

3. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau jauh dapat kita pelajari melalui bantuan media.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Mulyani Sumantri dan Johan Permana (Strategi Belajar Mengajar, 2001 : 154) mengemukakan:

Media pengajaran adalah merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan.

Secara umum media berfungsi sebagai ;

1. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
2. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
4. Mempertinggi mutu belajar mengajar.

d. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Mulyani Sumantri dan Johan Permana (Strategi Belajar mengajar.2001 : 55), alasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru bertitik tolak dari dua hal berikut, yaitu:

1. Belajar merupakan perubahan perilaku

Belajar digunakan sebagai perubahan perilaku peserta didik. Perubahan ini tidak terjadi dengan sendirinya melalui suatu proses. Proses perubahan perilaku ini dimulai dari rangsangan, yaitu peserta didik menangkap suatu rangsangan kemudian mengolahnya sehingga menjadi suatu persepsi.

2. Belajar merupakan proses komunikasi

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, tidak selamanya sukses, karena terdapat beberapa hambatan baik yang ditimbulkan dari pemberi pesan maupun dari penerima pesan.

e. **Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Henich dkk (1996) seperti dikutip dalam buku Media Pembelajaran Departemen Pendidikan Nasional (2003: 23), membuat klasifikasi media yang lebih sederhana yaitu:

1. Media yang tidak diproyeksikan.
Media realita, model, media grafis (gambar, foto, sketsa, diagram/ skema, bagan/shart, grafik).
2. Media yang diproyeksikan.
Transparansi OHP, film bingkai (slide).
3. Media audio.
4. Media video.
5. Media berbasis computer.
6. Multi media kit.

Jenis media pembelajaran Matematika diantaranya adalah:

1. Busur
2. Jangka
3. Garis bilangan
4. Kartu bilangan
5. Bangun datar : segi tiga siku, segi tiga sama kaki, segi tiga sama sisi, trapesium, layang-layang.
6. Bangun ruang : kubus, balok, prisma, tabung.
7. Benda Konkret

Fungsi media menurut Karti Soeharto, dkk adalah :

1. Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar
2. Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman konkret kepada siswa .
3. Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/ informasi belajar.
4. Adanya penggunaan pendekatan system dalam pembelajaran, media berfungsi s ebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
5. Akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa

3. Tinjauan Tentang Benda Konkret

a. Pengertian Benda Konkret

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, konkret berarti nyata, dapat dibuktikan. Dalam pengertiannya, media benda konkret sama dengan benda asli, yaitu benda nyata yang bisa dibuktikan. Benda asli adalah benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata peserta didik (Mulyani Sumantri dan Johar Peramana , 1998 : 187).

Jadi, media benda konkret adalah media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal siswa dan mudah didapatkan. Media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa karena media ini sering dijumpai di lingkungan sekitarnya.

b. Fungsi Media Benda Konkret

Fungsi media asli (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 1998:202)

yaitu:

1. Memberi pengalaman nyata dalam kehidupan.
2. Menarik minat belajar.

Kelemahan media asli :

1. Kesulitan untuk mendatangkan media yang sebenarnya

Kekuatan media asli (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 1998:202)

yaitu:

1. Benda asli memberi pengalaman yang sangat berharga dan berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya.
2. Benda asli memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit dilupakan.
3. Pengalaman nyata dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap hidup dan kehidupan.
4. Benda asli dan model dapat dikumpulkan dan dicari.
5. Benda asli dapat dikoleksi orang.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno, 2004 : 1). Agar tujuan pengajaran dapat tercapai, guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan yang lainnya dapat berinteraksi secara harmonis (Suhito, 2000 : 12) Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai strategi dan metode

pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa, dan konteks pembelajaran. (Depdiknas, 2003, 1)

Dalam pembelajaran Matematika, salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis masalah, karena dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat memberikan siswa kesempatan seluas-luasnya untuk memecahkan masalah matematika dengan strateginya sendiri. Sedangkan penggunaan media dalam pembelajaran matematika sangat menunjang, karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih mudah memahami konsep Matematika yang abstrak.

a. Pengertian Matematika

Berdasarkan kurikulum 2004 kelas II (2004 : 4) menyatakan bahwa Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki obyek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat kuat dan jelas.

Menurut Johnson dan Myklebust seperti dikutip Mulyono Abdulrahman (1999 : 252), Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.

Berdasarkan pendapat -pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah salah satu ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan bahasa simbolis dan universal yang memungkinkan manusia berpikir, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara bernalar induktif atau deduktif, yang memudahkan manusia berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi Matematika

Pada kurikulum 2004 (2004: 6) disebutkan bahwa Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen, sebagai alat pemecah masalah melalui pola pikir dan model Matematika, serta

sebagai alat komunikasi melalui symbol, table, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Kurikulum 2004 kelas II SD (2004: 12) juga disebutkan tujuan pembelajaran Matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kreatif, dan konsisten. Serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah.

Moch Ichsan (2003 : 4) merumuskan tujuan pembelajaran Matematika sebagai berikut:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan Matematika.
3. Mengembangkan pengetahuan dasar Matematika sebagai hasil belajar lebih lanjut.
4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.
5. Tujuan tersebut dianggap telah tercapai apabila siswa memiliki sejumlah kemampuan di bidang Matematika.

d. Standar Kompetensi Matematika SD dan MI

Standar Kompetensi Matematika menurut kurikulum 2004 (2004: 3) merupakan seperangkat kompetensi matematika yang dibakukan dan harus dicapai oleh siswa pada akhir periode pembelajaran. Standar ini dikelompokkan dalam kemahiran Matematika, bilangan, pengukuran dan geometri, aljabar, statistik dan peluang, trigonometri, dan kalkulus. Pada tingkat SD dan MI, standar kompetensi ini hanya mencakup bilangan, pengukuran dan geometri, serta pengelolaan data.

Kemampuan matematika yang dipilih dalam standar kompetensi ini dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa dengan memperhatikan perkembangan pendidikan Matematika di dunia sekarang ini.

Kurikulum 2004 (2004 : 3) menyebutkan standar kompetensi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bilangan
 - a. Menggunakan bilangan dalam pemecahan masalah.
 - b. Menggunakan operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah.
 - c. Menggunakan konsep bilangan cacah dan pecahan dalam pemecahan masalah.
 - d. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dan pecahan, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.
2. Pengukuran dan geometri
 - a. Melakukan pengukuran, mengenal bangun datar dan bangun ruang, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.
 - b. Melakukan pengukuran, menentukan unsur bangun datar dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
 - c. Melakukan pengukuran keliling dan luas bangun datar dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
 - d. Melakukan pengukuran, menentukan sifat dan unsur bangun ruang, menentukan kesimetrian bangun datar serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.
 - e. Mengetahui sistem koordinat pada bidang datar.
3. Pengelolaan data
Mengumpulkan, menyajikan dan menafsirkan data.

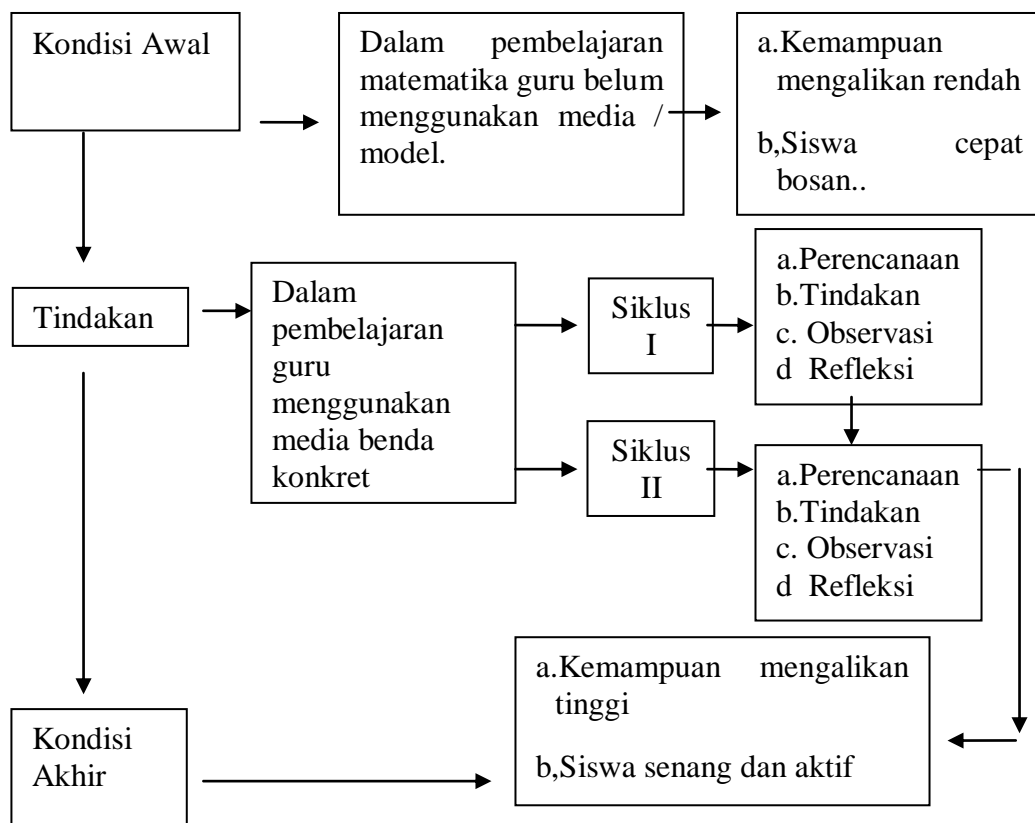
B.. Kerangka Berpikir

Untuk mengatasi berbagai permasalahan kehidupan serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat diperlukan cara berpikir yang sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Matematika.

Berdasar hasil pengalaman peneliti, maka dengan mengoptimalkan penggunaan media alat peraga khususnya benda konkret dapat memperkuat ingatan siswa, sehingga pembelajaran tampak lebih hidup dan menarik serta hasil lebih meningkat.

Penggunaan media dapat mendorong siswa untuk melihat dan menghayati dengan seksama. Sehingga dapat memegang, menghitung dan menafsirkan apa yang mereka pegang dengan bebas sesuai kemampuan masing-masing,

Berdasarkan uraian di atas, maka alur berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran di atas dapat diajukan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut. Penggunaan media benda konkret dalam proses pembelajaran Matematika akan meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa kelas II SDN Cengkawakrejo, Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Cengkawakrejo, Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo, dengan alasan sebagai berikut :

- a. Di Sekolah Dasar Negeri Cengkawakrejo belum pernah menjadi tempat penelitian tindakan kelas.
- b. Pada tahun pelajaran 2008/2009 dalam pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran benda konkret sehingga kemampuan siswa mengalikan bilangan masih rendah.
- c. Di Sekolah Dasar Negeri Cengkawakrejo rata-rata nilai Matematika rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2009/2010 selama 6 bulan, mulai Januari 2010 sampai dengan bulan Juni 2010, dengan pembagian waktu penelitian sebagai berikut:

No	Kegiatan	Bulan					
		Jan.	Pebr,	Maret	Apr	Mei	Juni
1	Perencanaan	x					
2.	Siklus I		x	x			
3.	Siklus II				x		
4.	Pelaporan					x	x

E. Subjek Penelitian

Subyek penelitian yaitu siswa kelas II SDN Cengkawakrejo, Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2009/2010 Semester II dengan jumlah 18 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk dan sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian tindakan kelas, maka tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret

2. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar evaluasi.

2. Tes

Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Bentuk tes yang digunakan adalah isian sebanyak 5 butir setiap siklus.

D, Teknik Analitisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif. Data yang dianalisis berupa rata-rata dan prosentase hasil belajar siswa. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

2. Indikator Kinerja

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian tindakan kelas ini, penulis menetapkan indikator kinerja:

- a. Rata-rata nilai tes hasil belajar siswa tentang kemampuan mengalikan bilangan cacah di atas atau sama dengan nilai KKM yaitu 60.
- b. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM minimal sebanyak 70%

E, Prosedur Penelitian

Prosedur / langkah – langkah Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus – siklus, tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti yang telah didesain dalam faktor – faktor yang diselidiki. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini setiap siklus meliputi : Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Siklus 1

1 Perencanaan Tindakan

- a) Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan media pembelajaran benda konkret
- b) Menyediakan media pembelajaran benda konkret : kapur, batu, kelereng, sapu lidi, daun.
- c) Membuat instrument observasi
- d) Membuat lembar evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanann tindakan

- a. Guru menerapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret pada konsep[mengalikan bilangan.
- b Siswa belajar Matematika pada konsep mengalikan bilangan dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret.

3. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru kelas II (peneliti) bersama supervisor. Tugas supervisor adalah mengamati kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Guru (Peneliti) mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikolaborasikan dengan supervisor penelitian.

Hasil evaluasi dan refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus II

b. Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, guru (Peneliti) mengadakan perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran benda konkret.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Guru menerapkan Rencana Pembelajarana dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret pada konsep mengalikan bilangan lebih ditingkatkan lagi.

b. Siswa belajar Matematika pada konsep mengalikan bilangan dengan menggunakan media pembelajran benda konkret

3. Observasi

Pelaksanaan observasi hampir sama dengan siklus I, yaitu guru kelas II bersama supernisor mengamati kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajran berlangsung.

4. Evaluasi dan Refleksi

Mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikolaborasikan dengan supevisor penelitian. Jika hasil evaluasi siklus II belum memenuhi indicator kinerja penelitian maka dapat dilanjutkan ke siklus III, namun jika sudah memenuhi indicator kinerja penelitian maka dapat diakhiri pada siklus II.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

a. Kondisi Kelas

Siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo, Kecamatan Banyuurip, Kabupaten Purworejo berjumlah 18 siswa, laki-laki berjumlah 14 siswa dan perempuan ada 4 siswa. Prestasi mereka rata-rata tidak ada yang menonjol. Dari jumlah 18 siswa kebanyakan prestasi / nilainya banyak yang kurang dari KKM, khususnya mata pelajaran Matematika yaitu 12 siswa belum tuntas atau di bawah KKM dan 6 siswa yang sudah tuntas. Oleh sebab itu saya sebagai guru kelas harus dapat mengatasi hal tersebut agar supaya semua siswa dapat mencapai nilai standar KKM. Kondisi yang demikian ini menarik bagi saya untuk mengadakan kegiatan tindakan kelas, untuk menemukan masalah-masalah dalam proses pembelajaran, terutama mata pelajaran Matematika. Jika permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika dapat dipecahkan, maka diharapkan prestasi siswa akan meningkat.

b. Proses pembelajaran selama ini

Proses pembelajaran selama ini masih tradisional, belum menggunakan pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media, alat peraga, metode dan model pembelajaran masih kurang efektif. Pada umumnya pembelajaran masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Media dan alat peraga masih kurang karena hanya menggunakan bantuan dari pemerintah dan tidak mau menggunakan lingkungan sekitar atau benda konkret.

Kekurangan –kekurangan yang saya hadapi selama ini

Pada waktu proses pembelajaran, guru kurang memaksimalkan penggunaan media benda konkret sehingga timbul verbalisme dalam diri siswa. Siswa merasa sulit dalam mempelajari Matematika khususnya perkalian bilangan cacah.

2. Laporan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam 3 (tiga) kali pertemuan, yaitu tanggal 9 Pebruari 2010, 23 Pebruari 2010, dan 9 Maret 2010. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan prestasi belajar sebelum tindakan, dapat diperoleh informasi sebagai data awal. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari siswa kelas II sebanyak 18 anak terdapat 12 anak atau 67 % yang masih belum mencapai batas ketuntasan belajar. Setelah dilakukan pemeriksaan pada lembar pekerjaan siswa, ternyata sebagian besar siswa masih belum dapat memahami tentang konsep yang diajarkan (Perkalian Bilangan cacah). Atas dasar hal tersebut, guru kelas melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas lain tentang alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo. Berdasarkan hasil koordinasi dengan kepala sekolah dan guru - guru lain, guru kelas memilih menggunakan media benda konkret dalam proses pembelajaran Matematika untuk meningkatkan kemampuan mengalikan bilangan cacah kelas II SDN Cengkawakrejo,

Dengan berpedoman pada standar kompetensi mata pelajaran Matematika, guru kelas melakukan langkah-langkah pembelajaran Matematika dengan menggunakan media benda konkret.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam persiapan pembelajaran adalah sebagai berikut ; 1). Memilih/menentukan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator yang hendak dicapai. 2). Mempersiapkan media benda konkret yang akan digunakan. 3). Menyusun Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) berdasarkan kesepakatan yang telah disepakati bersama. Adapun Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) selengkapnya terlampir.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media benda konkret dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Siklus 1 dilaksanakan 3 kali pertemuan.

1. Pertemuan ke -1.

Pada Pertemuan ke pertama, tanggal 9 Pebruari 2010. Materi yang diajarkan adalah perkalian sebagai penjumlahan berulang. Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama, absensi siswa, dan apersepsi.

Sebagai kegiatan awal, siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang media benda konkret yang ada di lingkungan sekolah dan cara menggunakan benda-benda konkret tersebut. Contoh benda konkret, yaitu : buah-buahan, daun-daunan, batu, kelereng, kapur, dan lidi atau bambu. Benda-benda tersebut dikelompokkan dan dijumlahkan secara berulang.

2. Pertemuan ke -2.

Pada Pertemuan ke kedua, tanggal 23 Pebruari 2010. Materi yang diajarkan adalah pertukaran pada perkalian dengan indikator menggunakan pertukaran pada perkalian. Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama, absensi siswa, dan apersepsi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan benda konkret yaitu penjumlahan berulang dan pertukaran tempat.

3. Pertemuan ke-3.

Pada Pertemuan ketiga, tanggal 9 Maret 2010. Materi yang diajarkan adalah sifat perkalian bilangan dengan indikator menggunakan sifat perkalian bilangan. Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama, absensi siswa, dan apersepsi.

Kegiatan semacam itu diulang-ulang sampai siswa mengetahui betul tentang materi yang diberikan. Untuk mengetahui keberhasilan materi, guru memberi tugas beberapa siswa untuk mengerjakan soal-soal di papan tulis.

Kemudian guru membagikan lembar kerja untuk dikerjakan secara kelompok dengan media benda konkret yang telah tersedia. Setelah selesai dikerjakan, lembar kerja dikumpulkan untuk dibahas bersama. Kegiatan selanjutnya, siswa mengerjakan evaluasi. Sebagai tindak lanjut, guru memberi pesan-pesan agar selalu rajin belajar.

c. Observasi

Dalam tahap ini guru kelas secara kolaboratif bersama guru kelas lain melaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi dan perekaman dengan kamera foto. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana pembelajaran yang telah disusun serta mengetahui seberapa besar pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo. Oleh karena itu pengamatan tidak hanya ditujukan pada aktivitas siswa dalam pembelajaran tetapi juga pada aspek tindakan guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk suasana kelas pada setiap pembelajaran.

Uraian observasi tiap pertemuan pada siklus 1 dapat diuraikan sebagai berikut :

Pertemuan : 1 (satu)

Indikator : Mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang.

Media : Benda konkret (batu)

Hasil observasi :

1. Kegiatan Siswa

- a). Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru. b). Siswa aktif menjawab pertanyaan guru. c). Rasa ingin tahu dan keberanian cukup tinggi. d). Kreativitas dan inisiatif siswa meningkat. e). Siswa aktif mengerjakan tugas individu maupun kelompok.

2. Kegiatan Guru

- a). Guru sudah memberikan informasi secara tepat. b). Guru telah menggunakan berbagai sumber. c). Guru telah menggunakan waktu secara tepat sesuai dengan rencana d). Guru penuh perhatian terhadap siswanya. e). Guru telah memberi motivasi kepada siswa baik secara individu maupun kelompok. f). Guru sudah menggunakan multi metode. g). Guru telah melakukan penilaian proses. h). Guru sudah melakukan penilaian hasil belajar. i). Guru sudah memberikan tindak lanjut.

Pertemuan : 2 (dua)

Indikator : Menggunakan pertukaran pada perkalian.

Media : Benda konkret (daun)

Hasil observasi :

1. Kegiatan Siswa

- a). Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru. b). Siswa aktif menjawab pertanyaan guru. c). Rasa ingin tahu dan keberanian cukup tinggi. d). Kreativitas dan inisiatif siswa meningkat. e). Siswa aktif mengerjakan tugas individu maupun kelompok.

2. Kegiatan Guru

- a). Guru sudah memberikan informasi secara tepat.
- b). Guru telah menggunakan berbagai sumber.
- c). Guru telah menggunakan waktu secara tepat sesuai dengan rencana.
- d). Guru penuh perhatian terhadap siswanya.
- e). Guru telah memberi motivasi kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.
- f). Guru sudah menggunakan multi metode.
- g). Guru telah melakukan penilaian proses.
- h). Guru sudah melakukan penilaian hasil belajar.
- i). Guru sudah memberikan tindak lanjut.

Pertemuan : 3 (tiga)

Indikator : Menggunakan sifat perkalian bilangan.

Media : Benda konkret (lidi)

Hasil observasi :

1. Kegiatan Siswa

- a). Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru.
- b). Siswa aktif menjawab pertanyaan guru.
- c). Rasa ingin tahu dan keberanian cukup tinggi.
- d). Kreativitas dan inisiatif siswa meningkat.
- e). Siswa aktif mengerjakan tugas individu maupun kelompok.

2. Kegiatan Guru

- a). Guru sudah memberikan informasi secara tepat.
- b). Guru telah menggunakan berbagai sumber.
- c). Guru telah menggunakan waktu secara tepat sesuai dengan rencana.
- d). Guru penuh perhatian terhadap siswanya.
- e). Guru telah memberi motivasi kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.
- f). Guru sudah menggunakan multi metode.
- g). Guru telah melakukan penilaian proses.
- h). Guru sudah melakukan penilaian hasil belajar.
- i). Guru sudah memberikan tindak lanjut.

d. Refleksi

Data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan untuk dianalisis. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, materi yang ada peningkatan pada

aktivitas ataupun pencapaian proses belajar siswa adalah pertukaran pada perkalian dan sifat perkalian. Sedangkan untuk materi mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang belum menunjukkan perubahan. Hasil refleksi selengkapnya dapat diuraikann sebagai berikut :

Pertemuan : 1 (satu)

Indikator : Mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang.

Media : Benda konkret (batu)

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan merujuk pada photo 1 dan 2, siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. Tetapi dalam materi mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang masih banyak siswa yang mengalami kesulitan karena siswa hanya senang bermain dan lupa menghitungnya.sehingga berpengaruh dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Akibatnya hasil prestasi belajar yang dicapai siswa pada siklus 1 pertemuan ke-1 belum menunjukkan perubahan yang berarti walaupun nilai rata-rata sudah mencapai 65,56 namun siswa yang mendapat nilai lebid dari dari 60 sebanyak 10 siswa atau 55,55 % menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan benda konkret yaitu batu belum berhasil. Data prestasi belajar siswa pada pertemuan ke-1 selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Pertemuan : 2 (dua)

Indikator : Menggunakan pertukaran pada perkalian.

Media : Benda konkret (daun)

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan merujuk pada photo 3 dan 4, siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. Tetapi dalam materi pertukaran pada perkalian masih banyak siswa yang mengalami kesulitan sehingga berpengaruh dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Akibatnya hasil prestasi belajar yang dicapai

siswa pada siklus 1 pertemuan ke-2 belum menunjukkan perubahan yang berarti walaupun nilai rata-rata sudah mencapai 66,67 namun siswa yang mendapat nilai lebih besar dari 60 sebanyak 10 siswa atau 55,55 % menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan benda konkret yaitu daun belum berhasil. Data prestasi belajar siswa pada pertemuan ke-2 selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Pertemuan : 3 (tiga)

Indikator : Menggunakan sifat perkalian bilangan.

Media : Benda konkret (lidi)

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan merujuk pada photo 5 dan 6, siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. Kemampuan siswa dalam materi sifat perkalian bilangan sudah dapat dipahami sehingga hasil prestasi belajar siswa pada siklus 1 pertemuan ke-3 sudah menunjukkan perubahan yang berarti karena nilai rata-rata kelas mencapai 85 dan siswa yang mendapat nilai lebih besar dari 60 sebanyak 17 siswa atau 94,5 %

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila prestasi belajar siswa mencapai nilai rata-rata kelas 60 dan siswa yang memperoleh nilai lebih besar dari 60 mencapai 60%. Dengan demikian nilai rata-rata kelas yang mencapai 85 dan siswa yang memperoleh nilai lebih besar dari 60 sebanyak 17 siswa atau 94,5 % dari 18 siswa menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret yaitu lidi yang dilakukan sudah berhasil. Data prestasi belajar siswa pada pertemuan ke-3 selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan prestasi belajar yang dicapai siswa pada siklus 1 dapat diketahui bahwa pertemuan ke-3 dapat berhasil, karena siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM diberikan perbaikan dengan menambah waktu belajar. Sedangkan pertemuan ke-1 dan ke-2 belum menunjukkan perubahan prestasi belajar siswa yang cukup signifikan, sehingga pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

3. Kendala dan masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I, kami temukan.

- Kendala:
 - a. Guru belum melaksanakan alokasi waktu KBM dengan baik.
 - b. Guru belum optimal dalam meningkatkan perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar.
 - c. Guru masih kurang menggunakan media.
- Masalah:
 - a. Anak kurang memperhatikan pembelajaran.
 - b. Anak kurang aktif dalam mengikuti KBM.
 - c. Anak tidak minat dalam pembelajaran Matematika.

4. Rancangan strategi penyelesaian masalah pada siklus I

Strategi yang saya pakai dalam menyelesaikan masalah yaitu dengan memanfaatkan pengetahuan siswa dalam kehidupan sehari-hari dan alam sekitar dalam pembelajaran Matematika. Dengan lingkungan sekitar anak akan lebih termotivasi dan minat belajar anak meningkat dengan demikian berbagai masalah yang muncul akan teratasi, yaitu:

- a. Anak diajak ke luar kelas.
- b. Siswa mengingat pengalaman masing-masing.
- c. Siswa bersama guru mendiskusikan hasil tugas.
- d. Masing-masing siswa memaparkan hasil tugasnya.

5. Siklus II

Berdasarkan prestasi belajar yang dicapai siswa pada siklus 1 dapat diketahui bahwa pertemuan ke-3 yang sudah dapat berhasil. Sebagai catatan, untuk siswa yang memperoleh nilai kurang dari rata-rata kelas harus diberikan perbaikan dengan menambah waktu belajar dan latihan-latihan serupa supaya prestasi belajarnya meningkat. Sedangkan pertemuan ke-1 dan ke-2 belum menunjukkan perubahan prestasi belajar siswa yang cukup signifikan, sehingga pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus I diketahui bahwa belum menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar yang cukup signifikan. Karena dari tiga indikator yang ditetapkan baru indikator nomor tiga yang berhasil. Sedangkan indikator-indikator yang lain belum menunjukkan peningkatan prestasi yang diinginkan. Oleh karena itu guru kelas dengan arahan dari kepala sekolah serta pertimbangan masukan dari guru-guru kelas yang lain, kembali menyusun rencana pembelajaran dengan lebih cermat dan teliti. Untuk mengulang pembelajaran materi Matematika dengan indikator mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang dan menggunakan pertukaran pada perkalian. Langkah-langkah penyusunan rencana pembelajaran seperti pada siklus I yaitu 1). Memilih/menentukan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator yang hendak dicapai. 2). Mempersiapkan media benda konkret yang akan digunakan. 3). Menyusun Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) berdasarkan kesepakatan yang telah disepakati bersama. Adapun Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) selengkapnya terlampir.

Mengingat hasil analisis terhadap pekerjaan siswa pada siklus I, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal tentang mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang dan menggunakan pertukaran pada perkalian, maka rancangan kegiatan belajar mengajarnya menekankan pada pemahaman konsep yang diikuti dengan kegiatan penjelasan dan peragaan dengan media benda konkret. Jadi segala kegiatan ditujukan untuk memantapkan pemahaman konsep terhadap siswa tentang materi perkalian, hal ini juga merupakan pengulangan dari kegiatan pada pertemuan ke-1 dan ke-2 pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan penggunaan media benda konkret dilaksanakan 2 kali pertemuan.

1. Pertemuan ke -1.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama, mengabsen siswa, kemudian untuk memusatkan konsentrasi, siswa diajak tanya jawab tentang permainan Dakon dengan menggunakan batu dan anak mencobanya.

Memasuki materi pokok guru menulis soal-soal di papan tulis untuk dikerjakan oleh beberapa siswa. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pembagian lembar kerja secara kelompok untuk dikerjakan bersama kelompoknya dengan menggunakan media benda konkret.

Guru mengawasi siswa yang kurang aktif dan memberikan bimbingan pada siswa yang membutuhkan. Setelah selesai pembahasan tugas kelompok kegiatan dilanjutkan pembagian lembar kerja siswa untuk dikerjakan secara individu. Data prestasi belajar siswa pada pertemuan ke-1 selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Pertemuan ke -2.

Setelah berdoa dan mengabsen siswa dilanjutkan apersepsi tentang pelajaran minggu yang lalu. Guru menulis beberapa soal pertukaran pada perkalian untuk dikerjakan beberapa siswa di papan tulis. Setelah semua dibahas pembelajaran dilanjutkan dengan pembagian lembar kerja siswa untuk dikerjakan secara kelompok dengan media benda konkret. Kegiatan berikutnya adalah pembahasan hasil kerja kelompok. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian lembar kerja siswa untuk dikerjakan secara individu. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian tugas rumah sebagai tindak lanjut. Data prestasi belajar siswa pada pertemuan ke-2 dapat dilihat pada lampiran.

c. Observasi

Guru kelas secara kolaboratif bersama guru kelas yang lain melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan cermat dan teliti pada masing-masing pertemuan. Observasi ini ditujukan pada kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran, maupun aktivitas atau partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta suasana kelas saat pembelajaran. Keseluruhan data yang diperoleh dalam kegiatan ini termasuk pencatatan hasil tes akan digunakan sebagai bahan atau masukan untuk menganalisis perkembangan prestasi belajar matematika siswa dalam diskusi balikan, yaitu menganalisa hasil prestasi belajar siswa dari tiap-tiap siklus yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pelaksanaan tindakan selanjutnya. Adapun uraian hasil observasi siklus II sebagai berikut.

Pertemuan : 1 (satu)

Indikator : Mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang.

Media : Benda konkret

Hasil observasi :

1. Kegiatan Siswa

- a). Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru.
- b). Siswa aktif menjawab pertanyaan guru.
- c). Rasa ingin tahu dan keberanian cukup tinggi.
- d). Kreativitas dan inisiatif siswa meningkat.
- e). Siswa aktif mengerjakan tugas individu maupun kelompok.

2. Kegiatan Guru

- a). Guru sudah memberikan informasi secara tepat.
- b). Guru telah menggunakan berbagai sumber.
- c). Guru telah menggunakan waktu secara tepat sesuai dengan rencana.
- d). Guru penuh perhatian terhadap siswanya.
- e). Guru telah memberi motivasi kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.
- f). Guru sudah menggunakan multi metode.
- g). Guru telah melakukan penilaian proses.
- h). Guru sudah melakukan penilaian hasil belajar.
- i). Guru sudah memberikan tindak lanjut.

Pertemuan : 2 (dua)

Indikator : Menggunakan pertukaran pada perkalian.

Media : Benda konkret

Hasil observasi :

1. Kegiatan Siswa

a). Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru. b). Siswa aktif menjawab pertanyaan guru. c). Rasa ingin tahu dan keberanian cukup tinggi. d). Kreativitas dan inisiatif siswa meningkat. e). Siswa aktif mengerjakan tugas individu maupun kelompok.

2. Kegiatan Guru

a). Guru sudah memberikan informasi secara tepat. b). Guru telah menggunakan berbagai sumber. c). Guru telah menggunakan waktu secara tepat sesuai dengan rencana d). Guru penuh perhatian terhadap siswanya. e). Guru telah memberi motivasi kepada siswa baik secara individu maupun kelompok. f). Guru sudah menggunakan multi metode. g). Guru telah melakukan penilaian proses. h). Guru sudah melakukan penilaian hasil belajar . i). Guru sudah memberikan tindak lanjut.

d. Refleksi

Hasil analisis data dan diskusi balikan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

Pertemuan : 1 (satu)

Indikator : Mengalikan dengan cara menjumlahkan berulang.

Media : Benda konkret

Hasil refleksi :

Siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. merujuk pada photo 1 dan 2. Guru memberikan informasi secara tepat, memberi motivasi dan

melaksanakan penilaian proses dengan hasil nilai rata-rata kelas mencapai 71,67 dan siswa yang memperoleh nilai lebih besar dari 60 sebanyak 15 siswa atau 83,33 % dari 18 siswa.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila prestasi belajar siswa mencapai nilai di atas 60. Siswa yang memperoleh nilai lebih besar dari 60 sebanyak 15 siswa atau 83,33 % dari 18 siswa menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret yang dilakukan sudah berhasil. Walaupun masih ada 3 siswa yang di bawah KKM.

Pertemuan : 2 (dua)

Indikator : Menggunakan pertukaran pada perkalian.

Media : Benda konkret

Hasil refleksi:

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan merujuk pada photo 3 dan 4, siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. Guru memberikan informasi secara tepat, memberi motivasi dan melaksanakan penilaian proses dengan hasil nilai rata-rata kelas mencapai 75,56 dan siswa yang memperoleh nilai di atas 60 sebanyak 16 siswa atau 88,88 % dari 18 siswa.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila prestasi belajar siswa mencapai nilai di atas KKM dan siswa yang memperoleh nilai di atas 60 sebanyak 16 siswa atau 88,88 % dari 18 siswa .menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret yang dilakukan sudah berhasil. Tetapi masih ada 2 siswa yang di bawah KKM. Hasil belajar siswa ada pada lampiran.

B. Pembahasan

Dari hasil tes pada kondisi awal rata – rata nilai siswa adalah 55. Setelah dilaksanakan siklus I nilai rata – rata siswa menjadi 73,89. Bahwa ada peningkatan pada kondisi awal dengan siklus I namun masih ada siswa yang belum tuntas sehingga belum sesuai dengan terget yang diharapkan.

Dari hasil siklus I kemudian diadakan perbaikan pada siklus II diperoleh nilai rata- rata nilai siswa menjadi 73.61. Bahwa ada penurunan nilai dari siklus I ke siklus II tetapi sudah 89% siswa tuntas.

Menurut Jean Piaget dalam teori kognitifnya atau intelektual atau teori belajar, bila kita menginginkan perkembangan mental anak lebih cepat memasuki ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman-pengalaman anak terutama pengalaman konkret, sebab dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman berbuat aktif dengan berbuat terhadap benda-benda sekeliling.

Dari hasil penelitian dan nilai siswa yang sudah tuntas di atas KKM membuktikan bahwa menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika kelas II SD N Cengkawakrejo tahun pelajaran 2009/2010

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A.. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika pada siswa Kelas II SD Negeri Cengkawakrejo Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo dapat dibuat simpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan media Benda konkret efektif untuk meningkatkan kemampuan mengalikan bilangan cacah siswa kelas II SD Negeri Cengkawakrejo. Adapun peningkatan kemampuan mengalikan bilangan cacah dapat dilihat grafik-grafik setiap siklus.
2. Pembelajaran Matematika melalui penggunaan Benda Konkret dilaksanakan secara optimal, maka dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa

Pada pertemuan terakhir seluruh aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran terlihat komunikatif. Dalam membimbing siswa dengan menggunakan benda konkret terutama pada siswa yang kurang jelas telah menunjukkan hasil yang memuaskan terbukti hasil tes siklus I dengan memperoleh nilai rata-rata 71, untuk siklus II rata-rata 73,61

Selama penelitian dilaksanakan ditemukan hambatan pada siklus I yaitu siswa kurang terampil menjumlahkan dengan menggunakan benda konkret. Sehingga masih 45 % siswa yang belum menguasai atau di bawah KKM. Secara jelas dengan menggunakan media benda konkret maka prestasi dan dorongan belajar matematika meningkat.

C. Saran

Dalam akhir pembahasan ini akan disampaikan saran-saran yang dapat membawa manfaat yang besar bagi guru-guru dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan , yaitu :

1. Guru agar dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lengkap sesuai dengan topik yang dibahas dalam proses belajar-mengajar.
2. Guru dapat memberikan dorongan /motivasi kepada siswa untuk memiliki cara belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Drs Darhim dkk. 1991 *Pendidikan Matematika 2*. Jakarta, Universitas Terbuka
- Jautar M. Dkk. 1994 *Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta ; PT Ganesa Exact
- Mark K. Smith, dkk. 2009 *Teori Pembelajaran dan Pengajaran* Yogyakarta
Mirza Media Pustaka
- M.Djauhar Siddiq, dkk 2008 *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*
Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Nabisi Lapono, dkk. 2008 *Belajar dan Pembelajaran SD* Jakarta Dirjen Dikti
Depdiknas
- Nana Sudjana 1987, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung Sinar
Baru
- Nyimas Aisyah, dkk 2007, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*
Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Siti Hawa 2008 *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD* Jakarta Dirjen
Dikti Depdiknas
- Tim Pengembang PGSD 1998. *Strategi Belajar mengajar II* Jakarta: Depdikbud.
- Yudhi Munadi , 2008. *Media Pembelajaran* Jakarta Dirjen Dikti Depdiknas

