

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA KELAS III PADA MATERI PENGURANGAN DENGAN MEMINJAM MELALUI MEDIA GAMBAR DAN KARTU PADA SD NEGERI 4 SINDANGSARI KECAMATAN BANJARSARI KABUPATEN CIAMIS

Ani Suryani

SD Negeri Sindangsari

anispedi72@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Setelah dilakukan penelitian tindak kelas yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri 4 Sindangsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis mengenai penggunaan media gambar dan kartu pada materi pengurangan di dapat kan hasil, Dimana hasil belajar pra siklus hanya sebanyak 30% peserta didik dari 20 orang yang dianggap tuntas, selanjutnya pada siklus ke 1 dengan menggunakan media gambar dan kartu ada sebanyak 80% peserta didik yang tuntas dan terakhir pada siklus 2 terdapat 95% peserta didik tuntas dengan rata rata klasikal 78. Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menuntaskan pembelajaran di Sekolah Dasar, ghal ini karena usia peserta didik dikelas 3 harus dibantu dengan sesuatu media yang konkret.

Kata kunci: Media gambar, media kartu, pengurangan, matematika.

EFFORTS TO IMPROVE THE ABILITIES OF THIRD-GRADE STUDENTS IN SUBTRACTION BY BORROWING THROUGH THE USE OF VISUAL MEDIA AND CARDS AT SD NEGERI 4 SINDANGSARI BANJARSARI DISTRICT CIAMIS REGENCY

ABSTRACT

Setelah dilakukan penelitian tindak kelas yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri 4 Sindangsari Kecamatan Banjarsari Kabupaten Ciamis mengenai penggunaan media gambar dan kartu pada materi pengurangan di dapat kan hasil, Dimana hasil belajar pra siklus hanya sebanyak 30% peserta didik dari 20 orang yang dianggap tuntas, selanjutnya pada siklus ke 1 dengan menggunakan media gambar dan kartu ada sebanyak 80% peserta didik yang tuntas dan terakhir pada siklus 2 terdapat 95% peserta didik tuntas dengan rata rata klasikal 78. Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menuntaskan pembelajaran di Sekolah Dasar, ghal ini karena usia peserta didik dikelas 3 harus dibantu dengan sesuatu media yang konkret.

Keywords: Picture media, card media, subtraction, mathematics.

PENDAHULUAN

Belajar adalah ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa oleh iktikad dan maksud tertentu. (Hamalik, 2004:154). Belajar terjadi ketika ada interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar. Adapun lingkungan pembelajaran adalah lingkungan yang merangsang dan menantang siswa untuk belajar (Udin, 2002:2-3).

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sudah berkembang pesat pada saat sekarang ini, baik materi maupun kegunaannya. Matematika adalah ilmu pasti (Gunawan, 2005:311). Menurut Sembiring dalam jurnal Novita E.I dan Anita Listiara, 2006) bahwa salah satu alasan mengapa matematika dipelajari adalah karena berguna, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bahasa dan alat dalam

perkembangan sains dan teknologi. Oleh sebab itu, matematika sering di terapkan atau digunakan dalam berbagai bidang usaha seperti perdagangan, perkantoran, pertanian, pendidikan dll.

Matematika memiliki kegunaan serta fungsi tersendiri untuk menunjang aktivitas manusia. Nurhadi menjelaskan fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri, matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel (Rosmaini Sembiring dan Julaga Situmorang, 2010).

Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pembelajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal-hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya (Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, 2014). Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika guru harus dapat mengembangkan beberapa aspek yang dimiliki siswa, baik itu berupa aspek kognitif, afektif ataupun kreativitas siswa.

Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika (Rahman Fitri, 2014). Pengetahuan matematika siswa lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Oleh karenanya, keterlibatan siswa yang aktif sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dapat membentuk pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya. (Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, 2014) Selain memahami dan menguasai konsep matematika, siswa akan terlatih bekerja mandiri maupun bekerja sama dengan kelompok, bersikap kritis, kreatif, konsisten, berfikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri dan bertanggung jawab (Rahman Fitri, 2014).

Pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata (Rahman Fitri, 2014). Hal tersebut sesuai dengan fungsi matematika sekolah sebagai wahana untuk meningkatkan ketajaman penalaran peserta didik yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Ali Hamzah dan Muhlisrarini, 2014).

Akibat sulitnya pembelajaran matematika maka mata pelajaran ini dianggap sebagai mata pelajaran yang susah sehingga sangat perlu adanya terobosan dalam pembelajaran. Yaitu bisa dengan penggunaan model belajar, metode, strategi serta pendekatan, dan yang tidak kalah penting adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran Matematika di SD Negeri 4 Sindangsari Banjarsari Kabupaten ciamis khususnya di kelas III, sering mengalami hambatan dan kesulitan terutama dalam pencapaian hasil belajar yang diharapkan, hal itu disebabkan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Nilai belajar matematika pada materi pengurangan dengan meminjam pada SD Negeri 4 Sindangsari kecamatan Banjarsari Kabupaten ciamis adalah 52. Hasil tersebut masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dengan demikian perlu adanya perubahan dalam penerapan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses

belajar mengajar sehingga siswa dapat memahami konsep dan dapat meningkatkan keterampilan proses.

Dari uraian diatas maka peneliti menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang akan mempermudah peserta didik untuk memahami konsep pengurangan.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 4 Sindangsari, Kecamatan Banjarsari, Kabupaten Ciamis dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang peserta didik. Pelaksanaan dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah: “Salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat saling mendukung satu sama lain, dilengkapi dengan fakta-fakta, dan mengembangkan kemampuan analisis” (Depdikbud, dalam Baharudin, 2007). *Skope* penelitian ini adalah *Classroom Action Research*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau sekolah tempat peneliti mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan hasil belajar berbantu media gambar dan kartu.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penggunaan model pembelajaran *make-a-macth* terdiri atas tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Adapun jenis rancangan penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas. (Rochita wiria Atmadja, 2007). Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang disengaja dimunculkan dan terjadi.

Menurut McNiff (Kusumah, 2012:8) PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar. Penelitian Tindakan Kelas pada umumnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen: 1) Perencanaan (*plan*). 2) Melaksanakan tindakan (*act*). 3) Melaksanakan pengamatan (*observe*). 4) Mengadakan refleksi/analisis (*reflection*) dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Pelaksanaan dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data sebelum pelaksanaan PTK atau pra PTK menunjukkan bahwa dari 20 orang peserta didik rata-rata secara klasikal untuk matematika materi pengurangan menunjukkan nilai rata-rata klasikal 52 dari KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 70. Sedangkan dari 20 orang peserta didik terdapat 6 orang yang telah dianggap tuntas atau sebesar 30% sisanya sebanyak 70% dinyatakan belum tuntas. Untuk lebih jelas hasil observasi dari pembelajaran Pra PTK dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rincian Hasil Belajar Pra PTK

No.	Uraian	Hasil
1	Rata-rata Nilai	52
2	Siswa Tuntas	6

3	Siswa Tidak Tuntas	14
4	Persentase Siswa Tuntas	30%
5	Persentase Siswa Tidak Tuntas	70%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional masih jauh dari kata tuntas, hal ini karena pada umumnya pembelajaran hanya terpusat pada guru, ceramah merupakan metode utama yang biasa diterapkan guru. Akan tetapi, mata pelajaran Matematika memiliki karakteristik yang berbeda, Dimana peserta didik diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran secara aktif sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi,

Selanjutnya setelah diketahui adanya masalah dalam pembelajaran dimana capaian tidak terpenuhi maka pembelajaran selanjutnya dilakukan dengan menggunakan action riset. Pada pembelajaran matematika materi mengenai pengurangan ditambahkan media pembelajaran berupa gambar dan kartu angka, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran *kooperatif* peserta didik akan lebih baik dalam memahami konsep pengurangan. Hasil belajar dari siklus 1 dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No.	Uraian	Hasil
1	Rata-rata Nilai	72
2	Siswa Tuntas	16
3	Siswa Tidak Tuntas	4
4	Persentase Siswa Tuntas	80%
5	Persentase Siswa Tidak Tuntas	20%

Dari tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada materi pengurangan di kelas III SD Negeri 4 Sindangsari, Kecamatan Banjarsari, Kabupaten Ciamis menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar. Dimana rata rata kelas naik menjadi 72 dengan ketuntasan sebesar 80% secara klasikal rata rata kelas telah dianggap tuntas sedangkan untuk persentase kelulusan minimum adalah 85% belum tercapai, sehingga perlu adanya pembelajaran di siklus 2, dari hasil pembelajaran siklus satu ada beberapa hal yang ditemukan Ketika proses refleksi diantaranya adalah media pembelajaran yang kurang banyak, sehingga pembagian kelompok dapat lebih banyak lagi. Di samping itu media gambar kurang menarik sehingga harus dibuat semenarik mungkin supaya peserta didik agar lebih termotivasi.

Untuk hasil pembelajaran siklus 2 setelah memperbaiki kekurangan di siklus 1 maka hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rincian Hasil Belajar Siklus II

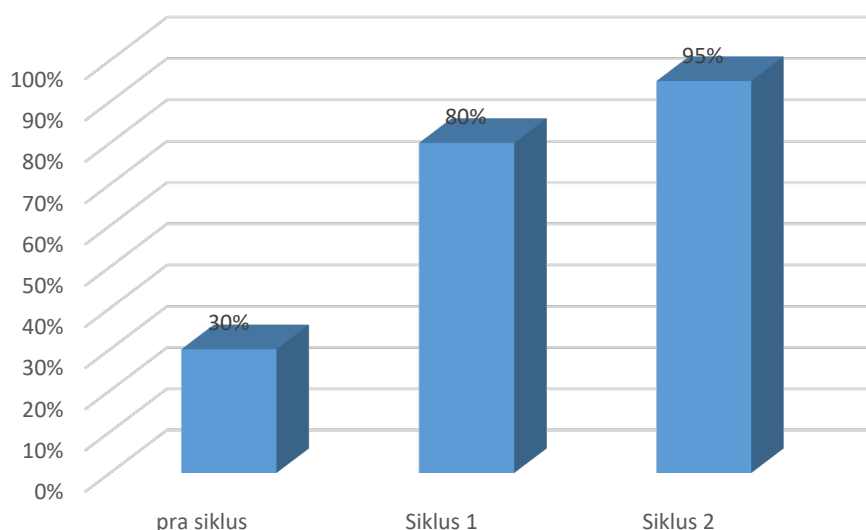
No.	Uraian	Hasil
1	Rata-rata Nilai	78
2	Siswa Tuntas	19
3	Siswa Tidak Tuntas	1
4	Persentase Siswa Tuntas	95%

5	Persentase Siswa Tidak Tuntas	5%
---	-------------------------------	----

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode *koopertif* dengan menggunakan media kartu dan gambar diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 78 dan ketuntasan belajar mencapai 95% sedangkan ada satu orang yang dianggap tidak tuntas hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik di kelas III SD Negeri 4 Sindangsari, Kecamatan Banjarsari, Kabupaten Ciamis pembelajaran matematika materi pengurangan dianggap tuntas karena secara klasikal telah melebihi ketentuan 85%, sedangkan secara rata rata klasikal adalah 78 dengan satu orang siswa atau 5% dianggap harus mengikuti remedial.

Sebagai bahan perbandingan hasil belajar antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar grafik 1 di bawah ini.

Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Setiap Siklus



Berdasarkan gambar grafik menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gambar dan kartu bisa menuntaskan pembelajaran matematika pada materi pengurangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode konvensional tidak dapat menuntaskan hasil belajar sesuai dengan tujuan. Oleh karena itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu, salah satu media yang bisa membantu adalah penggunaan kartu angka dan media gambar. Dengan penggunaan kedua media tersebut pembelajaran bisa tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Hamzah dan Muhlissarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), hal 68
- Hamalik, Oemar. 2004. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal 6

- Novita E.I dan Anita Listiara, Eektivitas Metode Pembelajaran Gotong Royong untuk Menurunkan Kecemasan Siswa dalam Menghadapi Pelajaran Matematika,(Semarang: Jurnal Psikologi Unversias Diponegoro Vol. 3 No. 1, 2006), hal 11
- Rahman Fitri, Penerapan Strategi The Firing Line pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batiputih, (Kolaka: Jurnal Pendidikan Matematika UNP Vol. 3 No. 1, 2014), hal 18
- Rosmaini Sembiring dan Julaga Situmorang, Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, (Medan: Jurnal Pendidikan Universitas Medan, 2010), hal 2
- Udin S. WinataPutra. 2003. Startegi Belajar mengajar. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.