

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN KARYA MEKAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI

Eneng Yulianti
SDN Karya Mekar

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaannya dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara kolaborasi dengan teman sejawat. Instrumen pengumpulan data yang dipergunakan antara lain: lembar panduan observasi, evaluasi hasil belajar, dan catatan lapangan cukup efektif untuk menjaring data secara lebih obyektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tiga dimensi pada pembelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas IV SD Negeri Karya Mekar berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Persentase rata-rata keseluruhan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 70,44% dan pada siklus II sebesar 81,08%. dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 10,64%. Sedangkan pada aspek hasil belajar, perolehan rata-rata pos test setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pos test siklus I sebesar 59,19 dan pada siklus II sebesar 71,08. Dengan demikian ada peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 24,32% dengan persentase ketuntasan siswa pada siklus I mencapai 61,16% dan siklus II mencapai 86,49%. Dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media tiga dimensi pada pembelajaran matematika materi bangun ruang mampu memperbaiki kualitas pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan proses dan hasil belajar.

Kata kunci : Hasil belajar, Media tiga dimensi

PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika selama ini dikenal sangat sulit baik yang dialami oleh siswa dalam belajar, maupun yang dialami oleh guru dalam mengajarkannya, sehingga seorang guru dan siswa harus benar-benar mempersiapkan segala sesuatunya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran matematika adalah bagaimana cara merancang media dalam menyampaikan materi agar materi dapat diterima dengan mudah dan siswa dapat mengingat materi tersebut lebih lama. Selain itu, dalam menentukan media pembelajaran guru harus mengetahui terlebih dahulu macam-macam aspek pembelajaran yang diajarkan, baik itu aspek kognitif, afektif maupun aspek psikomotorik.

Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika dapat diukur dengan tingkat pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar. Dengan berakhirnya proses pembelajaran, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar yang merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Karya Mekar Kecamatan Cipeundeuy diperoleh informasi bahwa dalam menjelaskan materi bangun ruang, guru hanya menggunakan gambar yang ada pada buku paket dan menugaskan siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan. Hal tersebut membuat siswa merasa sulit dalam memahami hal-hal yang berkaitan dengan bangun ruang, karena siswa masih harus membayangkan wujud asli dari bangun ruang tersebut. Sehingga pemahaman yang diperoleh siswa masih bersifat abstrak.

Selain permasalahan tersebut diperoleh juga informasi lain bahwa nilai kriteri ketuntasan minimum (KKM) matematika di kelas IV SDN Karya Mekar masih rendah yaitu 60. Namun, meskipun demikian masih banyak siswa yang nilai hasil belajarnya masih di bawah KKM. Data tersebut diperoleh dari hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 13,51% (5 siswa) sedangkan 86,49% (32 siswa) belum mencapai nilai KKM.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, ada banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di sekolah, guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara fisik maupun mental sehingga materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih konkrit dan siswa akan mengingatnya dalam jangka waktu yang lama.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah media tiga dimensi, yaitu bentuk-bentuk bangun ruang seperti limas segitiga, limas segiempat, balok, kubus, tabung dan kerucut yang dibuat dari bahan dasar karton.

Media tiga dimensi dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang masih abstrak. karena media tiga dimensi dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak menjadi suatu benda yang bersifat konkret. Untuk itu, dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang, informasi yang diterima oleh siswa akan lebih optimal jika pada pelaksanaan pembelajarannya guru menggunakan media tiga dimensi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka kiranya perlu diadakan suatu penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam hal ini penulis mengangkat judul **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi”**.

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media tiga dimensi dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Karya Mekar?

2. Apakah hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Karya Mekar meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi?

Belajar merupakan kegiatan yang pokok dalam dunia pendidikan. Ini berlaku di semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi.

Menurut Ali Muhammad (2004: 14) bahwa “belajar yaitu satu perubahan tingkah laku, disebabkan interaksi dengan lingkungannya”. Perubahan tingkah laku di dalam proses belajar terjadi disebabkan dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi umumnya berlangsung dengan sengaja. Karena belajar dikatakan berhasil seandainya terjadi perubahan di dalam diri individu. Sebaliknya seandainya terjadi perubahan di dalam diri individu jadi belajar tidak dikatakan berhasil.

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Menurut Sadiman (2006: 2) bahwa perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Lebih lanjut tentang pengertian belajar diungkapkan Sudjana (2011: 2) bahwa belajar dan mengajar sebagai suatu proses yang mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan yakni tujuan pembelajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar dan hasil belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli pendidikan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami individu sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa individu pada akhirnya menyadari dan merasakan adanya tingkah laku sebagai hasil belajar. Perubahan pada diri individu (intern) dan faktor diluar individu (ekstern). Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup.

Di samping makna belajar sebagaimana telah dipaparkan di atas, istilah lain yang perlu dipahami adalah pembelajaran. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 disebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran akan terjadi bila adanya interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari definisi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terus menerus yang dialami individu melalui pengalaman-pengalaman baru dalam serangkaian interaksi di suatu lingkungan pendidikan sehingga dapat mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik sebagai sumber daya manusia yang handal dan berkualitas. Dalam proses pembelajaran idealnya dapat tercipta suasana yang dapat menumbuhkembangkan dan terbinanya minat, aktifitas dan kreatifitas peserta didik. Dengan demikian

maka akan menimbulkan perasaan dihargai dan mendorong keberanian serta terciptanya gagasan kreatif pada peserta didik.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Seorang guru sekolah dasar yang akan mengajarkan matematika kepada siswanya hendaklah mengetahui dan memahami objek yang akan diajarkannya.

Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika. Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari (Suwangsih, 2006: 3). Lebih lanjut dapat diungkapkan bahwa matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika disebut ilmu deduktif.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

Pada ranah kognitif ada beberapa tipe hasil belajar, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Pada ranah afektif, hasil belajar berkenaan dengan sikap dan nilai. Penilaian hasil afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman-teman sekelas, kebiasaan di kelas dan hubungan sosial.

Hasil belajar pada ranah psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan bertindak individu. Pada hasil belajar psikomotorik terdapat enam tingkatan keterampilan. a. Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar) b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar c. Kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain-lain. d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan. e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks. f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 1992: 30-31).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan kemampuan kognitif yang dimiliki siswa tentang materi bangun ruang melalui proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar ranah kognitif diukur dengan mengamati apakah siswa sudah mampu memahami, mengaplikasikan serta menganalisis materi bangun ruang yang diajarkan oleh guru. Pemahaman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang melalui benda-benda tiga dimensi yang ditampilkan oleh guru. Pada aspek mengaplikasikan siswa diharap mampu membuat berbagai macam jaring-jaring bangun ruang sederhana dan terakhir pada aspek menganalisis siswa diharapkan mampu memilih berbagai macam jaring-jaring yang dapat membentuk bangun ruang tertentu.

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi (Asyhar, 2012: 5). Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Karena media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, maka dalam menyajikan materi pembelajaran dihadapan peserta didik seorang guru hendaknya berusaha secara maksimal menyediakan media pembelajara, baik media yang sudah tersedia maupun media yang dibuat oleh guru itu sendiri yang dipersiapkan sebelum proses belajar mengajar dimulai.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan dan mengirimkan pesan dari pengajar kepada penerima pesan dan pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, yang pada gilirannya dalam diri peserta didik tersebut terdorong untuk terjadinya proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui alat untuk mempermudah komunikasi dalam menyalurkan pesan.

Media pembelajaran dapat menambah kualitas motivasi belajar siswa dalam proses pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan mutu hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa yang bersangkutan, hal tersebut terjadi karena penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik sehingga motivasi siswa dalam belajar semakin meningkat dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, yang pada akhirnya siswa dapat berinteraksi secara langsung dan tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama *media grafis* seperti gambar media grafik atau biasa disebut media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua *media tiga dimensi*, yaitu model padat (solide model, model susun, diorama dan lain-lain). Ketiga model film seperti OHP dan lain-lain. Hal tersebut membuktikan bahwa media adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Menurut Asyhar (2012: 47) media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (*real object*).

Media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar umumnya memiliki bentuk yang sederhana baik dalam penggunaan dan pemanfaatannya maupun dalam proses produksinya karena tidak memerlukan keahlian khusus dalam penggunaannya, dapat dibuat sendiri oleh guru dan bahannyapun dapat diperoleh dengan mudah di lingkungan sekitar kita.

Pada penerapan penggunaan media tiga dimensi untuk siswa sekolah dasar penulis menggunakan media tiga dimensi bangun ruang yang terdiri dari beberapa

benda diantaranya; kubus, balok, kerucut, prisma dan bola. Media pembelajaran digunakan agar siswa memiliki gambaran nyata tentang bangun ruang dalam pelajaran matematika.

Seperti dijelaskan di atas, bahwa media tiga dimensi yang digunakan tergolong sederhana dan mudah dalam penggunaannya serta bahannya dapat diperoleh dari lingkungan di sekitar, maka pemilihan bahan dasar seperti kayu, kertas-kertas bekas (bubur kertas), plastik, dan beberapa sisa sampah plastik dapat digunakan untuk membuat media tiga dimensi tersebut. Hal itu dapat dilakukan sendiri oleh guru yang bersangkutan atau juga dapat mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembuatannya.

Matematika erat kaitannya dengan konteks kehidupan nyata. Dengan demikian sebagai tenaga pengajar, guru harus mampu mentransfer ilmu dengan menggunakan berbagai macam cara agar materi yang diajarkan kepada siswa dapat diterima dengan mudah dan tujuan pembelajaranpun dapat tercapai. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat/ sarana penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar. Media yang dimaksudkan disini adalah media tiga dimensi, yaitu sebuah media yang dapat dilihat dari segi mana saja.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dibuat sesederhana mungkin, dengan tujuan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang akan disampaikan. Walaupun demikian media tiga dimensi sebagai alat dan sumber pengajaran tidak dapat menggantikan guru sepenuhnya yang artinya media tersebut tetap memerlukan guru sebagai fasilitator dalam penyampainnya agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran dari mata pelajaran matematika (Sudjana. 2010: 7).

Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, sesama murid, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini dipercaya mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi aktif melalui beragam sumber belajar yang tersedia.

Penggunaan media tiga dimensi merupakan salah satu metode guru dalam menyampaikan materi atau bahan pembelajaran. Siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan guru karena dengan menggunakan media tiga dimensi siswa dapat melihat langsung benda-benda yang dimaksud (Asyhar, 2012: 93).

Dalam penerapannya pada mata pelajaran matematika, penggunaan media tiga dimensi haruslah berkaitan dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Penggunaan media tiga dimensi yang sesuai dengan bahan ajar ketika pembahasan materi bangun ruang. Hal tersebut digunakan agar siswa mengetahui secara detail segala hal yang berkaitan dengan bangun ruang. Seperti sifat-sifat bangun ruang, jaring-jaring dari benda-benda bangun ruang serta penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bangun ruang yang akan dibahas.

Benda tiga dimensi yang akan difungsikan sebagai media pembelajaran dibawa langsung ke dalam kelas sesuai dengan fungsinya dalam hal pemanfaatan media bangun ruang, selain kreatifitas guru, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Dalam hal ini guru dituntut berperan aktif untuk mampu menjelaskan komponen-komponen yang menyangkut tentang bangun ruang.

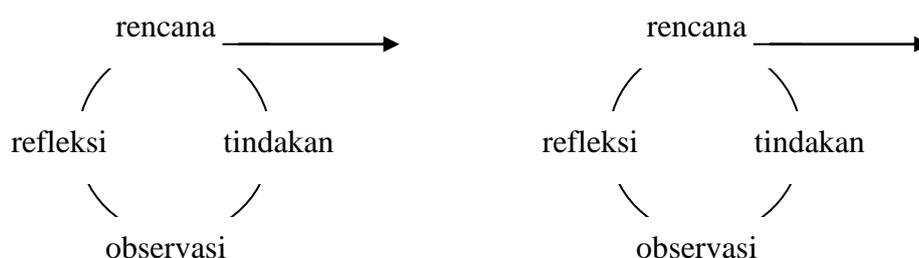
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau lebih dikenal dengan *Classroom Action Research*. Menurut Suyanto (1996/1997: 4) bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambung, yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Takari R, 2008: 13).

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Karya Mekar Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Subang di Kelas IV ini bersifat perbaikan dalam pembelajaran. Pelaksanaanya dengan cara berulang-ulang dari siklus ke satu ke siklus berikutnya. Adapun gambaran siklus yang dimaksud dapat dilihat seperti di bawah ini.

Gambar 1.1. Rangkaian Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kurt Lewin
(Sumber: Kasbolah, 1998/1999: 15)



Langkah-langkah setiap siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini meliputi: a) Menyusun perencanaan pelaksanaan penelitian yang mencakup diantaranya membuat RPP, mempersiapkan bahan ajar terkait materi bangun ruang dengan menggunakan metode yang sesuai yaitu diskusi dengan pendekatan kelompok; b) Membuat lembar observasi aktivitas belajar siswa untuk melihat bagaimana suasana proses pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi berlangsung; c) Membuat catatan lapangan tentang perubahan respon siswa terhadap proses pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media tiga dimensi; d) Membuat alat bantu mengajar (media tiga dimensi) dalam rangka

membantu siswa memahami materi dengan konkret. e. Mendesain instrument tes untuk melihat apakah materi bangun ruang telah dikuasi oleh siswa.

Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan perencanaan yang telah dirumuskan. Di dalamnya mengungkap konsepsi awal peserta didik kemudian menerapkan pengajaran yang telah dirancang pada pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan menggunakan media tiga yang menekankan pada indikator yang dipilih, dengan tujuan meningkatkan aktivitas, kualitas hasil belajar peserta didik.

Observasi

Observasi merupakan salah satu cara yang digunakan dalam penelitian ini melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang termasuk didalamnya aktivitas belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengamati, mengenali, dan mendokumentasikan semua gejala dan indikator dari proses hasil dari perencanaan penelitian yang telah diterapkan termasuk dampak yang ditimbulkan dari kegiatan tersebut.

Refleksi

Ketika kegiatan penelitian telah melalui proses akhir maka hasil dari pengamatan dan penelitian tersebut dikumpulkan hingga menjadi suatu dokumen yang akan dianalisis. Hasil dari analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan penelitian yang dilaksanakan sudah sesuai yang diharapkan atau masih memerlukan perbaikan. Kegiatan tersebut merupakan tahapan dari penelitian ini yang disebut refleksi.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan dua kali siklus penelitian dengan menggunakan media tiga dimensi. Hal ini dikarenakan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I belum mencapai target yang peneliti tetapkan yaitu 80% siswa mencapai nilai KKM. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan tujuan agar target yang telah ditetapkan oleh peneliti tercapai. Pada siklus II penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media tiga dimensi diberhentikan karena hasil penelitian telah mencapai target yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media tiga dimensi ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan hasil analisis/refleksi diketahui bahwa pada siklus I hasil penelitian belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% siswa mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah (60). Dengan demikian, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan baik dari segi guru dalam mengajar maupun dari segi siswa dalam belajar.

Pada siklus I diperoleh rata-rata keseluruhan hasil observasi aktivitas belajar siswa sebesar 70,44%, dan jumlah siswa yang tuntas baru mencapai 62.16%. Hasil perolehan tersebut memenuhi target yang telah ditetapkan sehingga ada beberapa perbaikan yang harus dilakukan diantaranya; guru memberikan reward

kepada siswa yang aktif dalam bertanya, mengungkapkan gagasan, menanggapi pertanyaan, mempresentasikan hasil diskusinya dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain. Kemudian guru mengubah metode dalam menyampaikan apersepsi, memotivasi siswa untuk berani bertanya dan lebih mengoptimalkan penggunaan media tiga dimensi dalam proses pembelajaran.

Hasil tindakan yang diberikan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase rata-rata keseluruhan hasil observasi aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 10,64% dari perolehan pada siklus I sebesar 70.44% menjadi 81.08% pada siklus II.

Selain itu perolehan rata-rata pos test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pos test siklus I sebesar 59,19 dan pada siklus II sebesar 71,08. Dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa terdapat peningkatan sebesar 24,32% dengan perolehan pada siklus I sebesar 62.16% dan pada siklus II sebesar 86.49%. Dengan demikian, penggunaan media tiga dimensi pada pembelajaran matematika materi bangun ruang dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan deskripsi data yang telah diuraikan, maka penulis menyimpulkan bahwa: Penggunaan media tiga dimensi dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas IV SDN Karya Mekar. Persentase rata-rata keseluruhan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 70.44% dan pada siklus II sebesar 81.08%. dengan demikian terdapat peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 10,64 %. Dengan menggunakan media tiga dimensi siswa diarahkan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi membuat siswa terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran di kelas.

Penggunaan Media Tiga Dimensi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Karya Mekar Hal ini terlihat dari peningkatan perolehan rata-rata pos test setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pos test siklus I sebesar 59,19 dan pada siklus II sebesar 71,08. Dengan demikian ada peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 24,32% dengan persentase ketuntasan siswa pada siklus I mencapai 62.16% dan siklus II mencapai 86,49%. Dengan demikian, penggunaan media tiga dimensi pada pembelajaran matematika materi bangun ruang dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilaksanakan, maka penelitian ini dapat memberikan saran sebagai berikut : Pembelajaran matematika dengan menggunakan media tiga dimensi cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian penggunaan media tiga dimensi memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di SD. Hendaknya ada penelitian lebih lanjut pada materi lainnya yang dapat disampaikan dengan menggunakan media tiga dimensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, (2007), *Media Pembelajaran*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R, (2012). *Kreatif Mengembangkan media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar, Asyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Fathani, AH, (2008), *Matematika Hakikat dan Logika*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kasbolah, K.E.S. (1998/1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Departemen P dan K, Dikti, PGSD.
- Sadiman, A, dkk., (2006), *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, (2011), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana dan Rivai, (2010), *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana dan Riyana, (2007), *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung, CV Wacana Prima.
- Suwangsih, (2006), *Model Pembelajaran Matematika*, Bandung: UPI Press.
- Suyanto, (1996/1997), *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Bagian Kesatu, Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas, Departemen P dan K, Dirjen Dikti, BP3GSD, UP3SD, UKMP-SD, Yogyakarta: IKIP, IBRD: LOAN Loan-2495-IND.
- Takari, (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Genesindo.
- UU RI nomor 20 tahun 2003, (2003), *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Eko Jaya.