



**LAPORAN
PERBAIKAN PEMBELAJARAN**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI ALAT PERAGA KARTU BILANGAN DI KELAS I
SEMESTER I SDN PALEBON 02 KECAMATAN
PEDURUNGAN SEMARANG
SEMESTER II TAHUN 2016/2017**

**Diajukan untuk memenuhi tugas
Matakuliah Pemantapan Kemampuan Profesional PDGK 4501
Program Strata 1 FKIP Universitas Terbuka**

Disusun Oleh

Nama : Valentina Sariyem
NIM : 824617323
Masa Ujian : 2014.2

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TERBUKA
UNIT PROGRAM BELAJAR JARAK JAUH SEMARANG
TAHUN 2014**

ABSTRAK

Valentina Sariyem NIM 824617323. *Meningkatkan Prestasi Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Semarang Semester I Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017.* **Supervisor I, Sunardi, S.Pd.**

Kata kunci : Alat peraga kartu bilangan, Prestasi hasil belajar Matematika, Kelas I SDN Palebon

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Prestasi hasil belajar Matematika melalui alat peraga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Semarang. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang yang berjumlah 12 siswa.

Waktu penelitian dilakukan selama bulan, yaitu mulai bulan April – Mei 2017. Sumber data dan data dalam penelitian ini adalah hasil tes siswa dan dokumen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah observasi, dokumen, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif komparatif.

Hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut: hasil perolehan nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran berhitung materi operasi hitung bilangan melalui alat peraga kartu bilangan selalu mengalami peningkatan dari sebelum siklus dan setelah siklus I, II, III. Hasil tersebut adalah: Nilai rata-rata berhitung sebelum siklus 64, siklus I 70, siklus II, 74, dan siklus III 82 Dengan demikian penelitian ini menyatakan bahwa alat peraga kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa SDN Palebon 02 Pedurungan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk perubahan. Kegiatan belajar merupakan aktivitas yang ditempuh siswa dengan tujuan

untuk membentuk sikap perilaku dalam kehidupan sehari-hari untuk itu di dalam proses belajar mengajar seorang guru memiliki peran yang sangat penting. Seorang guru di tuntut agar hasil dari proses belajar dapat maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Untuk meraih harapan tersebut maka berbagai usaha guru selalu dicoba dan dilakukan. Salah satu upaya tersebut adalah penerapan pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran yang tepat. Diketahui bahwa karakter atau intelegensi siswa tidak sama dalam menguasai, menerima dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator dan mediator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, aktif dan efisien, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar dapat mengembangkan bahan pelajaran dan tujuan yang hendak dicapai. Di dalam proses belajar mengajar seorang guru memiliki peran yang sangat penting. Seorang guru di tuntut agar hasil dari proses belajar mengajar dapat maksimal sesuai dengan yang diharapkan, untuk meraih harapan.

Salah satu upaya tersebut adalah penerapan pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran yang tepat. Belajar merupakan aktivitas untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan tujuan untuk membentuk sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Diketahui bahwa karakter atau intelegensi anak tidak sama dalam menguasai, menerima dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator dan mediator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, aktif dan efisien, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar dapat mengembangkan bahan pelajaran dan tujuan yang hendak dicapai. Untuk memenuhi hal tersebut, maka guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan respon kepada anak, sehingga mau belajar, mau berpikir, sebab anak sebagai subjek utama. Dalam pasal 4 Undang-undang nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi

lulus, memiliki keterampilan, pengetahuan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Merupakan langkah yang tepat apabila dipersiapkan sarana dan prasarana yang setepat-tepatnya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang handal dan berkualitas tinggi untuk menghadapi perkembangan dan persaingan yang diwarnai oleh perubahan yang serba cepat. Terkait dengan hal tersebut di atas maka perlu perluasan pelayanan pendidikan. Pendidikan Sekolah Dasar untuk menaikkan angka partisipasi secara bertahap dan merata. Karena pendidikan Sekolah Dasar akan berfungsi sebagai peletak dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak untuk hidup di lingkungan masyarakat, memberikan bekal kemampuan dasar bagi perkembangan anak secara utuh serta memberikan bekal untuk mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan di Sekolah Dasar disediakan peluang bagi anak untuk belajar diperlukan berbagai jenis alat peraga yang sesuai dengan karakter dan perkembangan peserta didik. Banyak benda atau objek yang dapat di jadikan sarana belajar mengajar bagi anak Sekolah Dasar yaitu mulai dari diri sendiri, guru, alam sekitar yang terdapat di lingkungan anak, alat permainan, sampai dengan sarana belajar mengajar, sarana yang telah ada di Sekolah Dasar harus digunakan secara optimal.. Pemilihan jenis sarana dapat ditentukan oleh guru sesuai dengan bidang-bidang yang hendak dikembangkan dan juga disesuaikan dengan kebutuhan, minat serta kemampuan anak dalam kegiatan belajar mengajar diusahakan agar pemanfaatan alat peraga tersebut dilakukan secara kreatif dan berfungsi ganda.

Sedangkan sarana-sarana yang disajikan di Sekolah Dasar hendaknya dapat membantu guru untuk melaksanakan berbagai metode/teknik mengajar dalam proses belajar mengajar, serta membantu anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan minat, taraf perkembangan dan kemampuannya. Alat bantu peraga atau alat peraga merupakan bagian teknologi pengajaran, wujudnya dari yang sangat sederhana dan murah sampai yang sangat rumit

dan mahal. Alat peraga tidak ada manfaatnya tanpa adanya aktivitas guru dan murid itu sendiri. Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran dapat berfungsi untuk mengurangi verbalisme suatu pokok masalah dan dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi konkrit, sehingga memperjelas dan mempermudah berkomunikasi mengetahui sesuatu. Melihat tujuan dari pendidikan Sekolah Dasar yang telah tercantum dalam Peraturan Pemerintah, maka pendidikan di sekolah dasar hendaknya harus dapat diberikan sebaik mungkin pada waktu masih menginjak usia dini. Dengan anak yang kreatif dalam melakukan kegiatan maka siswa akan dapat menciptakan suatu kreasi dan kerajinan tersendiri yang sesuai dengan umur mereka pada saat ini. Sekolah Dasar merupakan wadah yang disediakan untuk anak berusia 7-12 tahun, dan kehadirannya telah diakui oleh pemerintah. Dengan berbagai fasilitas yang disediakan seperti lingkungan, peralatan, guru, metode Sekolah Dasar menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang teratur dan sistematis sifatnya. Kebutuhan yang diperlukan bagi anak Sekolah Dasar adalah meliputi kebutuhan fisik dan kebutuhan emosional.

Kebutuhan emosional yang terutama dibutuhkan oleh anak adalah kesempatan dan bimbingan pada anak untuk ekspresi emosional. Emosi anak akan berkembang secara sehat kalau kalau anak mendapatkan bimbingan secara tepat dengan kasih sayang. Anak membutuhkan keyakinan terutama dalam hal apa yang dilakukan, apa yang dihasilkan. Anak ingin manipulasi, ingin bergaul dengan benda-benda, ingin menyelidiki lingkungan; dari keinginan dan usaha dalam hal-hal ini lambat laun timbullah keinginan untuk menghasilkan sesuatu untuk berprestasi. Sedang Nuryoto (1995) dalam Sulistyarningsih (2008:50) berpendapat bahwa untuk merangsang anak dalam mengembangkan rasa ingin tahunya ini dapat dilakukan dengan diajak jalan-jalan, melihat gambar-gambar membaca buku lewat dongeng dan cara-cara lain. Pendidikan sekolah dasar dapat membantu perkembangan anak. Secara rinci Hurlock (1978) dalam Sulistyorini (2008:51) menyebutkan bahwa ada 10 aspek perkembangan yang dapat didorong pertumbuhannya melalui pendidikan pra sekolah.

Kesepuluh aspek tersebut adalah masalah kesehatan fisik, keterampilan, kemampuan berbicara, perkembangan emosional, perilaku social, sikap social, kreatifitas, disiplin, konsep diri dan penyesuaian sekolah. Permasalahan tersebut muncul di SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang yaitu kurangnya kreatifitas pada siswa disebabkan beberapa factor antara lain siswa belum mampu berhitung yang disebabkan karena kurangnya guru dalam memberikan bimbingan. Untuk itu maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian yang berjudul: Upaya Meningkatkan prestasi hasil belajar operasi hitung awal Melalui pemanfaatan alat perga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, dapat diidentifikasi masalah pembelajaran di kelas 1 SDN Palebon 02 Pedurungan Semarang adalah:

- a. Siswa belum terampil berhitung
- b. Siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran
- c. Guru belum memberikan bimbingan secara maksimal

C. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar operasi hitung awal melalui pemanfaatan alat perga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017”.

D. Tujuan perbaikan

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar operasi hitung awal melalui pemanfaatan alat perga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Sekolah Dasar Negeri Palebon 02

Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah bahan kajian, khususnya dalam meningkatkan prestasi hasil belajar operasi hitung awal melalui pemanfaatan alat peraga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017.
- b. Memberikan tambahan wawasan yang luas bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Untuk memberikan semangat dan dorongan pada anak agar meningkatkan prestasi hasil belajar operasi hitung awal melalui penggunaan alat peraga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk mengaplikasikan berbagai upaya dalam meningkatkan kinerja guru dan keberhasilan kemampuan operasi hitung awal melalui pemanfaatan alat peraga kartu bilangan pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar bagi guru secara profesional di Sekolah Dasar tersebut dengan menggunakan

alat peraga kartu bilangan yang pakem dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar berhitung pada siswa kelas I Sekolah Dasar berhasil secara efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori Tentang Alat Peraga

1. Kajian Tentang Pemanfaatan Alat peraga

Pemanfaatan alat peraga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih melakukan suatu proses secara mandiri, sehingga siswa sepenuhnya terlibat untuk menemukan fakta untuk mengumpulkan data, mengendalikan variabel, dan memecahkan masalah yang dihadapi secara

nyata. Melalui kegiatan pemanfaatan alat peraga siswa tidak menelan begitu saja sejumlah informasi yang diperolehnya tetapi akan berusaha untuk mengolah perolehannya dengan membandingkan terhadap fakta yang ditemui selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pengertian belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dan reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan atau suatu pengertian (Uzer Usman dan Lilis S, 2003 : 99).

Kegiatan yang perlu dipersiapkan dalam pemanfaatan alat peraga adalah : a) kegiatan yang dilakukan guru adalah menetapkan tujuan/judul topik pelajaran, mempersiapkan bahan pelajaran dan mengatur kelas, menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan materi tentang media alat peraga dan kegunaannya, melaksanakan pembelajaran menggunakan alat peraga; b) kegiatan siswa adalah mempersiapkan perlengkapan belajar, mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar, melaksanakan petunjuk guru apabila ada penugasan atau sejenisnya.

Pada akhir kegiatan pembelajaran Matematika siswa mengerjakan tugas dan guru untuk memantapkan pengetahuan yang diperoleh siswa melalui pengalaman langsung dengan ketrampilan proses yaitu penyerapan materi yang dijelaskan menggunakan alat peraga. Dalam hal ini siswa diberikan kesempatan untuk berbuat sendiri sesuai dengan konsep yang diterimanya.

Diberikannya kesempatan berpikir secara mandiri bagi siswa dimaksudkan agar siswa lebih memahami konsep yang diterimanya. Dengan adanya pemahaman konsep tersebut apabila diadakan suatu tes maka siswa akan mencapai prestasi belajar yang optimal sekaligus merupakan indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar serta sebagai bahan bagi guru untuk memberikan umpan balik.

Dalam proses belajar mengajar media pendidikan sangat penting artinya karena media pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut : (a)

Memperjelas penyajian pesan baik dalam bentuk kata tertulis, gambar, simbol, dan diagram, (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra (c) Menimbulkan kegairahan belajar anak, meningkatkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan (d) Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama antara guru dan anak yang memiliki latar belakang dan lingkungan yang berbeda (Sadiman, 1998:57). Dari berbagai macam media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dapat kita kelompokkan sebagai berikut: (a) Grafik, (b) Bagan, (c) Diagram, (d) Poster, dan (e) Kartun.

Sedangkan peta yang merupakan obyek penelitian penulis adalah termasuk pada kategori media pandang dalam media pendidikan. Dari media peta tersebut pada umumnya dapat dimanfaatkan dan juga berfungsi untuk mempermudah anak dalam menerima suatu gambaran atau pengertian dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Adapun manfaat media peta dalam pengajaran khususnya sejarah adalah sebagai berikut: (a) Meningkatkan para anak untuk mengerti posisi kesatuan politik, daerah kepulauan dan sungai-sungai, (b) Memberikan keterangan tentang wilayah, jarak, arah, bentuk, luas dan hubungan-hubungan, (c) Melengkapi orientasi pengertian dan pengalaman berbagai daerah yang luas dan bergerak, (d) Memberikan bahan deskripsi, (e) Melengkapi suatu dasar visual guna perbandingan dan perkembangan, (f) Memberikan pengertian untuk mempelajari regional, (g) Merangsang minat terhadap pendidikan dan pengaruh geografi, dan (h) Meningkatkan dan memacu anak memperoleh gambaran tentang migrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan, kehidupan hewan dan persebaran kebudayaan, (Hamalik:1994:32). .

2. Pengertian Alat Peraga/ Media dalam Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sesuai dengan pendapat Sadiman “Media adalah perantara atau pengantar

pesan dari pengirim ke penerima pesan”, (Sadiman, 1998:6). Dari pendapat tersebut di atas pengirim pesan adalah guru sedangkan penerima pesan adalah anak. Pada dasarnya banyak sekali batasan yang diberikan orang tentang media. Seperti pendapat dua orang tokoh yang dikemukakan oleh Sadiman, (1998:28) tentang media adalah sebagai berikut: Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendukung untuk belajar. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar, (Sumantri, 2004:6).

Dalam dunia pendidikan kita mengenal berbagai istilah yang digunakan untuk media; ada yang menggunakan istilah media dengan gambar dan tulisan, bahkan dalam kepustakaan asing ada sementara ahli yang menggunakan istilah media pendidikan atau keperagaan itu dengan istilah media visual. Dengan melihat penjelasan-penjelasan seperti tersebut di atas mereka dapat kita ambil kesimpulan bahwa media visual atau media gambar adalah Media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan, jenis media ini yang sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu isi atau materi pelajaran yang terdiri dari gambar diam atau mati. Manfaatnya: (a) Dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistik, (b) Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender, buletin, dan sebagainya, (c) Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain, (d) Tidak mahal bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya, dan (e) Dapat digunakan pada setiap tahap pembelajaran dan semua pelajaran.

3. Ciri-ciri Alat Peraga/ Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dengan media alat peraga dapat dikelompokkan dalam bermain membangun atau menyusun. Dalam kegiatan menggambar anak menggunakan pensil berwarna dan kertas gambar misalnya untuk membangun rumah, kereta api, jembatan, tumbuh-tumbuhan atau hewan secara grafis. Dengan menarik garis lurus atau

lengkung anak mengisi kertas gambar tersebut dengan bermacam pola yang diinginkan yang merupakan bangunan grafis dua dimensi.

Salah satu cara yang banyak dilakukan anak untuk menyalurkan dorongan kreatifnya yang menggebu-gebu adalah dengan menggambar. Salah satu fungsi alat peraga yang terpenting bagi anak adalah untuk menyalurkan perasaan dan bukan untuk menciptakan bentuk keindahan. Hasil akhir kurang penting jika dibandingkan dengan proses menciptakan itu sendiri. Karena itu semakin anak mampu membedakan pengamatan, makin menurun kemampuan anak untuk menyusun bentuk pada alat peraga secara kreatif.

Menyusun bentuk pada alat peraga merupakan ekspresi segala sesuatu yang muncul dalam kesadaran anak pada saat itu. Bentuk yang diekspresikan bersifat simbolik dan bukan tiruan bendanya sendiri secara langsung. Anak menyusun bentuk pada papan gesek pasang tentang sesuatu yang ada di dalam ingatannya dan tidak memperhatikan aspek perspektif, proporsi maupun hubungan. Baru kemudian anak menggambar berdasarkan apa yang diamati secara langsung.

Karena siswa sekolah dasar masih senang menyusun bentuk gambar berdasarkan apa yang diingat, biasanya gambarnya tidak cermat dan tidak lengkap juga kurang memperhatikan proporsi: kepala lebih besar tidak sebanding dengan tubuh yang digambar lebih kecil. Gambar yang dibuat anak usia sekolah dasar cenderung mengikuti pola stereotip: setiap orang, rumah, binatang digambar dengan pola yang sama. Bentuk gambar yang dibuat anak juga bersifat tampak menembus tembok rumah.

B. Kajian Teori Tentang Prestasi Hasil Belajar

Prestasi itu berupa perubahan perilaku pada individu di sekolah, perubahan itu terjadi setelah individu yang bersangkutan mengalami proses belajar mengajar tertentu. Menurut Poerwodarminto prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan (1998:76). Menurut Ngalim Purwanto belajar adalah perubahan dalam pribadinya yang menyatakan diri sebagai pola

baru daripada reaksi diri yang berupa kecakapan, sikap, atau kebiasaan, kepandaian atau suatu pengabdian (1998: 86).

Dari kedua pengertian di atas dapatlah diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dari suatu proses belajar mengajar yang dilakukan sehingga menimbulkan reaksi berupa kecakapan, sikap, kepandaian, kebiasaan, atau suatu pengabdian. Prestasi belajar secara konkret dilihat dari hasil nilainya. Namun dalam cakupan yang lebih luas, prestasi dilihat dari perubahan yang terjadi pada diri siswa. Misalnya : siswa yang sebelumnya tidak bisa membaca dengan lancar dapat membaca lancar, siswa yang biasanya mendapatkan nilai cukup setelah belajar giat nilainya menjadi baik, siswa yang memiliki kebiasaan membolos berubah menjadi anak yang rajin. Contoh-contoh tersebut dikatakan sebagai prestasi karena terjadi perubahan dalam diri siswa. Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor sebagai berikut:

1. Faktor individual, merupakan faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri seperti keadaan panca indera, minat, motivasi, kecerdasan.
2. Faktor sosial, merupakan faktor yang ada di luar individu tersebut seperti lingkungan sekolah sebagai sistem sosial dan lembaga pendidikan formal, dan lingkungan keluarga, lingkungan alam dan masyarakat (Ngalim Purwanto, 2003:102).

Perlakuan pada kegiatan dalam pembelajaran Matematika diharapkan lebih banyak mengadakan praktik atau penelitian melalui pemanfaatan alat peraga. Keterlibatan anak-anak secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan, agar belajar menjadi efektif dan dapat mencapai hasil yang diinginkan (Uzer Usman, 2002:22).

Dalam hukum latihan yang dikemukakan oleh Thorndike diterangkan bahwa latihan memperkuat hubungan antara stimulus dengan respon dan makin banyak hubungan itu makin sempurna. Bila tidak pernah atau kurang latihan, maka makin lama hubungan stimulus dengan respon makin lemah . Implikasi hukum ini dalam proses belajar mengajar sangat tepat karena

bagaimanapun hasil belajar itu hanya akan dapat dicapai dan ditingkatkan bilamana ditunjang oleh latihan yang besar dan intensif.

4. Pengertian Kegiatan Belajar Mengajar

Setiap proses belajar mengajar selalu melibatkan pendidik dan murid. Dilihat dari guru sebagai strategi proses belajar mengajar menggunakan cara belajar siswa aktif, karena dapat menyebabkan murid melakukan aktivitas belajar. Aktivitas belajar tersebut melibatkan kemampuan pilih, mental dan sosial sebagai akibat dari cara guru mengajar. Dilihat dari murid cara belajar siswa aktif merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan murid baik secara fisik, mental maupun sosial. Dengan demikian konsep kegiatan belajar mengajar murid harus dilibatkan secara aktif dalam menetapkan masalah mencari informasi dan menentukan cara pemecahan masalah.

Cara belajar mengajar yang tidak berdasarkan cara belajar siswa aktif pada dasarnya pemusatan aktivitasnya pada guru. Gurulah yang banyak mengambil inisiatif dalam menetapkan melakukan aktivitas dan menentukan cara memecahkan masalah. Segala sesuatu diinformasikan secara cermat sehingga anak didik tinggal menerimanya. Strategi mengajar semacam ini memang mengasyikkan guru tetapi membosankan dan melelahkan siswa. Bahkan cara belajar mengajar semacam ini akan dapat menghasilkan manusia-manusia yang konsumtif, kurang kreatif dan kurang berkemampuan untuk menghadapi tantangan hidup di masa yang akan datang. Murid dianggap sebagai suatu benda yang kosong yang tepat diisi dengan segala macam informasi. Guru tidak menyadari bahwa seorang murid yang masuk sekolah pada dasarnya telah memiliki kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari lingkungan alam dan budayanya yang dapat berkembang menjadi kemampuan-kemampuan yang lebih tinggi dan lebih kompleks.

Dengan demikian dalam proses belajar mengajar yang baik harus mengkaitkan antara guru dengan murid harus saling berinteraksi, guru memberikan arahan dan rangsangan, murid harus kreatif dan mampu

menerima dan mengembangkan arahan dari guru. Dengan demikian dalam proses belajar mengajar ada dua keterlibatan tingkah laku yang selalu tampak yang bersifat mental, sosial maupun fisik.

a. Keterlibatan murid dalam proses belajar mengajar

Keterlibatan murid dalam proses belajar mengajar antara lain :

- 1) Keberanian mewujudkan minat, keinginan dan gagasan.
- 2) Keberanian murid untuk ikut serta dalam persiapan proses belajar mengajar.
- 3) Kemampuan dan kreativitas murid dalam menyesuaikan keinginan belajar.
- 4) Rasa aman dan bebas melakukan sesuatu dalam kegiatan belajar mengajar merasa tidak ada ancaman atau tekanan.
- 5) Rasa ingin tahu, sifat ingin tahu ini sangat penting dalam kehidupan manusia, karena itu perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

b. Keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar

- 1) Memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan berbagai macam kegiatan belajar.
- 2) Guru harus menciptakan berbagai situasi belajar.
- 3) Guru harus mendorong murid agar menjadi peserta yang aktif dalam proses belajar.
- 4) Guru harus mendorong murid agar lebih banyak interaksi di kelas.
- 5) Guru mendorong murid agar menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan berbagai macam kemungkinan jawaban.
- 6) Guru hendaknya memberikan pelayanan terhadap perbedaan individu/ perorangan.
- 7) Guru harus menggunakan berbagai sumber belajar.
- 8) Guru harus memberikan umpan balik yaitu memberikan tanggapan terhadap hasil belajar anak didik.
- 9) Guru harus menilai hasil belajar murid dengan berbagai cara

- c. Beberapa keterampilan guru yang diperlukan di dalam pengelolaan kelas dan PBM
- 1) Keterampilan mengorganisasikan kelas seperti pemanfaatan waktu yang efektif, penyajian bahan dan materi pengajaran dan pergantian kegiatan siswa.
 - 2) Pengaturan tempat duduk dan pengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuannya dan bidang pengajaran.
 - 3) Keterampilan mengenali dan pemberian perhatian kepada siswa secara individual terutama pada siswa yang lambat belajar.
 - 4) Mengadaptasikan bahan pengajaran dari buku teks ke situasi kelas dan sekolah.
 - 5) Kemampuan untuk menyusun bahan pengajaran (poster, lembar kerja, dan sebagainya).
 - 6) Dapat mengembangkan dan menggunakan teknik-teknik bertanya dan pengelolaan diskusi siswa.
 - 7) Mampu menciptakan ruang kelas yang menarik seperti terdapatnya papan pamer, gambar-gambar sesuai dengan topik bahasan yang sedang hangat dibicarakan.
 - 8) Terampil mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa lisan, tulis dan tulis baca pada pokok bahasan yang sedang diajarkan.
 - 9) Terampil melaksanakan pengajaran remidi.
 - 10) Mampu mendorong siswa senang membaca.
- d. Beberapa macam kegiatan yang efektif
- 1) Kegiatan macam menerangkan bahan pengajaran terutama dalam aspek kognitif.
 - 2) Pemanfaatan metode mengajar yang bervariasi.
 - 3) Semangat guru mengajar.
 - 4) Kegiatan guru yang selalu menyibukkan siswa belajar.

- 5) Pemanfaatan buah pikiran dalam mengembangkan pengajaran. Penyajian bahan pengajaran yang selalu ada kaitannya dengan pengalaman siswa.
- 6) Pemberian waktu yang cukup kepada siswa untuk belajar.
- 7) Teknik bertanya yang dapat mendorong siswa lebih giat belajar.
- 8) Pemanfaatan komposisi pertanyaan yang sulit dan yang lebih mudah secara tepat, tidak ngawur.
- 9) Kesiediaan guru menolong siswa secara ikhlas.
- 10) Kegiatan interaksi antara siswa, guru dengan siswa terjadi secara optimal.

5. Pengertian Pembelajaran

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, kegiatan pembelajaran bagi anak kelas satu sampai enam SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, diantaranya :

- a. Siswa mudah memusatkan pada suatu tema tertentu,
- b. Siswa dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- d. Siswa akan lebih mudah menguasai kompetensi dengan mengkaitkan dengan mata pelajaran lain dan dengan pengalaman pribadi siswa;
- e. Siswa lebih mudah menangkap makna, belajar dan merasakan manfaat karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- f. Siswa lebih bergairah belajar karena mengalami langsung kegiatan dalam situasi nyata;
- g. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang di sajikan secara tematik karena melaksanakan pembelajaran beberapa mata

pelajaran secara terpadu. Menghemat waktu mulai dari perencanaan sampai kegiatan remedial atau pengayaan.

6. Arti Penting Pembelajaran

Pembelajaran lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri sebagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep yang telah dimiliki siswa. Teori pembelajaran haruslah bermakna dan terkait dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran bermakna lebih menekankan pada penerapan konsep belajar dengan melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan belajar yang bermakna. Pembelajaran yang mengaitkan antar mata pelajaran akan menjadi lebih bermakna, dan siswa memperoleh pengetahuan secara utuh.

Beberapa ciri khas dari pembelajaran bermakna antara lain: 1) pengalaman atau kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan anak usia sekolah dasar, 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; 4) Membantu mengembangkan ketrampilan berpikir siswa; 5) Menyajikan kegiatan belajar dengan permasalahan yang sering ditemui siswa, dan 6) Mengembangkan ketrampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan oranglain.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu: 1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan, 2) siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat,

bukan tujuan akhir, 3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah, 4) Dengan adanya perpaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan baik dan meningkat.

C. Kajian Teori Tentang Operasi Hitung

1. Pembelajaran Berhitung Permulaan Melalui Kartu bilangan

Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu berasal dari pihak guru maupun anak. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari anak yaitu minat belajar atau motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan secara maksimal agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan anak dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas serta didukung oleh teknik yang sesuai dan sarana dan prasarana yang menunjang, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh anak dengan baik apabila anak juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien. Tindakan dari siklus I, II, dan III memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan dan kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kemampuan operasi awal pada siswa dalam pembelajaran

melalui media alat peraga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017.

2. Kemampuan Operasi hitung .

Kemampuan berhitung awal merupakan salah satu indikator dari pengembangan kemampuan siswa sekolah dasar kelas I. Kemampuan berhitung sangat diperlukan sebagai dasar dari mata pelajaran matematika dasar yang harus dikembangkan dan dikuasai oleh peserta didik kelas I dengan menggunakan metode permainan media realita alat peraga kartu bilangan . Pada permainan hitung ini dapat dimainkan di mana pun dan kapanpun oleh siswa kelas I Sekolah Dasar sesuai pengembangan yang ditentukan. Untuk mencapai standar kompetensi maupun kompetensi dasar berhitung ini digunakan dengan media realita alat peraga kartu bilangan yang ada disekitarnya. Dengan memperhatikan benda-benda di sekeliling anak, kemudian anak diajak memperhitungnya. Kemampuan berhitung ini merupakan salah satu ciri dari kecerdasan logika-matematika. Cara bermain melalui media realita alat peraga kartu bilangan adalah sebagai berikut:

- a. Ajak anak menghitung jendela di ruangan, lalu pintu, lubang angin, benda-benda besar di ruangan.
- b. Ajak mereka keluar ruangan dan bersama-sama mereka hitunglah sepeda motor (atau mobil, jika ada) yang parkir di halaman sekolah.
- c. Lepaskan mereka berpasangan, dan beri kesempatan mereka untuk menghitung suatu benda yang mereka pilih sendiri dan melaporkannya pada guru.
- d. Ajaklah mereka berjalan-jalan. Bagi anak menjadi dua bagian, depan dan belakang. Barisan depan menghitung benda yang berada di sebelah kanan, dan barisan belakang menghitung benda-benda yang ada di sebelah kiri. Satu guru membimbing 1 barisan.

3. Pengertian Media

Media adalah sumber belajar berupa alat yang dapat membantu guru untuk menjelaskan dan memvisualkan konsep atau pengertian setelah melatih untuk mencapai keterampilan tertentu (Depdiknas, 1997). Menurut Burhan Nurgiantoro, 1998, Alat peraga adalah alat yang digunakan untuk memberi bentuk atau rupa tentang pengertian agar mudah diterima dan dipahami. Alat peraga pada hakekatnya merupakan suatu alat yang berguna untuk memvisualisasikan suatu konsep. Alat peraga mempunyai hubungan yang erat dengan media pelajaran, walaupun pengertiannya berbeda. Alat pelajaran adalah alat yang dipakai untuk menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar. Dengan kata lain alat pelajaran dapat disebut sebagai perangkat keras yang belum berisi program atau memang tidak dapat diisi program. Papan tulis yang masih bersih merupakan alat pelajaran yang belum diisi program, sedangkan kapur tulis dan penghapus papan tulis merupakan alat pelajaran yang memang tidak dapat diisi program. Dengan demikian papan tulis yang masih bersih, kapur tulis dan penghapus merupakan alat pelajaran.

Media merupakan paduan dari perangkat keras dan lunak. Perangkat keras yang telah diisi perangkat lunak baru disebut media pelajaran. Dilihat dari segi pemanfaatannya media berbeda dengan alat pelajaran maupun alat peraga. Pemanfaatan alat pelajaran dan alat peraga tergantung di tangan guru. Tanpa guru alat pelajaran dan alat peraga tidak akan ada artinya. Lain halnya dengan media pelajaran. Alat peraga balok adalah alat peraga yang berbentuk balok dan terbuat dari kayu yang berfungsi untuk permainan anak dalam menyusun struktur bentuk benda. Alat peraga sebagai alat bantu diharapkan dapat memvisualisasikan suatu pengertian yang mungkin bagi anak belum mengetahui sama sekali bentuknya. Alat peraga akan berfungsi dengan baik apabila siswa ikut berpartisipasi aktif, guru dapat memilih dan memakainya. Fungsi alat peraga adalah : (1) Merealisasikan konsep-konsep; (2) menghidupkan proses belajar dan mengganti pengertian yang abstrak ke pengertian yang konkret, memperjelas persoalan (Suharyanti, 1986 : 6). Dalam pembelajaran, alat

peraga berguna untuk : (1) membantu dan memperlancar kegiatan belajar mengajar; (2) mengurangi perbalisme, maksudnya konsep yang abstrak dapat divisualisasikan lewat rupa dan bentuk; (3) siswa dapat langsung menggunakan benda - benda sebenarnya dengan mengamati, meraba dan mengukur.

4. Pengertian Tentang Realita.

Realita artinya sesuatu yang nyata atau kenyataan. Jadi media realita adalah suatu sarana atau alat yang nyata makksudnya bukan abstras. Pemanfaatan bentuk-bentuk permainan melalui media realita dalam pembelajaran akan memberi iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga siswa akan belajar seolah-olah proses belajar siswa dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai tersebut, sel-sel otak siswa dapat berkembang menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang (Rubin, 1993 dalam Rofi'uddin, 2003).. Untuk itu perlu, diperhatikan struktur dan isi kuriklulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan. Struktur kurikulum terdiri atas (1) perencanaan yang mencakup penetapan sasaran dan tujuan, (2) pengorganisasian, dengan mempertimbangkan ruang, sumber, waktu dan peran orang dewasa, (3) pelaksanaan, yang mencakup aktivitas dan perencanaan, pembelajaran, dan (4) assesmen dan evaluasi yang meliputi alur umpan balik pada perencanaan (Wood, 1996:87). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (flash card). Kartu-kartu bilangan berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu bilangan yang berisi lambang bilangan 1-10. Dalam pembelajaran berhitung permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu bilangan. Kartu-kartu bilangan tersebut digunakan sebagai media realita dalam menentukan hitungan nyata. Siswa

diajak bermain dengan menyusun angka menjadi sebuah bilangan yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun angka ini adalah ketrampilan menghitung suatu bilangan (Rose dan Roe, 1990)

Dalam pembelajaran operasi hitung awal menurut Mackey (dalam Rofi'uddin, 2003:44) guru dalam menggunakan strategi permainan kartu bilangan, misalnya cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca , buat dan sebagainya. Kartu-kartu bilangan maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan. Para siswa diajak bermain dengan mengucapkan dan melafalkan kata-kata yang tertulis pada kartu bilangan. Pelafalan angka angka tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. yang dipentingkan dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vocal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya (Hidayat dkk, 1980).

Untuk memilih dan menentukan jenis permainan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas, guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kondisi siswa maupun sekolah. Dalam tujuan pembelajaran, guru dapat mengembangkan salah satu aspek kognitif, psikomotor atau sosial atau memadukan berbagai aspek tertentu. Guru juga perlu mempertimbangkan materi pembelajaran, karena bentuk permainan tertentu cocok untuk materi tertentu. Misalnya, untuk ketrampilan berhitung guru dapat menyediakan jenis permainan beberapa boneka, karena dengan permainan ini dapat mendorong siswa berani tampil secara ekspresif.

5. Komponen Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan beberapa komponen Ullman (2007; 35). Komponen -komponen tersebut adalah sebagai berikut:

a. Guru

Guru adalah orang yang menggerakkan suatu proses belajar mengajar. Guru harus memiliki wawasan yang luas dalam menggerakkan proses belajar-mengajar tersebut, tanpa profesionalisme suatu proses belajar-mengajar tidak mungkin mencapai hasil yang maksimal. Keberadaan guru yang profesional mutlak menjadi dasar pengembangan sistem pembelajaran” Husein dan Rahman (1996;32).

b. Siswa

Siswa adalah orang yang melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran” Husein dan Rahman (1996;34).

c. Materi

Materi merupakan segala bentuk informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan, yang berkaitan dengan kurikulum yang berlaku dalam pembelajaran tersebut” Husein dan Rahman (1996;36).

d. Metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk memberi kesempatan pada siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dalam memilih metode, guru juga harus berorientasi pada keaktifan siswa. Strategi pembelajaran lebih ditekankan pada kegiatan siswa. Guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa” Hamalik (2003; 26-27).

e. Media

Media adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Fungsi media pada umumnya untuk meningkatkan efektifitas dan efisien komunikasi dalam proses belajar mengajar. Agar siswa lebih mudah dalam memahami bahan yang disampaikan guru, harus memerlukan bantuan media. Karena media pembelajar merupakan alat bantu bagi guru dalam penyampaian pesan” Gorys Keraf (2002; 23).

f. Evaluasi

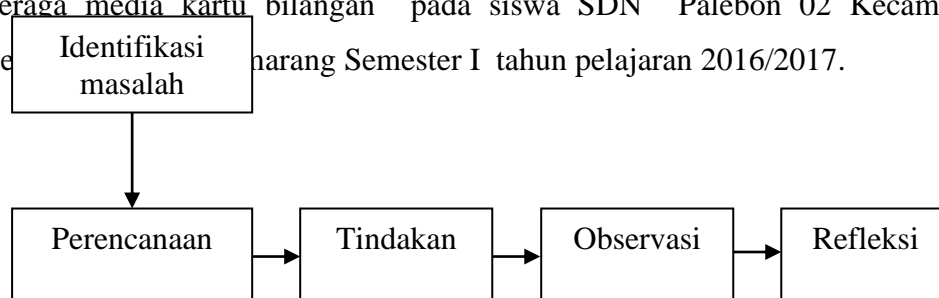
Evaluasi adalah cara untuk memperoleh informasi yang akurat tentang penyelenggaraan pembelajaran dan keberhasilan siswa. Evaluasi dalam

pembelajaran memiliki beberapa tujuan, yaitu: “(a) Memperoleh informasi yang diperlukan untuk meningkatkan produktifitas serta efektifitas belajar siswa, (b) Memperoleh bahan feed back, (c) Memperoleh informasi yang diperlukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan mengajar guru, (d) Memperoleh informasi yang diperlukan untuk memperbaiki, menyempurnakan serta mengembangkan program, (e) Mengetahui kesukaran-kesukaran apa yang dialami siswa selama belajar dan bagaimana jalan keluarnya” Slameto (2001; 15).

- g. Rencana, ialah penataan ketegangan, material, prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
- h. Saling ketergantungan, antara komponen pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan, yang bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tujuan utama sistem pembelajaran adalah agar siswa belajar.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan konsep berpikir dari sebuah analisis permasalahan dalam penelitian. Dalam bagian ini diuraikan kajian baik pengalaman peneliti pelaku PTK sendiri yang relevan maupun pelaku-pelaku PTK lain disamping terhadap teori-teori yang lazim termuat dalam berbagai kepustakaan. Penelitian ini mengkaji permasalahan mengenai meningkatkan kemampuan operasi hitung awal pada siswa kelas Melalui pemanfaatan Alat peraga media kartu bilangan pada siswa SDN Palebon 02 Kecamatan Pe
 narang Semester I tahun pelajaran 2016/2017.



Gambar. 2,1 Alur Kerangka Berfikir.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Peningkatkan prestasi hasil belajar operasi hitung awal diduga dapat dilakukan melalui pemanfaatan alat peraga kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Tempat Pelaksanaan penelitian adalah di Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017 dengan subjek sejumlah 12 siswa.

3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian meliputi 3 siklus / tahapan. yaitu:

a. Pertemuan pertama siklus I

Perbaikan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 11-4-2017.

b. Pertemuan kedua siklus II

Perbaikan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 13-4-2017.

c. Pertemuan ke III siklus III

Perbaikan ketiga dilaksanakan hari Sabtu, 15-4-2017.

4. Rencana Penelitian

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan bahwa untuk meningkatkan prestasi hasil belajar operasi hitung awal melalui alat peraga media realita kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017 dalam pembelajaran akan diadakan perbaikan.

a. Kondisi awal pada siklus I dalam pembelajaran didominasi oleh ceramah secara klasikal dan tanpa menggunakan media dalam pembelajaran sehingga hasilnya kurang efektif.

b. Mengingat kondisi awal pada siklus I seperti itu maka dalam pembelajaran pada siklus II dan III diadakan perbaikan untuk merubah strategi dan metode tersebut melalui media realita untuk meningkatkan kemampuan prestasi hasil belajar berhitung anak agar kemampuan meningkat.

B. Desain Penelitian

Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini mencakup empat tahap yang meliputi kegiatan sebagai berikut ; Tahap Perencanaan , pelaksanaan, observasi dan refleksi. Langkah ini diwujudkan dengan penyusunan skenario pembelajaran kemampuan berhitung awal berdasarkan pengalaman dengan menggunakan alat peraga realita kartu huruf perencanaan dilakukan dengan memperhatikan hasil identifikasi permasalahan yang dilakukan serta mempersiapkan perangkat yang diperlukan. Adapun skenario pembelajaran yang direncanakan akan dilaksanakan dalam tiap siklus adalah pada RPP di lampiran .

Siklus I

- 1) Guru melakukan appersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa tentang pengalamannya dalam belajar berhitung misalnya: Apakah anak-anak pernah menghitung benda disekitar ? Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika menghitung.
- 2) Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menjelaskan materi berhitung awal dengan media realita dan sekaligus memberikan contoh cara menghitung beserta pengembangannya.
- 4) Guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa tim atau kelompok belajar yang beranggotakan 4 siswa kemudian memberikan kesempatan untuk memahami timnya.
- 5) Guru memberikan kuis untuk menghitung meja yang ada di kelas dan mengembangkan berdasarkan tema yang telah disediakan oleh guru.
- 6) Setiap anggota tim mendapatkan tugas secara bergantian untuk menghitung meja di kelas hasil pekerjaannya..
- 7) Siswa mendiskusikan hasil pekerjaan dengan teman satu tim.
- 8) Setiap tim menukarkan hasil pekerjaannya dengan tim lain dengan cara memeriksa, mengoreksi, dan memperbaiki kesalahan dalam menghitung yang benar.

- 9) Guru bersama siswa mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran berhitung yang telah berlangsung.

Siklus II

- 1) Guru melakukan appersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa tentang pengalamannya dalam belajar berhitung misalnya: Apakah anak-anak pernah menghitung benda disekitar ? Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika menghitung.
- 2) Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menjelaskan materi berhitung awal dengan media realita dan sekaligus memberikan contoh cara menghitung beserta pengembangannya.
- 4) Guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa tim atau kelompok belajar yang beranggotakan 4 siswa kemudian memberikan kesempatan untuk memahami timnya.
- 5) Guru memberikan kuis untuk menghitung meja yang ada di kelas dan mengembangkan berdasarkan tema yang telah disediakan oleh guru.
- 6) Setiap anggota tim mendapatkan tugas secara bergantian untuk menghitung meja di kelas hasil pekerjaannya..
- 7) Siswa mendiskusikan hasil pekerjaan dengan teman satu tim.
- 8) Setiap tim menukarkan hasil pekerjaannya dengan tim lain dengan cara memeriksa, mengoreksi, dan memperbaiki kesalahan dalam menghitung yang benar.
- 9) Guru bersama siswa mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran berhitung yang telah berlangsung.

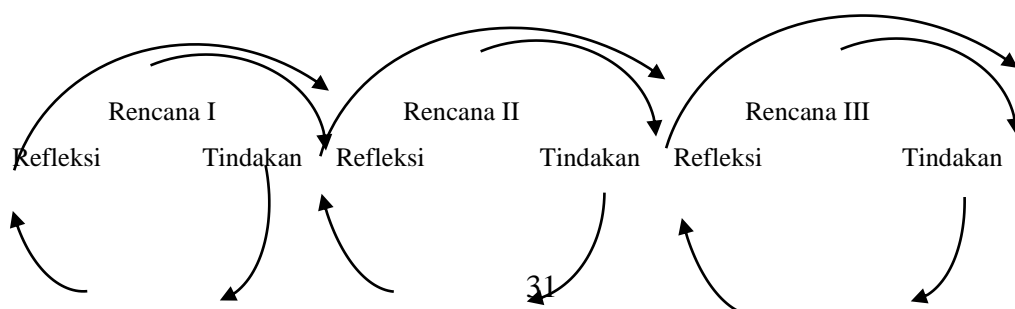
Siklus III

- 1) Guru melakukan appersepsi dengan bertanya jawab kepada siswa tentang pengalamannya dalam belajar berhitung misalnya: Apakah anak-anak pernah menghitung benda disekitar ? Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika menghitung.

- 2) Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menjelaskan materi berhitung awal dengan media realita dan sekaligus memberikan contoh cara menghitung beserta pengembangannya.
- 4) Guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa tim atau kelompok belajar yang beranggotakan 4 siswa kemudian memberikan kesempatan untuk memahami timnya.
- 5) Guru memberikan kuis untuk menghitung meja yang ada di kelas dan mengembangkan berdasarkan tema yang telah disediakan oleh guru.
- 6) Setiap anggota tim mendapatkan tugas secara bergantian untuk menghitung meja di kelas hasil pekerjaannya.
- 7) Siswa mendiskusikan hasil pekerjaan dengan teman satu tim.
- 8) Setiap tim menukarkan hasil pekerjaannya dengan tim lain dengan cara memeriksa, mengoreksi, dan memperbaiki kesalahan dalam menghitung yang benar.
- 9) Guru bersama siswa mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran berhitung yang telah berlangsung.

C. Prosedur Penelitian

Banyaknya siklus yang direncanakan ada tiga siklus dipandang cukup untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini mencakup empat tahap yang meliputi kegiatan seperti pada gambar tersebut dibawah ini: Berikut ini adalah bagan prosedur penelitian tindakan kelas sebagai berikut.



Siklus I

Siklus II

Siklus III

Observasi

Observasi

Observasi

Gambar : tindakan penelitian Model Kemmis dan M.C Taggart

(Sumber: Sunardi. 2012: 31)

1. Rancangan siklus

Berdasarkan hasil pengidentifikasian dan penetapan masalah, peneliti kemudian mengajukan suatu solusi alternatif yang berupa pemanfaatan media realita kartu bilangan dalam pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal.

2. Pelaksanaan siklus

Keseluruhan tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengadakan perbaikan terhadap kegiatan pemanfaatan alat peraga media realita kartu bilangan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal yang sebelumnya dirasakan kurang efektif. Setiap tindakan yang diikuti dengan kegiatan pemantauan dan evaluasi serta analisis dan refleksi.

3. Observasi

Kegiatan pemantauan yang dilakukan untuk memonitor tindakan yang terjadi di dalam kelas. Dalam tahap ini, peneliti sekaligus sebagai guru mengadakan observasi sebagai partisipasi aktif. Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sambil mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, peneliti mengadakan wawancara dengan guru yang bersangkutan mengenai hasil pengamatan peneliti. Dalam forum wawancara tersebut, diungkapkan kelemahan dan kelebihan pemanfaatan media realita kartu bilangan dalam pembelajaran yang berlangsung dengan memfokuskan pada penampilan guru dikelas dan respon siswa terhadap stimulan dari guru.

4. Refleksi

Hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk menentukan langkah-langkah perbaikan apa yang bisa ditempuh, sehingga didapatkan suatu solusi untuk semua permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis atau mengolah data yang telah dikumpulkan, kemudian menyajikannya dalam pertemuan dengan guru yang bersangkutan. Setelah dilakukan diskusi dan bertukar pikiran dengan guru diambil suatu kesimpulan yang berupa hasil dari pelaksanaan penelitian. Dari hasil penarikan kesimpulan ini, dapat diketahui apakah penelitian ini berhasil atau tidak, sehingga dapat ditentukan langkah selanjutnya.

D. Peran dan Posisi Peneliti

Peran dan posisi peneliti yang dilakukan peneliti pada setiap siklus adalah sebagai berikut : Pemantauan dilakukan oleh peneliti setiap jam pelajaran Matematika, dengan menggunakan lembar pengamatan dan catatan untuk mengikuti perkembangan kecakapan dan kemampuan siswa dalam dalam berhitung awal. Setiap siklus diakhiri dengan kegiatan refleksi, peneliti dan guru pelaku bersama-sama mengevaluasi, menganalisis dan menginterpretasikan data yang diperoleh dengan menggunakan analisis deskriptif persentase dan merata-rata nilai perorangan hasil kemampuan berhitung awal. Dari hasil analisis tersebut, ditindaklanjuti dengan upaya pengembangan tindakan selanjutnya dengan meningkatkan taraf kesukaran tindakan dari peningkatan kemampuan berhitung awal Demikian juga pemantauan ditujukan pada perkembangan kemampuan siswa, dari perkembangan perubahannya selalu dipantau dan dicatat oleh guru dan peneliti. Jika tindakan yang dilakukan guru dalam setiap putaran/siklus dari hasil refleksi ternyata belum menghasilkan perubahan seperti yang diharapkan oleh peneliti, guru wajib berusaha terus-menerus memberikan motivasi, agar siswa selalu mau meningkatkan kemampuan dan kecakapan dirinya, sehingga menghasilkan perubahan kecakapan dan kemampuan berhitung.

E. Indikator Kinerja

Keberhasilan tindakan pembelajaran operasi hitung awal melalui alat peraga kartu bilangan dapat mencapai nilai rata rata 76. Sedangkan nilai KKM adalah 75.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini :

1. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengamati perkembangan pembelajaran berhitung awal melalui media realita yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pengamatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan dalam siklus I sampai dengan siklus III. Observasi proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

2. Dokumentasi

Analisis dokumen dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berhitung awal melalui media realita kartu bilangan dalam meningkatkan nilai hasil belajar atau prestasi siswa dalam berhitung awal pada daftar nilai sebelum penelitian.

3. Tes.

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan untuk mengukur ketrampilan intelektual, kemampuan bakat yang dimiliki individu atau kelompok melalui media realita kartu huruf untuk meningkatkan prestasi hasil belajar berhitung awal.

G. Teknik Analisis Data

Data merupakan fakta yang terkumpul dari hasil pengumpulan. Setelah data yang diperlukan terkumpul segera diolah untuk diadakan analisis. Untuk menganalisis data yang telah terkumpul peneliti menggunakan analisis non statistik. Teknik ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau ferifikasi. Teknik analisis yang dimaksud untuk diambil kesimpulan terakhir dalam melaksanakan penelitian. Teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis mengalir mengingat karakteristik data dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat dokumen sejak

penulisan proposal. Kemudian proses reduksi data dilanjutkan pada saat pengumpulan data. Selain itu juga dilakukan penyajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi. Dengan kata lain keempat komponen tersebut dilakukan sampai waktu pengumpulan data dan laporan selesai. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dimaksudkan untuk menerapkan media realita kartu bilangan dalam pembelajaran berhitung awal berdasarkan pengalaman secara langsung di kelas. Secara operasional, tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini mencakup empat tahap yang meliputi kegiatan sebagai berikut.

Data yang dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan analisis non statistik untuk memperoleh kesimpulan akhir dalam melaksanakan penelitian. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan adalah sebagai upaya peningkatan motivasi dan kemampuan siswa dalam berhitung awal siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017 adalah dengan membandingkan nilai kemampuan operasi hitung awal pada siswa kelas I sebelum dengan sesudah tindakan kelas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Pra Tindakan

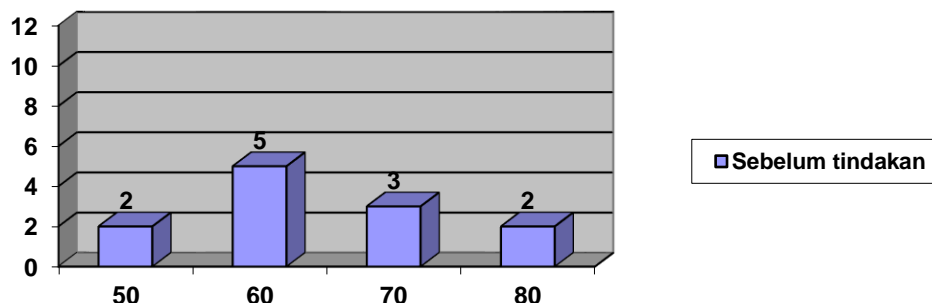
Sebelum hasil penelitian dipaparkan, pada bab ini diuraikan terlebih dahulu mengenai kondisi awal pembelajaran berhitung awal kelas I SD Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017. Dengan demikian, pada bab ini dikemukakan tentang (1) kondisi awal proses pembelajaran serta kemampuan operasi hitung awal pada siswa Kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017, (2) Pelaksanaan tindakan dan hasil penelitian, dan (3) pembahasan hasil penelitian. Penelitian tindakan dilakukan dalam 3 siklus dengan 4 tahap dalam tiap siklusnya. Tahapan tersebut meliputi: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, serta dan refleksi. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan survai awal. Survai awal ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran berhitung awal serta kemampuan awal siswa dalam berhitung.

Kondisi awal ini menjadi acuan untuk menentukan tindakan apa saja yang akan dilakukan pada pembelajaran dalam siklus selanjutnya. Survai awal dilakukan pada hari Senin, 28-8-2017 dengan hasil kemampuan berhitung awal secara realita nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Dari 12 siswa, 5 siswa atau 41 % mencapai ketuntasan belajar (mendapat nilai 70 keatas). Nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 50-80 dengan nilai rata-rata 65. Berikut ini adalah nilai berhitung awal siswa Kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Adapun hasil tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perolehan Nilai berhitung Pra tindakan

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	80	2	$2/12 \times 100\% = 17\%$
2.	70	3	$3/12 \times 100\% = 26\%$
3.	60	5	$5/12 \times 100\% = 41\%$
4.	50	2	$2/12 \times 100\% = 17\%$
	rata-rata= 64	12	100%

Nilai Berhitung Sebelum Tindakan



Berdasarkan pada analisis di atas, dapat dikemukakan dua hal pokok yang perlu diatasi, yaitu pembelajaran operasi hitung awal yang konvensional serta operasi hitung awal siswa yang rendah. Implikasinya, tindakan perlu dilakukan untuk mengatasi dua hal tersebut. Untuk itulah peneliti merencanakan langkah selanjutnya pada 28-8-2017.

B. Deskripsi Setiap Siklus.

1. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan Tindakan siklus I

1) Kegiatan awal .

Selama ini dalam mengajarkan materi operasi hitung awal pada siswa, guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah. Pada awal kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tentang langkah-langkah pemanfaatan media realita kartu bilangan untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Kemudian, peneliti menyusun pedoman observasi untuk mengamati keaktifan, kerjasama, kekompakan, dan sikap siswa selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung, Peneliti atau guru merencanakan skenario pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Guru membentuk kelompok, yakni menggali pengalaman siswa dalam pembelajaran berhitung melalui media realita kartu bilangan dengan mengajukan pertanyaan misalnya: Apakah anak-anak

menghitung meja di kelas ?. Hal-hal apa yang perlu diperhatikan ketika menghitung meja?.

- b) Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan berhitung awal dengan media realita kartu bilangan dan sekaligus memberikan contoh cara menghitung yang baik dan benar beserta pemahamannya.
- b) Guru membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 4 siswa kemudian memberikan kesempatan untuk menamai kelompoknya masing-masing.
- c) Guru memberikan pertanyaan kepada masing-masing kelompok untuk menghitung mejadan kursi di kelas.
- d) Setiap anggota kelompok diminta untuk menunjukkan hasil penghitungannya.

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa mendiskusikan hasil pekerjaannya dengan teman satu kelompok.
- b) Setiap kelompok menukarkan hasil pekerjaannya dengan kelompok lain dengan cara memeriksa, mengoreksi, dan memperbaiki kesalahan dalam menghitung meja dan kursi di kelas..
- c) Guru bersama siswa mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah berlangsung.

b. Tindakan Siklus I

Seperti yang telah direncanakan, tindakan siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu 28-8-2015 di ruang Kelas I SDN 01 Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.. Pertemuan berlangsung 2 x 35 menit dengan menampilkan materi menghitung bilangan dengan kartu bilangan dari jumlah meja dan kursi di kelas. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran berhitung awal

pada tindakan siklus 1 ini adalah sebagai berikut: (1) guru memberi salam kepada siswa dan melakukan presensi; (2) guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi tentang berhitung awal; (3) guru menjelaskan materi tentang berhitung untuk menghitung teman laki-laki dan perempuan dan langkah-langkahnya; (4) guru menjelaskan materi tentang media realita kartu bilangan dan lingkungan belajar, (5) siswa mendengarkan penjelasan guru; (6) guru membagikan contoh menghitung yang benar; (7) Guru memberi tugas kepada siswa tentang menghitung benda di kelas; (8) siswa menjawab soal berkaitan dengan berhitung; (9) guru mengumpulkan pekerjaan siswa dan menutup pelajaran ..

Pada kesempatan kali ini guru bersama-sama siswa menganalisis hasil berhitung awal. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru pada pertemuan dalam pelaksanaan tindakan siklus I adalah : (1) guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam; (2) guru mengondisikan kelas dengan melakukan presensi; (3) guru membagikan hasil dalam mengerjakan tugas berhitung; (4) guru meminta beberapa siswa untuk membacakan hasil berhitung awal dan menjawab pertanyaan hasil menghitung benda. Guru memberikan jawaban yang benar bila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan; (5) guru menyimpulkan pembelajaran, siswa boleh bertanya; (6) guru menutup pelajaran dengan ucapan salam. Dalam tahap ini guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

c. Observasi Tindakan Siklus I

Observasi dilaksanakan saat pembelajaran operasi hitung awal dengan menggunakan alat peraga media realita kartu bilangan berlangsung pada 31-8-2015. Observasi difokuskan pada situasi pelaksanaan pembelajaran, kegiatan yang dilaksanakan guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran berhitung awal. Dalam observasi ini, peneliti menggunakan pedoman observasi sebagaimana terlampir. Pada saat observasi, pengamat bertindak sebagai partisipan pasif dan duduk di

bangku paling belakang. Sese kali, peneliti berada di samping kelas untuk mengambil gambar.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pengamat diperoleh hasil sebagai berikut. Setelah guru memasuki kelas dan menempatkan diri, salah seorang siswa menyiapkan kelas dan melaporkan kepada guru bahwa siswa-siswi Kelas I telah siap mengikuti pelajaran matematika. Guru menerima laporan dan membuka pelajaran dengan salam kemudian melakukan presensi dengan menanyakan siswa yang tidak masuk. Jumlah siswa yang hadir pada hari itu 12 anak. Suasana kelas sedikit gaduh. Beberapa siswa sibuk mengambil buku, berbicara dengan teman dan bermain penggaris atau pensil, adapun hasil observasi terlampir:

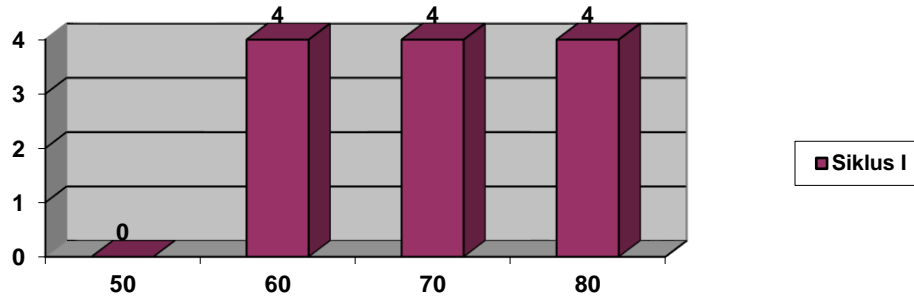
d. Refleksi Tindakan Siklus I

Nilai yang menonjol adalah pada keaktifan dalam belajar berhitung permulaan dengan rata-rata 70. Bahan untuk diinput pembahasan pada kemampuan operasi hitung awal dengan rata-rata 70. Proses pembelajaran kurang berhasil karena hasil rata-rata baru mencapai 70 dan belum mencapai batas ketuntasan minimal 70. Hal ini dapat dilihat pada tabel lampiran..

Tabel 2. Perolehan Nilai berhitung pada Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	80	4	$4/12 \times 100\% = 33\%$
2	70	4	$4/12 \times 100\% = 34\%$
3	60	4	$4/12 \times 100\% = 33\%$
rata-rata = 70		12	100%

Nilai Berhitung Siklus I



Siswa yang mendapatkan ketuntasan belajar (mendapat nilai ≥ 70) sebanyak 8 siswa. Jadi presentase siswa yang mendapat ketuntasan belajar adalah 67 %. Nilai rata-rata siswa adalah 70. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi di atas, tindakan pada siklus 1 dikatakan berhasil akan tetapi belum mencapai hasil yang maksimal. Peningkatan memang terjadi pada beberapa indikator yang telah ditentukan pada survey awal. Akan tetapi, nilai rata-rata berhitung siswa sudah lebih dari batas minimal ketuntasan hasil belajar (70). Oleh karena itulah, siklus II sebagai perbaikan proses pembelajaran pada siklus I perlu dilaksanakan. Pelaksanakan siklus II ini peneliti mengajukan hasil analisis dan refleksi siklus I pada 28-8-2017.

2. Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan Siklus II.

Pada hari Senin, 4-9-2017 di ruang kelas I Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, peneliti atau guru mengadakan analisis hasil observasi terhadap proses pembelajaran operasi hitung awal yang dilaksanakan pada siklus I. Peneliti menyampaikan segala kelebihan dan kekurangan selama berlangsungnya proses pembelajaran berhitung dengan menggunakan alat peraga media realita kartu bilangan pada siklus I. Untuk mengatasi berbagai kekurangan akhirnya guru mengambil keputusan sebagai berikut:

- a. Siswa diberi kebebasan untuk menceritakan pengalaman yang pernah mereka alami sesuai media lingkungan yang akan dipilih.

- b. Guru tidak hanya di depan kelas, saat memberikan penjelasan kepada siswa. Guru juga harus memantau masing-masing anggota kelompok dengan memberikan bimbingan dan pengarahan secara menyeluruh tidak hanya pada kelompok tertentu saja.
- c. Untuk mengatasi masalah siswa yang bersikap egois dan tidak mau bekerja sama dalam kelompok, dapat diatasi dengan guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang tujuan dan keharusan bekerja sama dalam sebuah kelompok. Penjelasan ini dapat dilakukan dengan cara meminta setiap anggota kelompok agar selalu bekerja sama dan menjaga kekompakkan dalam kelompok.
- d. Guru tidak hanya memberi pertanyaan dalam bentuk kelompok tetapi juga memberikan pertanyaan secara individual kepada siswa untuk mengetahui berapa jauh pemahaman siswa dalam menyerap materi yang telah diajarkan dan sekaligus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar masing-masing siswa.
- e. Untuk mengatasi siswa yang malas dalam mengerjakan pertanyaan, guru selalu memotivasi dan mendorong siswa dengan memberikan penghargaan berupa nilai tambahan, ungkapan-ungkapan pujian seperti bagus sekali, baik sekali, pandai sekali atau pintar sekali, tepat sekali, dan sebagainya.
- f. Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berhitung, guru dan siswa selalu melakukan analisis dan evaluasi bersama untuk memperbaiki hasil pekerjaan yang telah dikerjakan.
- g. Untuk memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang diajarkan. Adapun tahap perencanaan tindakan II meliputi kegiatan sebagai berikut:
 - a. Guru menyusun perangkat pembelajaran berupa penentuan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
 - b. Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, yakni dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Kegiatan awal

- a) Guru membentuk kelompok yakni menggali pengetahuan awal siswa dengan bertanya jawab kepada siswa tentang bagaimana agar menghasilkan nilai berhitung yang baik, dan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan agar dalam mengerjakan hitung jelas.
 - b) Guru menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa selama pembelajaran berhitung yang dilakukan pertemuan yang lalu.
 - c) Siswa menyimak refleksi yang dilakukan guru terhadap hasil berhitung yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok pada pembelajaran yang lalu.
- 2) Kegiatan inti
- a) Guru membagikan lembar kertas untuk mengerjakan tugas dalam mengerjakan berhitung.
 - b) Guru memberikan penjelasan kepada siswa dari tiap-tiap pedoman yang terdapat dalam bagan tersebut.
 - c) Guru menampilkan salah satu contoh hasil pengerjaan berhitung berdasarkan pengalaman pribadi.
 - d) Guru menugasi siswa untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan.
 - e) Siswa menukarkan hasil pekerjaannya dengan teman satu kelompoknya dengan cara saling berdiskusi, memeriksa, dan mengoreksi pekerjaan.
 - f) Guru meminta setiap kelompok untuk mewakili salah satu anggotanya menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas dan siswa lain memberi tanggapan, masukan, dan saran.
- 3) Kegiatan akhir
- a) Guru dan siswa mendiskusikan kesimpulan terhadap hasil pembelajaran dan sekaligus menginformasikan tentang penghargaan kepada kelompok-kelompok yang berprestasi.
 - b) Guru menyiapkan soal pertanyaan berupa lembar kerja siswa.
 - c) Guru menyiapkan rubrik penilaian siswa yang didasarkan pada aspek-aspek penilaian tes.

- d) Guru menyusun pedoman observasi untuk mengamati keaktifan, kerja peneliti menyusun pedoman observasi untuk mengamati keaktifan, kerja sama, kekompakan, dan sikap siswa selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

2. Pelaksanaan Siklus II

Seperti yang telah direncanakan tindakan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan yaitu tanggal, 7-9-2015 di ruang Kelas I SDN 01 Lemahbang Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Pertemuan selama 2 x 35 menit. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran berhitung melalui media realita pada tindakan siklus II ini adalah sebagai berikut: (1) guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam; (2) guru mengondisikan kelas dengan melakukan presensi; (3) guru membahas tugas yang dibuat siswa; (4) guru mengadakan evaluasi tes mengerjakan hitung; (5) guru menyimpulkan pembelajaran, siswa boleh bertanya; (6) guru menutup pelajaran dengan ucapan salam.

3. Observasi Tindakan siklus II

Seperti pada siklus I, observasi difokuskan pada situasi pelaksanaan pembelajaran berhitung dengan menggunakan pedoman observasi. Pada saat observasi, peneliti bertindak sebagai partisipan pasif dan duduk di bangku paling belakang. Tindakan siklus II dilaksanakan tanggal, 4-9-2017 di ruang Kelas. Dalam kegiatan ini, guru mengaplikasikan solusi yang telah disepakati dengan peneliti untuk mengatasi kekurangan pada proses pembelajaran berhitung melalui kartu bilangan pada siklus I. Adapun hasil pengamatan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan siklus II adalah terlampir..

d. Refleksi siklus II

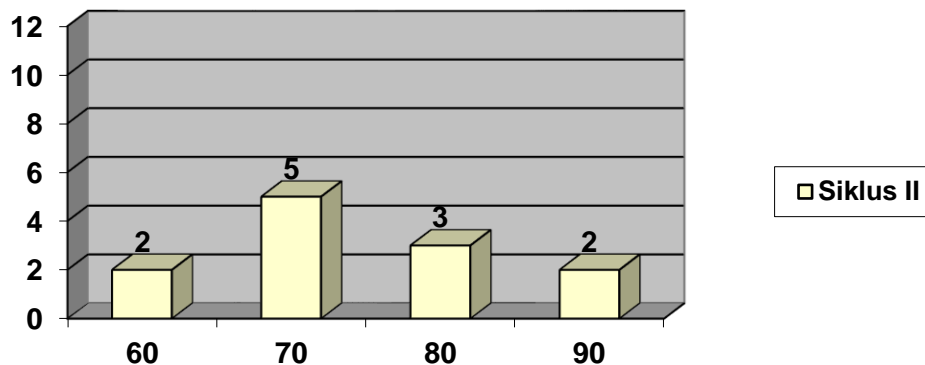
Nilai yang menonjol dalam operasi hitung awal dengan nilai rata-rata 74. Dari hasil proses pembelajaran operasi hitung awal ada peningkatan meskipun belum 100 persen. Hasil pembelajaran kesimpulan 10 siswa yang memperoleh nilai 70 dalam mengerjakan berhitung

permulaan atau 75 persen. Dibanding dengan nilai tes operasi hitung awal pada siklus I, nilai rata-rata meningkat dari 70 menjadi 74.

Tabel 3. Perolehan Nilai berhitung awal pada Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	90	2	$2/12 \times 100\% = 17\%$
2	80	3	$3/12 \times 100\% = 24\%$
3	70	5	$5/12 \times 100\% = 42\%$
3	60	2	$2/12 \times 100\% = 17\%$
Jumlah/ rata-rata= 74		12	100%

Nilai Berhitung Siklus II



Keterangan :

Siswa yang mendapatkan ketuntasan belajar (mendapat nilai ≥ 70) sebanyak 10 siswa. Jadi presentase siswa yang mendapat ketuntasan belajar adalah 83%. Nilai rata-rata siswa adalah 74. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II dikatakan berhasil tetapi belum mencapai hasil yang maksimal. Peningkatan terjadi pada beberapa indikator dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata kelas belum mencapai indikator pencapaian yang ditentukan 75. Oleh karena itu siklus III sebagai perbaikan proses pembelajaran untuk mencapai indikator pencapaian tersebut.

3. Deskripsi Siklus III

a. Perencanaan Siklus III

Pada hari Senin, 11-9-2017 di ruang kelas I Sekolah Dasar Negeri Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, guru yang mengadakan analisis hasil observasi terhadap proses pembelajaran berhitung yang dilaksanakan pada siklus II. Peneliti menyampaikan segala kelebihan dan kekurangan selama berlangsungnya proses pembelajaran menyalin puisi pada siklus II. Untuk mengatasi berbagai kekurangan yang ada, akhirnya peneliti dan guru mengambil keputusan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengatasi masalah siswa yang bersikap egois dan tidak mau bekerja sama dalam kelompok guru memberikan penjelasan tentang pentingnya kerja sama dan kompak dalam kelompok.
- 2) Guru menginformasikan kepada mereka tentang pemberian piagam penghargaan bagi kelompok yang bagus dan kompak.
- 3) Untuk mengatasi masalah siswa yang malas dan bosan mengerjakan tugas berhitung sebaiknya guru memberikan peringatan berupa teguran dengan cara mendekati dan menanyakan alasan mereka.
- 4) Guru memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa untuk menanyakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama pembelajaran berhitung berlangsung.
- 5) Guru menyediakan waktu yang cukup bagi siswa yang berkeinginan tampil membacakan hasil tugas di depan.

Adapun tahap perencanaan tindakan III meliputi sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Guru menyusun perangkat pembelajaran berupa penentuan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
 - b) Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, yakni dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- c) Guru memberikan apersepsi mengenai media realita kartu bilangan untuk berhitung yang baik dan jelas.
- d) Guru menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan pertanyaan pada pembelajaran yang lalu.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa menyimak refleksi yang dilakukan guru terhadap hasil pekerjaan berhitung yang telah disusun oleh masing-masing kelompok pada pembelajaran yang lalu.
- b) Guru membagikan lembaran kertas kepada masing-masing anggota kelompok berupa tugas tes formatif.
- c) Guru menjelaskan secara mendetail keterangan yang ada dalam bagan tersebut kemudian meminta siswa secara bersama-sama membacakan satu persatu dan setiap petunjuk yang ada.
- d) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menceritakan pengalamannya yang paling berkesan dalam belajar berhitung.
- e) Setiap anggota kelompok menukarkan hasil kerjanya dengan teman satu kelompoknya dengan cara menganalisis hasil berhitung kemudian menyempurnakan hasil kerjanya.
- f) Guru meminta siswa secara sukarela untuk menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

3) Kegiatan akhir.

- a) Guru menginformasikan kelompok terbaik berdasarkan nilai peningkatan hasil belajar masing-masing anggota kelompok.
- b) Guru memberikan lembar pengakuan berupa piagam penghargaan bagi kelompok yang berprestasi.
- c) Guru bersama siswa menyimpulkan dan merefleksi hasil pembelajaran yang telah berlangsung.

b. Pelaksanaan Siklus III

 Seperti yang telah direncanakan tindakan siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan yaitu 11-9-2017 di ruang Kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Langkah-langkah yang dilakukan

guru dalam pembelajaran operasi hitung awal pada tindakan siklus III ini adalah sebagai berikut: (1) guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam; (2) guru mengondisikan kelas dengan melakukan presensi; (3) guru memberikan apersepsi tentang berhitung ; (4) guru membagikan soal berhitung (5) guru bertanya jawab dengan siswa dalam mencari jawaban dalam tugas (7) guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tes berhitung; (9) guru mengumpulkan pekerjaan siswa dan menutup pelajaran.

Pada pertemuan ini guru kembali mengajak siswa untuk melakukan evaluasi dari hasil berhitung awal. Sebelumnya, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam seperti biasanya kemudian guru mengondisikan kelas dengan melakukan presensi. Selanjutnya, guru membagikan hasil berhitung awal menawarkan kepada siswa untuk mencoba menjawab tes berhitung awal yang lalu. Beberapa siswa dengan suka rela membacakan hasil pekerjaan berhitung yang telah dikerjakan. Guru memberikan *reward* kepada siswa tersebut dengan mengatakan “Bagus sekali, tepat”. Kemudian guru menutup pelajaran. Pada kesempatan tersebut, peneliti menyampaikan terima kasih pada siswa serta guru yang telah membantu penelitian. Dalam tahap ini, guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran berhitung awal di dalam kelas.

c. Observasi Siklus III

Observasi dilaksanakan saat pembelajaran berhitung awal melalui media realita kartu bilangan berlangsung yaitu pada 14-9-2015. Seperti pada siklus sebelumnya, observasi difokuskan pada situasi pelaksanaan pembelajaran, kegiatan yang dilaksanakan guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran operasi hitung awal .

Dalam observasi ini, peneliti menggunakan pedoman observasi sebagaimana terlampir. Pada pertemuan ini guru dan siswa mengadakan evaluasi pekerjaan seperti biasanya. Setelah salah seorang siswa menyiapkan kelas, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Seluruh hadir pada hari itu. Guru

membagikan hasil menyalin puisi. Kemudian guru menawarkan kepada siswa untuk mencoba menjawab tugas yang lalu. Beberapa siswa dengan suka rela membacakan hasil berhitung yang telah dikerjakan. Guru memberikan *reward* kepada siswa tersebut dengan mengatakan “Bagus sekali, tepat”. Setelah selesai mengadakan evaluasi, peneliti menyampaikan terima kasih kepada seluruh siswa serta guru yang telah membantu penelitian. Selanjutnya, guru menutup pelajaran. Adapun hasil pengamatan terlampir.

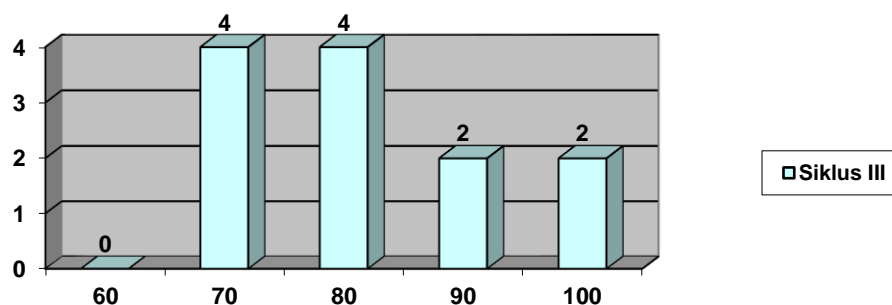
d. Refleksi Tindakan siklus III

Nilai yang menonjol dalam mengerjakan berhitung dengan rata-rata 80. Proses pembelajaran telah berhasil. 12 siswa sudah menuntaskan hasil berhitung awal dengan nilai ketuntasan belajar 100% rata-ratanya 80.

Tabel 4. Perolehan Nilai berhitung pada Siklus III

No.	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	100	2	$2/12 \times 100\% = 17\%$
2	90	2	$2/12 \times 100\% = 17\%$
3	80	4	$4/12 \times 100\% = 33\%$
4	70	4	$4/12 \times 100\% = 33\%$
Rata-rata= 82		12	100%

Nilai Berhitung Siklus III



Berdasarkan refleksi di atas, tindakan pada siklus III dikatakan berhasil. Peningkatan terjadi pada beberapa indikator dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata kelas sudah mencapai batas ketuntasan minimal

70 mencapai 100 persen. Dengan demikian, penelitian dipandang cukup untuk dilaksanakan dan selalu mengalami peningkatan setiap siklus. Sehingga media realita kartu bilangan ini cukup baik digunakan dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung awal.

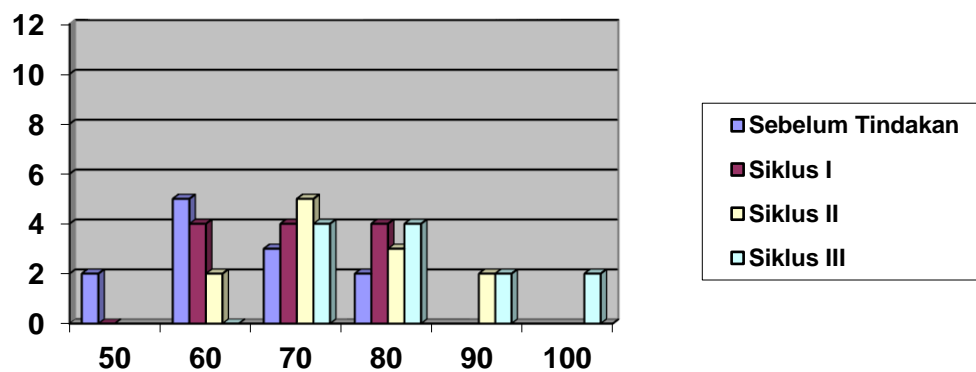
E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian meningkatkan hasil belajar operasi hitung awal dengan alat peraga media realita kartu bilangan sebelum dan sesudah tindakan dapat dibandingkan pada tabel 5:

Tabel 5 Nilai berhitung awal sebelum dan sesudah Tindakan

No	Nilai	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	100	-	-	-	2
2	90	-	-	2	2
3	80	2	4	3	4
4	70	3	4	5	4
5	60	5	4	2	-
6	50	2	-	-	-
	Jumlah	12	12	12	12
	Rata-rata	64	70	74	82

Nilai Berhitung Sebelum Tindakan, Siklus I, II dan III



Dengan demikian bahwa nilai dari kondisi awal dengan Nilai sesudah tindakan setiap siklus mengalami peningkatan. Deskripsi hasil penelitian dari siklus I sampai III dapat dijelaskan secara singkat pada tabel berikut ini. Adapun pembahasan peningkatan hasil belajar berhitung awal adalah sebagai berikut. Keberhasilan pemanfaatan media realita kartu bilangan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran berhitung awal ini dapat dilihat dari Indikator-indikator sebagai berikut: (1) semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran berhitung awal. Selama pelaksanaan penelitian sejak siklus I hingga III, terjadi peningkatan dalam hal antusias siswa mengikuti kegiatan apersepsi dengan semangat dan termotivasi.. Sedangkan hasil rata-rata nilai berhitung awal adalah sebagai berikut: rata-rata nilai sebelum tindakan adalah 64, siklus I 70, siklus II 74, dan siklus III 82. Dengan demikian dilihat dari keberhasilan indikator pada kondisi awal dibanding dengan setiap siklus selalu mengalami peningkatan secara signifikan, sehingga keberhasilan prestasi operasi hitung awal dapat dilakukan melalui alat peraga media realita kartu bilangan dapat diterima kebenarannya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini setelah data terkumpul dan diolah dan dianalisis maka kemudian ditarik kesimpulan. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian meningkatkan hasil belajar operasi hitung awal dapat dilakukan melalui alat peraga media realita kartu bilangan pada siswa kelas I SDN Palebon 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Semester I tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran operasi hitung awal yang selalu mengalami peningkatan dari sebelum siklus dan setelah siklus I, II, III. Hasil tersebut adalah: Nilai rata-rata sebelum siklus 64 siklus I 70, siklus II, 77,4, dan siklus III 82.

B. Saran

Berkaitan dengan simpulan penelitian di atas, peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya suka belajar berhitung dengan menggunakan alat peraga kartu bilangan, dan mencermati pelajaran matematika yang diberikan oleh guru, agar prestasinya meningkat serta dalam pembelajaran yang lain. Di samping itu, siswa hendaknya lebih banyak lagi berlatih menghitung melalui kartu bilangan agar prestasi semakin meningkat dan suka mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

2. Bagi Guru

Guru dalam pembelajaran harus menyusun perencanaan dan evaluasi terhadap tindakan apa saja yang akan ditempuh dalam mengajarkan suatu materi. Hal tersebut penting untuk dilakukan agar dalam pelaksanaannya, guru yang bersangkutan dapat memperkecil bahkan menghilangkan kemungkinan munculnya berbagai kelemahan dalam proses pembelajaran yang terjadi. Selain itu, guru harus mampu memilih metode dan alat peraga atau media yang sesuai untuk digunakan dalam mengajar agar

dapat menarik minat siswa. Guru hendaknya mau secara terus menerus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat. Selain itu, guru hendaknya membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas dirinya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Agar guru dapat meningkatkan profesionalisme maupun kualitas pembelajaran yang dilakukan melalui penelitian tindakan kelas ini, disarankan kepada kepala sekolah untuk: (a) mencukupi sarana dan prasarana pendukung pembelajaran; (b) memotivasi guru untuk senantiasa melakukan peningkatan kinerjanya dengan jalan melakukan pembaharuan dalam pendidikan dan pengajaran (misalnya dengan melakukan PTK sejenis ini); (c) mengirim guru ke beberapa forum ilmiah seperti seminar, lokakarya, workshop, diskusi ilmiah, penataran-penataran supaya wawasan guru bertambah luas dan mendalam intensifnya tentang pendidikan dan pengajaran yang menjadi tugas pokoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, 2005. *Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Burhan, 1998. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Depdikbud, 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- _____,1996. *Pengelolaan Sekolah*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Gino, 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Remaja.
- Keraf, 2004. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta : Grafindo.
- Hamalik, 2003 *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hasan, 1999. *Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hernowo. 2003. *Manfaat Membaca*. Bandung : Remaja Karya.
- Rahman, 1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Kemis & Taggart, 2006 ; *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara
- Slametto, 2003. *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyanto, 2007. *Pembelajaran Berbasis Kontelektual*. Remaja Rosdakarya.
- Sunardi. 2012, *Penelitian Tindakan Kelas*. Salatiga: Widyasari Press.
- Hadi, 2005 *Metode Riset III*. Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Suyatmi, 1996. *Pengetahuan Sekilas Tentang Bahasa Indonesia*. Surakarta : UNS
- Guntur. 1997. *Pengajaran Sintaksis*. Bandung : Angkasa
- Ullman, 2007. *Metode Penilaian*. Bandung : Tarsito.
- Usman, 2005. *Profesionalisme Guru*. Kencana Media.

Wiryodijoyo, 1999. *Kreatif Mengarang*. Yogyakarta Kanisius.