

**PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PAKEM
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SDN 002 BAGAN BESAR**

Elvi Zahara
085271646158
SDN 002 Bagan Besar

ABSTRACT

The background of this research is the lack of students' mathematics learning outcomes. The low yield caused by the learning of mathematics teaching is so very boring, monotonous, stressful and meaningless. Departing from the problems that occur in the field, especially in grade IV SDN 002 Bagan Besar then there needs to be a strategy that can provide learning mathematics is expected to show active learning, creative, effective and fun. This research is tindakan class (PTK), instrument collecting data observation and test learning outcomes. The results obtained: Increased activity of the students from the first cycle to the second cycle are very significant. The increase in active learning, creative, and fun efektif the students also followed by an increase in student learning outcomes. This is evidenced by the increase in the learning outcomes of the first cycle to the second cycle. Namely, from the average value of 88, 27 (cycle I) increased to an average value of 97, 59 (cycle II).

Keywords: PAKEM approach, the result of learning mathematics

PENDAHULUAN

Salah satu fungsi pembelajaran matematika menurut kurikulum 2006 (Depdiknas, 2008) adalah mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel. Berdasarkan fungsi tersebut, salah satu tujuan pembelajaran matematika menurut kurikulum 2006 adalah mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Kemampuan untuk mengkomunikasikan dalam bahasa matematika masih sangat kurang dikuasai oleh sebagian siswa yang duduk di bangku sekolah dasar. Sebagian besar siswa merasa takut bila berhadapan dengan pembelajaran matematika, sehingga banyak menimbulkan

permasalahan bagi guru, baik dalam proses maupun dalam hasil pembelajaran matematika. Pada umumnya pelaksanaan proses belajar mengajar masih menggunakan strategi belajar konvensional dengan pendekatan ekspositorik, ceramah dan drill. Tingkat partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah.

Pembelajaran matematika di sekolah belum menampilkan pembelajaran yang kreatif, menantang daya nalar dan daya kreasi anak, belum banyak mengaitkan permasalahan nyata di sekitar siswa sebagai jembatan dalam membangkitkan kebutuhan siswa untuk mempelajari substansi materi tertentu, juga sebaliknya materi pembelajaran belum banyak digunakan untuk memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru sangat dominan dan

begitu gemar menggunakan strategi ekspositorik.

Pembelajaran matematika menjadi membosankan, monoton, menegangkan, dan tidak bermakna. Dari pengamatan di lapangan terhadap kreativitas anak yang terjadi dalam pembelajaran di SD. Masalah yang ditemukan yaitu kreativitas anak umumnya, khususnya kreativitas pada fungsi divergen yang terdiri dari ciri kreativitas kognitif dan kreativitas afektif, didasarkan belum muncul dalam pembelajaran secara maksimal.

Hal tersebut terlihat masih adanya dominasi guru dalam melakukan aktivitas belajar, kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi hasil pengalamannya. Untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran matematika. Pendekatan Pakem dapat merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut diatas, dengan pendekatan PAKEM, belajar dimaknai sebagai proses aktif untuk membangun pemahaman dari informasi dan pengalaman oleh si pembelajar, dengan memperhatikan dan mengembangkan rasa ingin tahu dan imajinasi anak, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dengan indikator; perhatian terhadap tugas besar, hasil belajar meningkat, senang belajar, dan belajar seumur hidup.

Pembelajaran dalam PAKEM juga menyenangkan sehingga anak tidak takut salah, takut ditertawakan dan takut dianggap sepele. Dengan berlandaskan pendekatan PAKEM, metode pembelajaran matematika yang dapat dilaksanakan adalah dengan cara metode laboratorium, metode pemecahan masalah matematika, metode kegiatan lapangan dalam matematika, dan metode *hand on mathematics*. Semua metode itu dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran matematika, dengan berlandaskan pada pendekatan PAKEM. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Penerapan Pendekatan Pembelajaran PAKEM dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SDN 002 Bagan Besar?” Tujuan penelitian ini secara umum menggali suasana pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan PAKEM. Adapun tujuan secara khusus yaitu ingin mengetahui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan PAKEM yang dilakukan guru SD yaitu:

1. Menciptakan minat belajar anak dengan menggunakan pendekatan PAKEM.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui pendekatan PAKEM

Pembelajaran PAKEM singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan:

1. Pembelajaran Aktif Pembelajaran berpusat pada siswa (*learning oriented*), proses pembelajaran benar-benar mengarahkan bagaimana siswa belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Siswa berperan secara aktif dalam proses bagaimana mempelajari bahan . (*how to learn*).
2. Pembelajaran Kreatif, Pembelajaran yang memberikan ruang pada siswa untuk memunculkan kreatifitasnya dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya.
3. Pembelajaran Efektif, Efektif dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran yang ditempuh secara aktif, kreatif dan menyenangkan itu diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektifitas pembelajaran ditentukan oleh sejauhmana tujuan pembelajaran dapat dicapai.
4. Pembelajaran Menyenangkan Pembelajaran menyenangkan adalah penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan yang kreatif yang dikemas dalam Suasana yang menggembirakan.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada disekolah dasar. Tidak semua siswa senang jika mendengar nama

matematika. Oleh karena itu jika dirataratakan, hasil ulangan matematika disetiap sekolah masih berada dibawah standar ketuntasan belajar minimal atau kurang dari 6,0 demikian fenomena yang terjadi hampir disemua sekolah. Matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan, membosankan dengan bapak/ibu guru yang seram. Gambaran diatas adalah yang terjadi dilapangan.

Proses belajar yang semuanya berpusat pada guru (*teacher centered*) siswa cukup mendengarkan, kemudian mengerjakan soal tes. Hasil yang diperoleh siswa dijadikan sebagai dasar keberhasilan pembelajaran tanpa ingin tahu apakah siswa benar-benar memahami materi yang diberikan berdasarkan kreaifitasnya ataukah hasil menjiplak. Berdasarkan deskripsi diatas maka timbul keinginan untuk merubah sikap siswa yang takut terhadap matematika menjadi sikap senang akan matematika.

Langkah pertama adalah dari guru/ pendidiknya. Sikap yang menampilkan adanya kerja sama, dan menyenangkan dalam arti belajar sambil bermain sehingga siswa tidak tegang, perlu diupayakan untuk merubah paradigma yang terjadi pada siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang menakutkan. Jika siswa sudah senang terhadap guru/ pendidiknya diharapkan siswa akan senang terhadap pelajaran yang diberikannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 002 Bagan Besar. Penelitian tindakan kelas dilakukan dua siklus. Pelaksanaannya peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk mencari atau menemukan solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam strategi pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan PAKEM (Arikunto, 2010).

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data, yaitu dengan menggunakan pedoman observasi, untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan test hasil belajar. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan cara *member check* yaitu suatu teknik untuk mengkonfirmasi temuan-temuan selama pembelajaran berlangsung.

HASIL PENELITIAN

Peningkatan aktivitas siswa dari Siklus I ke Siklus II sangat signifikan. Peningkatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan pada siswa juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Yaitu, dari nilai rata-rata 88, 27 (Siklus I) meningkat menjadi nilai rata-rata 97, 59 (Siklus II). Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan, memberikan stimulasi (perangsang) pada kemampuan belajarnya. Perkembangan siswa kelas IV SD (10-11 tahun) berada pada tahap perkembangan Kognitif (Piaget) operasional konkrit. Hal ini terbukti bahwasanya anak pada tahap ini dapat berfikir dengan baik bila dibantu dengan media/alat peraga yang konkrit dengan cara bermain.

Pembahasan

Dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan strategi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM), diperoleh data bahwasanya pada siklus I siswa masih memperlihatkan kecanggungan dalam penyesuaian diri dengan pendekatan PAKEM. Ketika guru meminta siswa untuk berbanjar dengan mengurutkan diri dengan bilangan kelipatan, siswa kelihatan masih bingung karena tidak biasa guru mengajak belajar

melalui bermain. Hal ini dimaklumi karena biasanya guru mengajar dengan metode ceramah yang menuntut siswa untuk pasif, hanya guru yang aktif.

Melalui permainan baik perorangan maupun berkelompok baik aktif maupun positif, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman dasar dari dunia tempat mereka hidup. Begitu besar arti kegiatan bermain bagi-anak, sehingga dapat dikatakan bermain merupakan kebutuhan dasar. Adanya unsur kebebasan yang merupakan elemen utama, membuat bermain menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Menurut Munandar (1992), aktivitas bermain dapat digambarkan sebagai kegiatan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir semata-mata untuk menimbulkan kesenangan dan kegembiraan saja. Aspek-aspek perkembangan seperti kognitif, emosi, sosial dan perkembangan fisik umumnya cepat tersimulasi lewat bermain. Peningkatan aktifitas siswa dari siklus I ke Siklus II sangat signifikan. Peningkatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu dari nilai rata-rata 88,27 (siklus I) meningkat menjadi nilai rata-rata 97,59 (siklus II).

Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan memberikan stimulasi (perangsang) pada kemampuan belajarnya. Perkembangan siswa kelas IV SD (10 – 11 tahun) berada pada tahap perkembangan kognitif (Piaget) operasional kongkrit (Siskandar, 2003). Hal ini terbukti bahwasanya anak pada tahap ini dapat berpikir dengan baik bila dibantu dengan media/ alat peraga yang kongkrit dan dilakukan dengan cara bermain.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan

PAKEM dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 002 Bagan Besar, hal ini dilihat dari:

1. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan/strategi PAKEM dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui tes dari 88,27 (siklus I) kepada 97,59 (siklus II);
2. Suasana belajar yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk menjelajah (eksplorasi) sehingga seluruh aspek emosi, kognitif dan sosial dapat berkembang dengan baik. Hal ini terbukti dengan aktivitas yang dilakukan siswa, seperti keberanian bertanya, mengajukan pendapat, bekerjasama dengan teman dapat muncul dan berkembang dengan baik;
3. Bermain bagi anak adalah suatu kebutuhan, sehingga segala aktivitas akan dilakukan anak jika sesuai dengan kebutuhan. Dapat dikatakan bahwa belajar dilakukan dengan cara bermain, maka dapat memenuhi akan kebutuhan anak;
4. Kegiatan Belajar yang memperhatikan segala aspek perkembangan anak (sosial, emosi, kognitif, motorik) yang terdapat pada anak, akan menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi peserta didik, dan hal ini merupakan kunci keberhasilan;
5. Hasil belajar yang baik yang diperoleh siswa, tidak terlepas dari minat belajarnya. Minat belajar muncul pada siswa jika kebutuhan siswa dapat dipenuhi oleh suasana belajar yang diciptakan guru. PAKEM dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa dalam belajar matematika

Dari hasil penelitian ini yang membuktikan bahwasanya pendekatan PAKEM dapat menghasilkan peningkatan belajar yang signifikan, maka kiranya tidak

berlebihan bila peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Hendaknya guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
2. Ajaklah peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Hendaknya guru dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar. Kebutuhan siswa SD yang dimaksud adalah rasa ingin tahu, bereksplorasi, bermain.
4. Guru hendaknya senantiasa lebih meningkatkan kemampuan dalam metodologi mengajar, Hal ini merupakan tuntutan dalam mewujudkan guru yang profesional.
5. Kepada kepala sekolah dan dinas terkait, hendaknya memberikan pelatihan (lokakarya) kepada guru dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Depdiknas, (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta. Dirjen Pendasmen Direktorat Pendidikan TK dan SD.
- Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana
- Siskandar. (2003), *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*, Jakarta: Depdiknas