

**Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Media Kit
Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 10 Kota Baru Tahun
Pelajaran 2011 / 2012**

Elvi Siswanti

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 10 Kota Baru yang bertujuan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran menggunakan media kit pada pelajaran IPA dalam upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar yang masih rendah di SDN 10 Kota Baru Kabupaten Melawi Tahun Pelajaran 2011 / 2012. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan dua siklus mengembangkan instrumen berupa alat evaluasi tertulis. Alat evaluasi ini berbentuk Lembar Kerja Siswa dan Lembar Evaluasi Siswa. Pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media kit berbantuan alat peraga pada siswa kelas IV yang berjumlah 14 siswa. Setelah diterapkannya media kit berbantuan alat peraga pada siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA, dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dari proses pembelajaran yang dilakukan diperoleh persentase pada setiap siklus yaitu siklus I rerata yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, siklus 1 41.35% dari seluruh kegiatan terlaksana, siklus II 67.33% dari seluruh kegiatan yang direncanakan terlaksana, dan 88% dari seluruh kegiatan yang direncanakan pada siklus II terlaksana dengan baik. Sedangkan pada hasil belajar siswa, diperoleh hasil pada siklus I rata-rata sebesar 41.35%, siklus II 67.33%. Pada akhir siklus siswa telah mampu menggunakan media kit dengan baik dan telah

memenuhi kriteria ketuntasan yang ditentukan oleh peneliti. Dengan demikian penggunaan media kit berbantuan alat peraga telah mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media ini dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini terkesan monoton dan tidak bervariasi. Penggunaan media kit ini membantu guru untuk selalu melibatkan siswa dalam setiap proses pembelajaran.

Kata kunci: Media kit, alat peraga dan aktivitas belajar siswa.

Pembelajaran yang dilakukan sangat membosankan bagi siswa karena hanya menggunakan metode ceramah sehingga mereka tidak semangat pada pelajaran yang disampaikan. Dari metode yang selama ini diterapkan, yaitu ceramah tanpa disertai media, membuat pelajaran yang disampaikan menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa. Keabstrakan materi pembelajaran IPA perlu diupayakan secara konkret sehingga mempermudah proses pembelajaran IPA. Namun karena keterbatasan fasilitas sekolah, menjadi kesulitan jika harus mendapatkan sebuah media yang mampu membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Dan ketika penulis menyadari bahwa kami berada di lingkungan alam yang sangat luas, terbuka, dan asli. Maka kami berfikir bahwa media itu bisa didapat dari lingkungan sekitar sekolah, selain itu salah satu upaya untuk mempermudah pelajaran IPA diperlukan media pembelajaran. Salah satu media yang relevan antara lain menggunakan media kit. Kesulitan ini diduga disebabkan oleh pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah tanpa disertai media tersebut terlalu abstrak dan kurang bermakna bagi siswa. Di sisi lain tahap berpikir siswa SD ada dalam tahap berpikir konkret. Selama ini penulis sebagai guru IPA menyadari bahwa metode yang sering digunakan adalah ceramah tanpa disertai alat peraga Media Kit yang terkait dengan materi pelajaran. Cara mengajar yang seperti ini menjadi penyebab kurang dipahaminya pelajaran tentang ilmu pengetahuan alam (IPA).

Oleh karena itu keabstrakan pembelajaran IPA di SD, maka dipandang perlu untuk dicarikan alternatif agar kesulitan yang dihadapi guru saat mengerjakan soal IPA dapat teratasi. Salah satu cara yang dapat dipilih untuk

mengajarkan soal IPA , yaitu penggunaan media kit yang disertai dengan alat peraga. Metode ini dipilih, karena dianggap sesuai dengan karakteristik siswa SD yang cenderung lebih komunikatif jika materi disampaikan oleh sesama siswa yang sama-sama menggunakan bahasa daerah dalam pergaulan sehari-hari. Sebagai konteks penyampaian materi. Penggunaan metode ini dianggap akan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam memecahkan masalah.

TUJUAN PEMBELAJARAN IPA

Menurut kurikulum KTSP (depdiknas: 2006) mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa memahami konsep – konsep IPA, memiliki ketrampilan proses, mempunyai minat mempelajari alam sekitar, bersikap ilmiah, mampu menerapkan konsep-konsep IPA untuk memperjelaskan gejala – gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari, mencintai alam sekitar, serta menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan YME. Berdasarkan tujuan di atas, maka pembelajaran pendidikan IPA di SD menuntut proses belajar mengajar yang tidak terlalu akademis dan verbalistik.

Pemberian mata pelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memahami dan menguasai konsep – konsep IPA dan keterkaitannya, serta mampu menggunakan metode – metode ilmiah untuk memecahkan masalah – masalah yang di hadapinya serta lebih menyadari kekuasaannya. Rutherford dan Ahlgren (dalam Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema Perubahan Iklim Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP). Mengemukakan tujuan dari pendidikan IPA antara lain

adalah untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman dan sikap yang mereka butuhkan untuk menjadi manusia yang memiliki kompetensi untuk menghadapi kehidupannya. Lebih lanjut di jelaskan bahwa pada hakikatnya IPA terdiri dari 4 unsur utama yaitu: (1) sikap (rasa ingin tahu, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar); (2) proses (prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah yang meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; (3) produk (berupa fakta, prinsip, teori dan hukum); dan (4) aplikasi (penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari – hari. Di mana dalam setiap proses pembelajaran IPA diharapkan keempat proses tersebut muncul, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan pada akhirnya tujuan pendidikan IPA pada akhirnya tujuan pendidikan IPA secara umum dapat di capai. Adapun tujuan IPA adapun tujuan IPA tersebut seperti yang di jelaskan oleh Bundu (dalam Wahyurini Penggunaan Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Tentang Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SD Pontianak Tenggara, 2012). Ia mengungkapkan bahwa mata pelajaran IPA memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan, nilai-nilai dan sikap; (2) member bekal pengetahuan dasar; (3) mengembangkan keterampilan-keterampilan dan memperoleh, mengembangkan dan menerapkan konsep-konsep IPA; (4) menanamkan sikap ilmiah dan melatih peserta didik dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya; (5) menyadarkan peserta didik akan keteraturan alam dan segala keindahannya, sehingga

peserta didik terdorong untuk mencintai dan mengungkapkan pencipta Nya; (6) memupuk daya kreatif dan inivatif peserta didik; (7) membantu peserta didik memahami gagasan dan informasi baru; (8) memupuk serta mengembangkan minat peserta didik terhadap IPA.

Sebagai titik awal dalam melaksanakan kegiatan - kegiatan penyelidikan atau percobaan. Kegiatan - kegiatan ini dilakukan untuk menemukan dan menanamkan pemahaman konsep-konsep baru dan mengaplikasikannya untuk memecahkan masalah - masalah yang ditemui oleh siswa SD dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting untuk dilaksanakan karena dengan melibatkan anak - anak, dalam hal ini adalah anak - anak SD secara aktif sejak dini kedalam kegiatan IPA seperti disebutkan diatas. langkah awal untuk menghasilkan orang dewasa yang melek IPA ada perasaan keingintahuan siswa berdasarkan pada beberapa pendapat yang disebutkankan di atas. SK yang ditentukan adalah 7.1 memahami gaya dapat mengubah gerak dan bentuk benda, KD menyimpulkan hasil percobaan bahwa gaya (tarikan dan dorongan) dapat mengubah gerak suatu benda. Indikatornya adalah: (1) menjelaskan cara menggerakkan benda; (2) menyebutkan apa – apa saja yang mempengaruhi gerak benda (3) mendemontrasikan gaya yang mempengaruhi gerak benda.

Rumusan tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1) siswa dapat menjelaskan cara menggerakkan benda; (2) siswa bisa menyebutkan cara mempengaruhi gerak benda; (3) siswa bisa mendemontrasikan gaya yang mempengaruhi gerak benda; Tujuan pembelajaran butir (1) sampai dengan butir (3) merupakan rumusan tujuan pembelajaran melalui media kit yang dilakukan pada

penelitian ini. Depdiknas (2008) memberikan standar ketercapaian untuk terhadap tujuan pembelajaran sebesar 75%. Jika 75% dari tujuan yang dirumuskan dalam proses pembelajaran telah terlaksana dan hasil belajar juga mencapai 75% dari jumlah soal yang ditentukan terjawab dengan baik, maka seluruh proses yang dilakukan telah mencapai kriteria yang sudah ditentukan oleh pemerintah. Sehingga dalam penelitian ini telah ditentukan kriteria keberhasilan proses yang direncanakan oleh peneliti sesuai dengan acuan pemerintah yaitu sebesar 75% dari seluruh kegiatan yang direncanakan terlaksanakan dengan baik. sedangkan pada hasil evaluasi belajar yang diperoleh siswa peneliti menentukan bahwa rerata yang akan diperoleh adalah 81.7%, dari kriteria pada indikator yang telah dirumuskan oleh peneliti. Hal ini berdasarkan pada pertimbangan peneliti terhadap cara penentuan kriteria ketuntasan minimum yaitu mengenai kemampuan siswa, kemampuan guru, dan fasilitas pendukung yang terdapat disekolah. Perumusan kriteria ketuntasan minimum yang digunakan oleh peneliti mengacu pada peraturan pemerintah tentang standar isi yang dirumuskan oleh BNSP.

KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR

Piaget membagi perkembangan berpikir anak kebeberapa tahapan. Pada anak usia SD (7-11tahun) berada pada tahapan operasi konkret. Selama tahap operasional konkret perhatian anak mengarah kepada hal-hal yang nyata dan pernah dialami. Pada tahap ini tingkah laku anak yang tampak yaitu : (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) anak mulai berpikir secara

operasional, (3) anak mampu mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, (4) anak dapat membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) anak dapat memahami lingkungan sekitarnya.

Pada siswa SD, terdapat tiga ciri belajar yang dominan, yaitu : konkret, integratif, dan hierarkis. Konkret mengandung makna bahwa siswa SD belajar dari hal yang nyata yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diubah-ubah dengan menekankan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk mencapai pemahaman dan hasil belajar yang optimal. Siswa usia SD cenderung lebih cepat memahami jika pelajaran disampaikan melalui suatu peristiwa nyata atau keadaan yang sebenarnya. Karena akan lebih bermakna dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Integratif berarti memandang sesuatu yang utuh dan terpadu. Anak usia SD belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu. Hal ini tercermin pada cara berpikir mereka yang deduktif, yaitu dari hal-hal yang umum ke bagian-bagian yang khusus. Hierarkis adalah perkembangan yang terjadi secara sederhana mulai dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal yang lebih kompleks.

Dengan demikian, karakteristik siswa SD berada pada tahap operasional konkret yang dalam hal ini siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah dan cepat memahami jika pembelajaran yang dilakukan diimbangi dengan alat peraga yang dapat digunakan siswa untuk memperjelas materi yang dipelajari. Pada kurikulum sekolah (KTSP 2006) juga menjelaskan bahwa mata

pelajaran IPA perlu diberikan pada peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Pada tahap observasi peneliti masih memfokuskan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam kelompok, kerja sama, penggunaan media, dan penyelesaian lembar tes siswa. Secara spesifik yang di amati adalah sebagai berikut.

- 1). Kegiatan guru dalam proses pembelajaran.
- 2). Kegiatan siswa saat belajar dalam kelompok.
- 3). Aktivitas siswa dalam kelompok.
- 4). Pemanfaatan media kit yang di bawa oleh peneliti.
- 5). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6). Penyelesaian tugas yang diberikan pada siswa.

Rusman, 2010) melalui penelitiannya yang menyatakan bahwa: (1) penggunaan kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Sanjaya (dalam Rusman, 2010) menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi efektif apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha individual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin menanamkan penggunaan media kit dalam proses pembelajaran dapat

meningkatkan aktivitas kerja sama dalam kelompok, (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipatif siswa, (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan. Terlepas dari model kooperatif, penelitian ini lebih menekankan pada penanaman tutor sebaya atau pembelajaran melalui teman sendiri. dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kit dapat mengembangkan pemikiran siswa yang lebih pandai untuk membantu siswa yang kurang pandai dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. Pengajaran melalui media kit yang pada dasarnya sama dengan program bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan dari dan kepada siswa agar dapat mencapai prestasi belajar secara optimal. Penggunaan metode tersebut akan lebih optimal jika diimbangi dengan penggunaan alat peraga atau media pembelajaran.

KARAKTERISTIK ALAT PERAGA

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti “perantara; penghubung”. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schram yang dikutip Tim Dosen FIP-IKIP Yogyakarta (dalam Sakany, 2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs yang dikutip Sadiman,dkk (dalam Sanaky, 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala wahana atau fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pebelajar untuk belajar. Pendapat senada juga diungkapkan oleh Y. Miarso dalam diktat media pembelajaran FIP-IKP Yogyakarta (dalam Sanaky, 2010)

yang mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dari beberapa pendapat diatas, maka secara umum media adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Gerlach & Ely, 1971 (Arsyad: 3) mengatakan, "bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media atau alat peraga". Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media atau alat peraga pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Alat peraga dalam media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas belajar. Penggunaan media atau alat peraga atau alat bantu dalam pembelajaran tentunya memiliki tujuan dan manfaat yang menjadi dasar mengapa belajar perlu menggunakan media. Diantaranya yaitu; (1) mempermudah proses pembelajaran di kelas, (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, (4) membantu konsentrasi pebelajar dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat penggunaan media di antaranya : (1) pengajaran lebih menarik perhatian pebelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih luas maknanya sehingga akan lebih mudah dipahami pebelajar serta memungkinkan pebelajar menguasai tujuan pengajaran

dengan baik, (3) metode pembelajaran bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pebelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, (4) pebelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Sudjana dan Rivai dalam Sanaky, 2010). Manfaat alat peraga bagi peserta didik di antaranya adalah: (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik, (3) memberikan struktur materi pelajaran yang memudahkan peserta didik untuk belajar, (4) memberikan inti-inti, pokok-pokok informasi sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar, (5) merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis, (6) menciptakan situasi dan kondisi belajar tanpa tekanan (Arsyad, 2009). Encyclopedia of educational research yang dikutip Hamalik (dalam Sanaky, 2010) merincikan manfaat media dalam pendidikan sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran menjadi lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

- 6) Membenatu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiansi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Pemecahan Masalah Dan Tujuan Pelaksanaan Tindakan

Pemecahan masalah yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah dengan memperbaiki secara bersiklus proses pembelajaran IPA melalui media kit berbantuan alat peraga. Siklus yang dimaksud yaitu adanya proses refleksi setiap tahap pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus (siklus I yang diperbaiki jika terdapat kelemahan dan seterusnya). Untuk memberikan kejelasan tentang maksud dari penelitian ini dan berdasar pada rumusan serta cara pemecahan masalah yang akan dilakukan, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran IPA khususnya pembelajaran menggunakan media kit. Perbaikan proses pembelajaran tersebut ditandai dengan ketuntasan minimal pemahaman siswa tentang gaya dapat mempengaruhi gerak benda jika pembelajaran dilakukan melalui media kit berbantuan alat peraga.

Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang dimaksud adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dalam rancangan penelitian ini perlu diperhatikan bahwa penelitian ini akan menggunakan beberapa siklus yang menjadi rangkaian dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam

penelitian. Penggunaan siklus-siklus tersebut dimaksudkan untuk memantau setiap perkembangan yang terjadi dalam pembelajaran. Subjek adalah seluruh siswa kelas IV SDN 10 Kota Baru Kabupaten Melawi dengan jumlah 14 siswa. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah media kit, alat peraga, dan soal tentang gaya dapat mempengaruhi gerak benda. Sehingga penggunaan media kit berbantuan alat peraga di kelas dianggap dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang gaya. Pada penelitian ini penulis menggunakan bentuk PTK model Kemmis & Taggart (Kusumah: 20) yang di dalamnya terdiri dari beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan observasi, refleksi. Kajian data yang digunakan kualitatif deskriptif.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan teknik tes tertulis, dan hasilnya akan di gunakan untuk mengetahui tentang perbaikan proses, dan peningkatan aktivitas belajar siswa. Sedangkan alat pengumpulan data yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah lembar kerja siswa, lembar observasi, dan soal-soal tes tertulis. Data-data yang akan diperoleh, akan dianalisis secara deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Untuk mengetahui adanya perbaikan proses, serta meningkat atau tidaknya peningkatan aktivitas belajar siswa, maka data akan dianalisis menggunakan teknik persentase dengan mengukur aktivitas dan hasil belajar siswa. Jika nantinya pada pelaksanaan siklus pertama belum mengalami suatu perubahan yang signifikan, maka akan dilakukan siklus berikutnya untuk lebih mengetahui dimana letak kekurangan penggunaan melalui media kit yang akan digunakan oleh peneliti. Hal ini akan

membantu peneliti untuk mengambil tindakan selanjutnya yang dianggap dapat membantu memperbaiki proses pembelajaran meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa namun tetap menggunakan media kit sebelum peneliti menarik kesimpulan tentang berhasil atau tidaknya penggunaan media kit. Untuk menghindari kesalahan pada instrumen penelitian, maka instrumen yang digunakan telah divalidasi oleh ahli mata pelajaran IPA sesuai dengan mata pelajaran yang akan disampaikan oleh peneliti.

Pada tahap ini peneliti akan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Berupa pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrument aktivitas belajar, lembar soal siswa, (LOS), dan lembar penilaian yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap ini guru dan peneliti menetapkan masalah-masalah yang dirasakan perlu untuk segera dilakukan tindakan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Peneliti dan observer melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran yang berlangsung . Hal-hal yang yang diamati dalam proses pembelajaran tersebut adalah:

1. Aktivitas guru saat mengajar sesuai tidaknya dengan perencanaan yang telah dibuat.
2. Aktivitas siswa saat pembelajaran.
3. Respon siswa dalam setiap komunikasi yang berlangsung antara guru dan siswa.

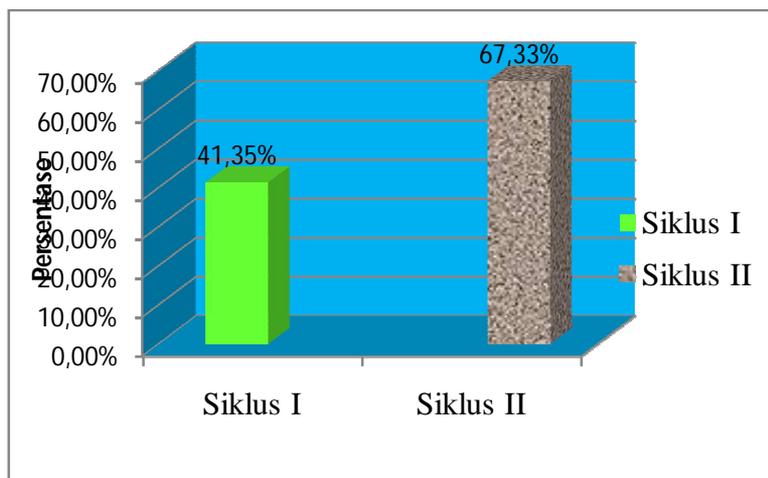
Hasil Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga siklus berulang yang meliputi siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan dan observasi, (3) refleksi. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus, maka dapat diketahui persentase proses dan hasil belajar yang didapat dari kegiatan pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil-hasil yang telah diperoleh tersebut akan dipaparkan pada tabel dan diagram dibawah ini:

Tabel Data Proses Pembelajaran Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Siklus	Persentase
1.	I	59.1%
2.	II	69.8%

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat pada tabel di atas, di mana persentase keterlaksanaan proses pembelajaran yang direncanakan peneliti dapat terlaksana dan menunjukkan terjadinya peningkatan pada setiap siklusnya. Angka-angka tersebut diperoleh dari penilaian observer yang memantau jalannya proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Grafik Proses Pembelajaran

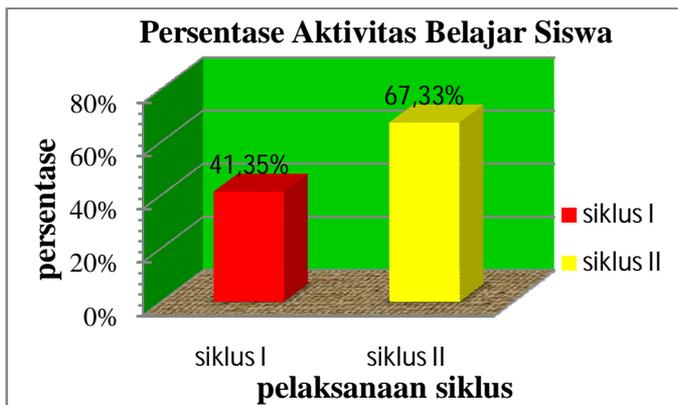
Selain proses pembelajaran, berikut juga dipaparkan perolehan hasil belajar siswa setiap siklus yang termuat dalam tabel berikut:

Tabel Data Hasil Evaluasi Belajar Siswa Pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Siklus	Indikator	Persentase
1.	I	Mengubah soal cerita matematika menjadi kalimat matematika sederhana.	40.9%
2.	II	Mengubah soal cerita matematika menjadi kalimat matematika sederhana.	56.8%
3.	III	Mengubah soal cerita matematika kebentuk kalimat matematika sederhana dan menyelesaikan soal pengayaan	87.0%

Dari data tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman pada setiap siklus yang dilakukan, dimana peneliti menekankan pada peningkatan pemahaman siswa dalam mengubah soal cerita matematika menjadi kalimat matematika sederhana dimana tingkat pemaman tersebut terus mengalami peningkatan dari pelaksanaan siklus I sebesar 40.9%, pelaksanaan siklus II sebesar 56.8%, dan pelaksanaan siklus III sebesar 87.03%. Dari hasil yang didapat pada siklus III, menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengubah soal cerita berbentuk pengayaan yang diberikan oleh guru. Walaupun siswa belum mampu melakukan perhitungan dengan tepat.

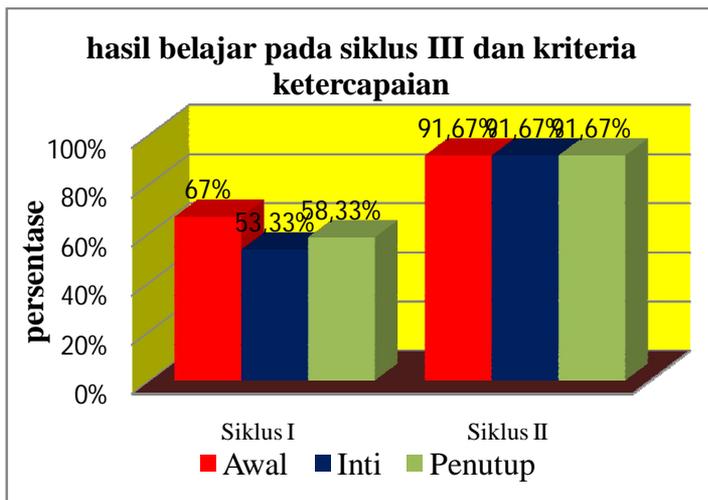
Grafik Perolehan Hasil Evaluasi Belajar Siswa Seluruh Siklus



Kriteria keberhasilan pada hasil belajar siswa berdasarkan pada pengamatan peneliti dalam mempertimbangkan komponen-komponen pada cara merumuskan kriteria ketuntasan minimum sekolah. Kriteria yang ditentukan peneliti jauh melebihi kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh pemerintah karena peneliti

meyakini bahwa kemampuan siswa, fasilitas pendukung dari sekolah, dan kemampuan peneliti dalam memperbaiki proses pembelajaran akan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi soal cerita khususnya mengubah soal cerita matematika menjadi kalimat matematika sederhana untuk dapat diselesaikan sesuai langkah yang telah tepat.

Grafik 4.8 Perbandingan Hasil Evaluasi Belajar Siklus III Dengan Ketercapaian



Data tersebut menunjukkan bahwa pencapaian siswa pada pemahaman dalam mengubah soal cerita matematika menjadi kalimat matematika sederhana telah memenuhi kriteria yang diharapkan oleh peneliti yaitu pada bagian menentukan keterangan yang terdapat pada soal tingkat pemahaman siswa mencapai 100% dari kriteria yang ditetapkan peneliti sebesar 90%. Menentukan masalah yang terdapat pada soal cerita mencapai 96.3% dari

kriteria yang ditentukan oleh peneliti sebesar 85%. Pada poin menjawab pertanyaan pemahaman siswa mencapai 96.3% dari kriteria yang telah ditentukan yaitu 80%. Pada bagian menyimpulkan jawaban pemahaman siswa mencapai 96.3% dari kriteria ketercapaian yang ditentukan sebesar 80%. Pada bagian penggunaan dan menuliskan rumus pemahan siswa mencapai 88.9% lebih besar dari kriteria yang ditentukan sebesar 80%. Sedangkan pada bagian menghitung pemahaman siswa mencapai 44.4% dibawah kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. pelaksanaan penelitian ini tidaklah menitikberatkan pada kemampuan berhitung, akan tetapi lebih menekankan pada pemahaman siswa dalam mengubah soal cerita menjadi kalimat matematika sederhana. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan metode tutor sebaya berbantuan alat peraga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mengubah soal cerita menjadi kalimat matematika sederhana.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode tutor sebaya berbantuan alat peraga di kelas dapat memperbaiki proses pembelajaran matematika, khusus dalam memperbaiki proses penyelesaian soal cerita pada siswa kelas V SDN NO 23 Balai Harapan kecamatan Tempunak Kabupaten Sintang tahun ajaran 2011/2012 semester ganjil. Dari perbaikan proses pembelajaran ditemukan bahwa: (1) proses pembelajaran pada siklus I berturut-turut yakni kegiatan awal (pendahuluan) 58.4%; kegiatan inti 55.6%; kegiatan penutup 62.5% , (2) proses pembelajaran pada siklus II berturut-turut kegiatan awal

74.5%; kegiatan inti 70%; kegiatan penutup 63.9%; (3) sedangkan pada siklus III persentase proses pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut: kegiatan awal 89%; kegiatan inti 86.7%; kegiatan penutup 100%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan proses telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu, perbaikan proses pembelajaran juga ditandai dengan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam mengubah soal cerita matematika menjadi kalimat matematika sederhana pada siswa kelas V.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika hendaknya dilakukan dengan berbagai metode yang menarik bagi siswa sehingga pembelajaran tidak monoton.
2. Agar mendapatkan hasil yang baik, maka seorang guru hendaknya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Pembelajaran dengan menggunakan metode tutor sebaya merupakan salah satu alternatif yang cukup baik untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan metode tutor sebaya memberikan pengalaman yang berbeda pada siswa khususnya dalam berinteraksi dan saling membantu untuk memahami suatu masalah, mencari jalan keluarnya dan menyimpulkan jawaban yang telah diperoleh.
5. Perhatian guru saat mengajar, hendaknya tidak hanya terfokus pada materi dan hasil yang harus diperoleh secara tuntas, namun guru juga harus memperhatikan kebutuhan siswa saat belajar sehingga proses pembelajaran yang dilakukan menjadi optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, (2009), *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Djaali., (2008), *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Herlina dan Juniardi, F., (2011). *Bahan silabus dan RPP*. Badan Pendidikan dan Pelatihan provinsi Kal-Bar. Pontianak.
- Kusumah, Wijaya., Dedi, D, (2011), *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks. Jakarta.
- Nofelinda, R., (2011). *Kreativitas Guru Memanfaatkan Media Kit Dalam Pembelajaran Matematika*. Tesis. UNTAN. Pontianak.
- Sulistianingsih, T., (2011). *Pengembangan Multimedia Preskripsi Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Asasi Manusia Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Singkawang*. Tesis. UNTAN. Pontianak.
- Rusman, (2010). *Model-model pembelajaran edisi mengembangkan profesionalisme guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono, (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif*. CV. Alfabeta. Bandung.
- Wahyurini, Kinanti., (2012). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SD Swasta Pertiwi Pontianak Tenggara*. Tesis. UNTAN. Pontianak.
- _____. (2012). *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema Perubahan Iklim Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP*. Online. Tersedia(http://repository.upi.edu/operator/upload/t_ipa_0908654_chapter1.pdf)