

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
MENYELESAIKAN SOAL PERSAMAAN LINIER DENGAN
MENGUNAKAN ALAT PERAGA MODEL KARTU DI KELAS VII
SMPN 2 PURWADADI**

Drs. SULATRIYANA
SMPN 2 Purwadari Kabupaten Subang

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, dari siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi yang berjumlah 38 orang diperoleh data bahwa ketika para siswa diberi soal persamaan linier satu peubah berjumlah 5 soal, hanya 15 orang atau 39% yang mampu mengerjakan dengan benar. Dari hasil observasi awal, selanjutnya dihubungkan dengan teori yang telah peneliti kaji, maka pembelajaran persamaan linier satu peubah di Kelas VII SMPN 2 Purwadadi perlu ditingkatkan, salah satu upaya untuk meningkatkannya dengan alat peraga model kartu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitiannya menerapkan penelitian tindakan kelas dan rancangan penelitian yang digunakan mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Me Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, lembar wawancara, catatan lapangan, angket, dan tes yang diolah dengan menggunakan validasi data. Penggunaan alat peraga model kartu ternyata dapat meningkatkan aktivitas siswa dan kinerja guru, baik secara proses maupun hasil. Siklus I siswa dapat menggunakan alat peraga model kartu dengan tepat sebanyak 18 orang atau 47%, sedangkan siklus II menjadi 36 orang atau 95%. Siklus I siswa terlibat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran siswa sebanyak 26 orang atau 68%, sedangkan siklus II sebanyak 34 orang atau 89%. Siklus I yang memperoleh nilai $>$ atau $=$ 70 sebanyak 22 orang atau 58%, sedangkan siklus II yang memperoleh nilai $>$ atau $=$ 70 sebanyak 36 orang atau 95%. Siklus I rata-rata kelas mencapai 69 dan siklus II menjadi 86.

Kata kunci: Hasil Belajar, Persamaan Linier, Model Kartu

A. PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran yang layak bagi kemanusiaan. Tujuannya agar mereka dapat memenuhi hajat hidup mereka. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan Iptek pemahaman dan penguasaan ilmu matematika semakin menempati peranan yang penting sebagai pengantar dalam kecepatan atau keakuratan penghitungan dan prediksi. Sayangnya motivasi anak biasanya stagnan dan bahkan menurun yang berdampak kualitas keilmuan mereka dalam ilmu matematika kurang. Seorang guru matematika harus pandai-pandai mensiasati untuk memaksimalkan usahanya untuk membawa para

peserta didik untuk memahami dan menerapkan keilmuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Sesungguhnya matematika itu merupakan ilmu abstrak yang butuh ketelitian, kesabaran, ketekunan, keuletan dan kesungguhan guru dalam menerapkan konsep dan mengetahui keadaan kondisi murid. Cara meminimalisir turunnya motivasi anak dalam belajar matematika. Pada gilirannya siswa dapat menangkap makna pengajaran dari guru dan pada akhirnya siswa dapat menjadi manusia yang handal di daerahnya. "Semakin profesional guru dalam melaksanakan tugasnya semakin terjamin tercipta dan terbinanya kesiapan dan kehandalan seseorang sebagai tunas bangsa". Keterlibatan latar belakang keluarga (kultur sosial masyarakat) dan ketimpangan ekonomi yang begitu minim berdampak pada motivasi anak dalam belajar matematika dan juga berpengaruh pada hasil belajar anak kurang begitu memuaskan. Akan tetapi hal ini memungkinkan untuk ditingkatkan dengan melalui penangan pendidikan.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang dewasa ini telah berkembang cukup pesat, baik secara materi maupun kegunaannya. Oleh sebab itulah maka konsep-konsep dasar matematika harus dikuasai para siswa sejak dini yang pada akhirnya dapat terampil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didasarkan pada KTSP 2006 di SMPN pada mata pelajaran Matematika, bahwa:

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. (Depdiknas, 2006:18).

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari SMPN untuk membekali para siswa memiliki kemampuan berpikir logis, analitis sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar para siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Pembelajaran di SMP khususnya, diharapkan matematika dapat menumbuhkembangkan kemampuan bernalar, yaitu berpikir sistematis, logis, dan kritis dalam mengkomunikasikan gagasan atau dalam pemecahan masalah. Karena unsur utama pekerjaan matematika adalah penalaran deduktif yang bekerja atas dasar asumsi, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga antar konsep atau pernyataan dalam matematika merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, yakni: materi matematika dipahami melalui penalaran dan penalaran dipahami dan dilatihkan melalui belajar materi matematika.

Dalam pembelajaran, sebuah konsep sering muncul sebagai pengalaman atau intuisi, atau pengalaman peristiwa nyata (yaitu pemahaman konsep sering

diawali secara induktif), walaupun kebenaran harus dibuktikan secara deduktif. Penalaran induktif didasarkan fakta dan gejala yang muncul untuk sampai pada pemikiran tertentu, tetapi pemikiran ini, tetap harus dibuktikan secara deduktif, dengan argumen yang konsisten. Cara belajar secara deduktif dan induktif digunakan dan sama-sama berperan penting dalam matematika. Dari cara kerja matematika tersebut diharapkan akan membentuk sikap kritis, kreatif, jujur dan komunikatif bagi para siswa.

Proses pembelajaran matematika menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam bentuk penyelidikan dan penemuan, penalaran dan komunikasi serta pemecahan masalah. Melalui proses pembelajaran tersebut maka siswa SMP dapat memiliki kompetensi dasar matematika sesuai dengan tuntutan kurikulum dan tuntutan zaman.

Pembelajaran matematika diajarkan di SMP, tidak hanya untuk matematika itu sendiri tetapi juga untuk ilmu-ilmu yang lainnya, baik untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis sebagai aplikasi dari matematika bagi siswa, sehingga Ruseffendi mempunyai alasan sebagai berikut:

1. Dengan belajar matematika manusia dapat menyelesaikan persoalan yang ada di masyarakat.
2. Matematika dapat membantu bidang studi lain.
3. Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman sehingga dapat berpikir dengan logis.
4. Untuk memperlihatkan fakta dan menjelaskan persoalan dan dapat pula dijadikan perkiraan atau ramalan.
5. Penunjang pemakaian alat-alat canggih.
6. Untuk terpeliharanya matematika sendiri itu demi peningkatan kebudayaan. (1992:92).

Namun, untuk mengajarkan matematika diperlukan teori yang digunakan antara lain untuk keputusan di kelas. Sedangkan teori belajar matematika juga diperlukan untuk dasar mengobservasi tingkah laku anak didik dalam belajar. (Orton, dalam Pitajeng, 2006:27). Oleh karena itu, guru hendaknya memahami teori belajar dan mengajar matematika agar dapat menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran menjadi efektif, bermakna, dan juga menyenangkan.

Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, guru diharapkan menggunakan alat peraga, atau media lainnya. Dengan demikian, agar pembelajaran matematika dapat mengembangkan keterampilan intelektual dengan memusatkan manipulasi material. Siswa harus menemukan keteraturan dengan cara memanipulasi material yang sudah dimiliki siswa. Berarti siswa dalam belajar haruslah terlibat aktif mentalnya yang dapat diperlihatkan dari keaktifan fisiknya. Burner (Pitajeng, 2006:29) mengemukakan, Anak-anak berkembang melalui tahap perkembangan mental yaitu tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik.

Begitu pentingnya konsep dasar matematika diajarkan di SMP yang mempunyai kegunaan dari kelebihan karena komunikasi yang disajikan dapat beraneka ragam, sangat padat, ketat, tidak mendua arti, pasti tidak sama, dan kebenarannya bersifat mutlak. Maka, kegunaan tersebut dianggap bermanfaat

apabila para siswa telah memiliki sejumlah kemampuan konsep dasar matematika yang salah satunya adalah memahami persamaan linier satu peubah. Persamaan linier satu peubah dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.

Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan (Depdikbud, 1999) menyatakan bahwa persamaan linier satu peubah merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, dan sulitnya pengadaan alat peraga model kartu. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka guru perlu memahami cara pembelajaran yang tepat yang menggunakan alat peraga model kartu, sehingga siswa lebih mudah memahami suatu konsep pembelajaran persamaan linier satu peubah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, dari siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi yang berjumlah 38 orang diperoleh data bahwa ketika para siswa diberi soal persamaan linier satu peubah berjumlah 5 soal, maka hanya 15 orang atau 39% yang mampu mengerjakan soal persamaan linier satu peubah. Dari hasil observasi awal, selanjutnya dihubungkan dengan teori yang telah peneliti kaji, maka pembelajaran persamaan linier satu peubah di Kelas VII SMPN 2 Purwadadi perlu ditingkatkan, salah satu upaya untuk meningkatkannya dengan alat peraga model kartu.

Mengingat pentingnya alat peraga model kartu untuk menyelesaikan soal persamaan linier satu peubah secara lebih efektif, maka penelitian ini berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Linier dengan Menggunakan Alat Peraga Model Kartu di Kelas VII SMPN 2 Purwadadi" dengan pertanyaan penelitian, apakah penggunaan alat peraga model kartu bagi siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi dapat meningkatkan belajar siswa dalam materi persamaan linier satu peubah pembelajaran Matematika?

B. METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi. Adapun siswa yang menjadi objek penelitian sebanyak 38 siswa. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Tiap siklus direncanakan satu pertemuan. Tiap-tiap siklus direncanakan berkesinambungan artinya proses dan hasil siklus satu akan ditindaklanjuti dalam siklus dua. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart (Wiriadmadja, 2005: 66) selama enam bulan sejak Oktober hingga November 2010 ini dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)
 - a. Menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan menggunakan alat peraga model kartu dan metode diskusi kelompok
 - b. Menyiapkan alat bantu mengajar dan mengumpulkan data

- c. Menyiapkan media alat peraga model kartu
- d. Menyusun latihan evaluasi
- 2. Tindakan (*Acting*)
 - a. Guru melakukan apersepsi dengan metode tanya jawab tentang persamaan linier satu peubah dengan tujuan:
 - 1) Mengingat kembali konsep persamaan linier satu peubah
 - 2) Agar siswa memahami materi dengan tepat
 - 3) Pencapaian materi tepat waktu yang direncanakan
 - 4) Memusatkan perhatian pada situasi belajar
 - b. Guru memberikan motivasi siswa tentang materi yang akan di ajarkan c. Proses transformasi materi
 - 1) Guru memperagakan cara menyelesaikan persamaan linier satu peubah dengan media alat peraga model kartu
 - 2) Guru membimbing dan mengamati siswa dalam menyelesaikan persamaan linier satu peubah.
 - 3) Setelah selesai menyelesaikan soal, siswa diminta guru menulis hasil kerjanya di papan tulis. Dengan bimbingan guru siswa di harapkan dapat menarik kesimpulan dan materi yang sedang di pelajari.
 - 4) Guru memberikan tes siklus I.
- 3. Observasi
 - a. Teknik pengumpulan data
 - Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan lembar kerja siswa.
 - Observer mengamati dan memberikan penilaian proses pembelajaran dari awal hingga akhir.
 - b. Alat pengumpulan data
 - Tes formatif: Pelaksanaan tes ini di gunakan untuk memperoleh data kuantitatif berupa tes siswa setiap akhir pembelajaran.
 - Tes siklus I di laksanakan setelah selesai siklus I untuk memperoleh data kuantitatif di akhir siklus I.
 - Instrumen monitoring observasi guru di kelas.
- 4. Refleksi

Hasil refleksi merupakan landasan untuk menentukan tindakan pada siklus II meliputi:

- a. Mengetahui kemampuan hasil belajar siswa.
- b. Mengetahui kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui observasi dan refleksi yang dilakukan oleh rekan guru, catatan lapangan yang dibuat peneliti, dan wawancara siswa. Sementara, data kuantitatif didapat melalui dua kali tes terdiri dari pre-tes dan post-tes. Analisis data akan dilakukan dalam tiga tahap yaitu reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan yang dilakukan dan seleksi, kemudian memfokuskan dan mengabstraksikan data mentah menjadi informasi yang bermakna. Paparan data adalah proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif, representatif tabular termasuk dalam format matrik dan representatif grafik. Sedangkan penyimpulan adalah

proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah diorganisasi dalam bentuk penyeteraan kalimat atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung arti luas.

Proses analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan menelaah dan mempelajari seluruh data yang terkumpul dari berbagai sumber, kemudian data tersebut direduksi dengan jalan membuat abstraksi yaitu dengan merangkumnya menjadi intisari yang terjaga kebenarannya. Selanjutnya, data tersebut disusun dan dikategorisasikan, kemudian disajikan, dimaknai, disimpulkan dan terakhir diperiksa keabsahannya.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Reduksi data telah dilaksanakan sejak pengambilan data penelitian telah dilakukan proses penyelesaian sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Hasil Pengamatan

Siklus I merupakan proses pembelajaran persamaan linier satu peubah dengan menggunakan alat peraga model kartu, dengan materi persamaan linier satu peubah yang dilaksanakan hari Selasa tanggal 2 November 2010 dengan alokasi waktu satu kali pertemuan 3 jam pelajaran. Pada jam pelajaran pertama dan kedua untuk persiapan dan pelaksanaan tindakan sedangkan jam pelajaran ketiga digunakan untuk melaksanakan tes siklus I.

Sebelum pelaksanaan tindakan guru menjelaskan terlebih dulu tentang tata cara menyelesaikan persamaan linier satu peubah dengan menggunakan alat peraga model kartu. Pada saat guru menjelaskan materi siswa kelihatan tegang, apabila guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa terlibat beberapa siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru hal itu dilihat dari data yang telah terangkum mengenai pencapaian proses dan hasil pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Banyaknya siswa yang dapat menggunakan alat peraga model kartu dengan tepat sebanyak 18 orang atau 47%.
- 2) Banyak siswa yang terlibat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran siswa sebanyak 26 orang atau 68%.
- 3) Siswa yang memperoleh nilai $>$ atau $= 70$ sebanyak 22 orang atau 58%.

Dari data di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa siswa merasa takut salah untuk melakukan pengerjaan persamaan linier satu peubah dengan menggunakan alat peraga model kartu kepada guru hal itu menyebabkan ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya guru dan siswa melaksanakan skenario yang telah ditentukan, yakni guru menjelaskan cara penggunaan alat peraga model kartu persamaan linier satu peubah, guru menyuruh salah seorang siswa untuk menggunakan alat peraga model kartu dalam menyelesaikan soal persamaan linier satu peubah.

Setelah berhasil melakukan cara menyelesaikan soal persamaan linier satu peubah yang tepat, maka siswa harus menghitung kartu sesuai dengan bilangan persamaan linier satu peubah sehingga konsep benar-benar tertanam pada siswa.

b. Data Hasil Tes Siklus I

Dari 38 siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi sebanyak 32 orang atau 61% yang sudah mencapai KKM dan 15 orang atau 39% yang belum mencapai KKM, karena KKM yang ditentukan untuk materi persamaan linier satu peubah adalah 65. Sedangkan rata-rata kelas sudah mencapai 69.

2. Siklus II

a. Hasil Pengamatan

Siklus II merupakan proses pembelajaran persamaan linier satu peubah dengan menggunakan alat peraga model kartu, dengan materi persamaan linier satu peubah, yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 November 2010 dengan alokasi waktu satu kali pertemuan 3 jam pelajaran. Pada jam pelajaran pertama dan kedua untuk persiapan dan pelaksanaan tindakan sedangkan jam pelajaran ketiga digunakan untuk melaksanakan tes siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dimulai guru menjelaskan terlebih dahulu tentang cara menyelesaikan persamaan linier satu peubah, berbeda pada siklus I, pada siklus II siswa tidak kelihatan tegang, karena teknik bertanya dilakukan guru berbeda dengan siklus I. Pada siklus II pertanyaan guru diberikan kepada siswa dengan kemampuan bervariasi sehingga sebagian siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar. Selanjutnya, siswa dan guru melaksanakan skenario yang telah direncanakan yakni guru menjelaskan cara menyelesaikan persamaan linier satu peubah dengan menggunakan kartu, selanjutnya menentukan bilangannya, kemudian siswa disuruh mengerjakan soal persamaan linier satu peubah dengan menggunakan alat peraga. Setelah siswa secara bergiliran maju mengerjakan di papan tulis benar-benar dapat memahami konsep maka guru melanjutkan cara menyelesaikan soal persamaan linier satu peubah tanpa menggunakan alat peraga.

Siswa mulai tampak keberanian serta keaktifan siswa secara menyeluruh, sudah muncul, hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa mulai meningkat. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pencapaian proses dan hasil pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Banyaknya siswa yang dapat menggunakan alat peraga model kartu dengan tepat sebanyak 36 orang atau 95%.
- 2) Banyak siswa yang terlibat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran siswa sebanyak 34 orang atau 89%.
- 3) Siswa yang memperoleh nilai $>$ atau $= 70$ sebanyak 36 orang atau 95%.

Setelah pelaksanaan tindakan kelas selesai dilaksanakan tes, untuk lebih jelasnya gambaran tentang hasil pengamatan proses pembelajaran persamaan linier satu peubah dapat dilihat pada lampiran. Dari data di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa siswa tidak lagi merasa takut untuk melakukan penyelesaian soal persamaan linier satu peubah dengan menggunakan alat peraga atau alat peraga model kartu. b. Data Hasil Tes Siklus II menunjukkan semua siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi sudah mencapai KKM 100%. Sedangkan rata-rata kelas sudah mencapai 86.

D. Pembahasan Penelitian

Dari analisis data hasil penelitian tindakan kelas ini yakni analisis terhadap pengamatan proses pembelajaran dan hasil belajar dengan menggunakan alat peraga model kartu persamaan linier satu peubah dengan metode diskusi kelompok pada materi persamaan linier satu peubah pada siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi diperoleh hasil menuju arah perbaikan dan peningkatan pemahaman konsep persamaan linier satu peubah serta meningkatkannya prestasi belajar serta layanan guru dalam menangani proses belajar.

Penggunaan alat peraga model kartu efektif karena dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal itu dapat terlihat dari peranan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dalam penelitian tindakan kelas ini. Dalam penelitian tindakan kelas ini guru menempatkan diri sebagai sosok yang dapat membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Hal ini ditunjukkan dengan sikap guru sebagai pemimpin belajar, fasilitator belajar, moderator belajar sekaligus sebagai evaluator belajar.

Hal ini guru bertugas menentukan tujuan belajar, sumber belajar serta mengarahkan bagaimana cara siswa melaksanakan kegiatan belajar, memotivasi siswa, mengawasi memberikan bantuan, bimbingan, petunjuk, menilai proses belajar dan hasil belajar yang dicapai siswa. Sedangkan untuk siswa sendiri dalam pelaksanaan tindakan kelas ini siswa tidak hanya terlibat dalam fisik semata, namun terlibat secara mental emosional intelektual dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan serta pembentukan sikap dan nilai dalam pembentukan ketrampilan. Hal ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menggunakan alat peraga model kartu.

Dalam proses pembelajaran siswa menjadi semangat, lebih bergairah dan tidak bosan. Untuk meningkatkan penguasaan, berhitungnya, siswa berusaha bermain alat peraga model kartu semaksimal mungkin, sehingga jelas bahwa penggunaan alat peraga model kartu dan daerah yang diarsir dalam pembelajaran persamaan linier satu peubah dapat membangkitkan minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar siswa merupakan faktor yang mempunyai peran penting dalam belajar matematika. Dengan minat belajar yang besar akan menimbulkan motivasi belajar yang tinggi, karena motivasi belajar yang tinggi akan menentukan keberhasilan belajar siswa. Adapun pembahasan pencapaian proses dan hasil pembelajaran persamaan linier satu peubah sebagai berikut:

a. Siklus I

- 1) Nilai pada siklus I masih ada siswa sebanyak 16 orang atau 42% yang mendapatkan nilai di bawah 70 dengan rata-rata kelas 69. Maka perbaikannya adalah menekankan pada teknik guru dalam menjelaskan materi pelajaran, optimalnya penggunaan media dan metode pembelajaran, upaya guru dalam membangkitkan aktivitas, motivasi dan perhatian siswa.
- 2) Hasilnya pelaksanaan perbaikan pembelajaran adalah 22 orang atau 58% yang mendapatkan nilai di atas 70 dan sebanyak 16 orang atau 42% yang mendapatkan nilai di bawah 70 dengan rata-rata kelas 69. Adapun target yang ditentukan adalah 100% di atas nilai 65 sesuai dengan KKM yang ditentukan.
- 3) Faktor penyebabnya adalah:
 - a) Penjelasan guru masih abstrak.

- b) Metode dan teknik guru kurang bervariasi, sehingga membosankan pembelajaran bagi siswa.
- c) Kurang perhatian dan keaktifan siswa.
- d) Pembelajaran didominasi oleh guru,

b. Siklus II

- 1) Nilai pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dalam memahami materi persamaan linier satu peubah, karena siswa yang memperoleh nilai $>$ atau $= 70$ sebanyak 36 orang atau 95%, dengan rata-rata kelas 86. Hal ini terjadi karena guru melakukan variasi teknik pembelajaran, dalam menjelaskan materi pelajaran secara rinci, penggunaan media dan metode pembelajaran dilaksanakan secara optimal, serta guru dapat membangkitkan aktivitas, motivasi dan perhatian siswa secara maksimal.
- 2) Hasilnya pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II adalah semua siswa kelas VII SMPN 2 Purwadadi yang berjumlah 38 orang atau 100% sudah mencapai KKM yang ditentukan.
- 3) Faktor penyebabnya adalah:
 - a) Guru menjelaskan secara rinci materi pelajaran dan kesimpulan
 - b) Metode dan teknik guru bervariasi, sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran.
 - c) Siswa terfokus dalam mengikuti pelajaran.
 - d) Siswa aktif dalam proses pembelajaran sebanyak 89%.
 - e) Media dan alat peraga dilakukan oleh siswa mencapai 95%.
 - f) Memberikan evaluasi secara kelompok dan individu secara menyeluruh dari materi pembelajaran.
 - g) Memberikan penghargaan nilai bagi semua siswa.

E. Kesimpulan

Dari hasil keseluruhan kegiatan PTK di kelas VII SMPN 2 Purwadadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan alat peraga model kartu dalam materi persamaan linier satu peubah, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara proses maupun hasil dalam menyelesaikan konsep persamaan linier satu peubah. Hal ini dapat dibuktikan peningkatan setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

1. Siklus I siswa dapat menggunakan alat peraga model kartu dengan tepat sebanyak 18 orang atau 47%, sedangkan siklus II menjadi 36 orang atau 95%.
2. Siklus I siswa terlibat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran siswa sebanyak 26 orang atau 68%, sedangkan siklus II sebanyak 34 orang atau 89%.
3. Siklus I yang memperoleh nilai $>$ atau $= 70$ sebanyak 22 orang atau 58%, sedangkan siklus II yang memperoleh nilai $>$ atau $= 70$ sebanyak 36 orang atau 95%.
4. Siklus I rata-rata kelas mencapai 69 dan siklus II menjadi 86.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R.H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali,
- Arief S. S, et. AL, 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Atwi, S. 2003. *Desain Instruksional*, Jakarta: PAU PPAIUT.
- Ausubel, D. P. 1978. *Educational Psychology : A Cognitive View*, New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bloom, B. S. 1976. *Human Characteristic and School Learning*. New York: McGraw-Hill book Company.
- Briggs, J., 1977. *Intructional Design, Principle and Aplication*, New York: Me. Graw-Hill Book Company.
- Crow, D. and Crow, A. 1989. *Educational Psychology*, New York: Book Company.
- De Porter, B. and Hernarcki. 2002. *Quantum Learning* Bandung: CV. Kaifa. Dick, W. 1985. *The Systematic Design Of Instruction*. Florida: Harper Collins.
- Djamarah, S. 1999. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R. 1977. *The Conditions of Learning*, New York: Rinehart and Winston.
- Marks, J. L. A, 1988. *Metode Pengajaran Matematika untuk SD*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Nana, S, 2006. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Earn*, Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Oemar, H. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjadi. 1998. *Matematika 3A*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sutrisman, M. 1987, *Pengajaran Matematika*. Jakarta: UT.
- Toeti S. 1983. *Perancangan dan Pengembangan Sistem Instruksional*, Jakarta: Intermedia.
- Winkel, W. 1989 *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia,