



Info Artikel:

Diterima: 10/11/2015

Direvisi: 22/12/2015

Dipublikasikan: 26/01/2016

Dipublikasikan oleh :
Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)

Akses Online :
<http://jurnal.iicet.org>

**PENERAPAN MEDIA BELAJAR ALAT PERAGA DADU PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS II
SDN 35 KAMPUNG SAWAH KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Irmawati

Abstrac

Rapidly global enhancement requires human having intellectual, active, and cooperative skill. These things are learning achievement that can be obtained through education field. In order to gain the purpose, teacher is required to give inovations in teaching. One of them is by using appropriate learning media. In this research, visual aid of dice was applied in mathematics subject to improve the learning achievement of student grade II SDN 35 Kampung Sawah Kabupaten Pesisir Selatan. This research was aimed to improve students' learning achievement including learning outcome, activity, and cooperative skill. This research consists of two cycles with one meeting for each cycle. Analyzed data are obtained from result of observation and evaluation. Based on the research result, it can be concluded that: (1) students' learning outcomes are improved significantly; (2) students' learning activities incline to increase; (3) students' cooperative skill during learning process appear and show increasement.

Keyword: *visual aid of dice, learning outcome, activity, cooperative skill*

Copyright © 2016 IICET - All Rights Reserved
Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktifitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman, belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil oleh karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Ada beberapa faktor yang mendorong seseorang untuk belajar, yaitu: (1) adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas; (2) adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju; (3) adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetensi; (4) adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman; (5) adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran; dan (6) adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari pada belajar^[1].

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid sebagai peserta didik. Belajar mengajar merupakan kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa di dalam kelas suatu sekolah. Kegiatan tersebut dibatasi oleh waktu dan kurikulum. Waktu yang terbatas dan kurikulum yang padat merupakan masalah bagi guru-guru, baik bidang studi matematika maupun bidang studi yang lain.

Zaman sudah demikian modern, segalanya serba canggih. Semuanya memerlukan perhitungan yang melibatkan matematika. Sudah kita ketahui bersama bahwa Matematika termasuk salah satu bidang studi yang dimasukkan dalam ujian nasional. Hal ini menimbulkan masalah bagi guru-guru bidang studi matematika, mengingat tingkat pencapaian kurikulum tidaklah merata di seluruh tanah air. Tentu hal ini merupakan tantangan buat matematika. Sebagai induk semua ilmu, maka sudah barang pasti kalau pelajaran ini perlu disiapkan baik-baik, agar nantinya mampu menjawab tantangan tersebut. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, kemampuan yang dituntut adalah kreatifitas guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa dalam belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar bertujuan agar siswa memahami konsep-konsep, menguasai pengetahuan dan memiliki keterampilan rutin dalam pemakaian dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Prestasi belajar dalam istilah pendidikan adalah suatu pengertian yang terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar, yang kedua-duanya mempunyai pengertian yang erat sehingga sulit dipisahkan. Prestasi belajar adalah hasil dimana guru melihat bentuk akhir dari berbagai pengalaman interaktif edukatif dari hal yang dipelajari^[2]. Selain itu, prestasi belajar juga merupakan kecakapan yang bisa diukur secara langsung dan dapat dinilai hasilnya. Jadi, prestasi belajar matematika adalah suatu nilai atau kemampuan siswa untuk mencapai hasil secara maksimal dalam matematika yang dicapai menurut kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika pada suatu pokok bahasan tertentu.

Ilmu-ilmu yang menggunakan matematika berkembang pesat sejak awal abad ke-20, sedangkan matematika berkembang pesat sejak dua dasawarsa terakhir ini. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan bila terdengar keluhan terhadap matematika, sebab matematika sebagai induk ilmu sudah tidak relevan dengan perkembangan ilmu lain yang memakai dasar matematika. Akhirnya timbul satu kesan bahwa matematika terasa asing dalam kehidupan kita sehari-hari. Namun, dalam dua dasawarsa terakhir terjadi perubahan yang cukup besar dalam kurikulum matematika.

Para siswa sering mengutarakan kesulitan belajar yang berhubungan dengan matematika, meskipun di sekolah jam pelajaran matematika lebih banyak bila dibandingkan dengan jam pelajaran yang lain. Namun, siswa merasa kurang mampu dalam mengerjakan tugas matematika meskipun guru senantiasa memberikan bimbingan, latihan, dan arahan dalam belajar matematika. Penelitian ini mencoba menerapkan alat peraga dadu pada pelajaran matematika untuk membantu siswa mempelajari matematika sehingga siswa merasa senang karena bisa mengerjakan sendiri dengan cepat dan benar.

Penggunaan alat peraga ini cukup dilemparkan beberapa kali kemudian dilakukan penghitungan penjumlahan atau penghitungan pengurangan^[3]. Dengan hal ini diharapkan bahwa media alat peraga dadu sebagai penunjang dalam pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar mampu memberikan peningkatan prestasi belajar siswa secara berkesinambungan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN 35 Kampung Sawah Kabupaten Pesisir Selatan pada mata pelajaran matematika. Prestasi belajar yang akan ditingkatkan meliputi hasil belajar siswa, aktifitas belajar siswa, dan kemampuan kooperatif siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah sebanyak 20 siswa kelas II SDN 35 Kampung Sawah Kabupaten Pesisir Selatan.

Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan adalah melalui catatan observasi dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian hingga sampai dengan siklus akhir. Catatan observasi digunakan untuk

mengetahui peningkatan aktivitas siswa dan pemunculan keterampilan kooperatif siswa. Sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Prosedur Penelitian

Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti di SDN 35 Kampung Sawah Kabupaten Pesisir Selatan. Dari studi pendahuluan ditemui beberapa masalah yang dialami siswa dalam mempelajari matematika, meliputi hasil belajar yang tidak memuaskan, aktifitas belajar siswa yang rendah, dan minimnya kemampuan kooperatif siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa hal tersebut disebabkan oleh faktor guru, siswa, dan sarana belajar.

Perencanaan

Peneliti merumuskan rancangan tindakan pembelajaran, yaitu: (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang meliputi (a) standar kompetensi; (b) kompetensi dasar; (c) penyusunan indikator; (d) menetapkan materi pembelajaran; (e) menyusun kegiatan pembelajaran; (f) memilih dan menetapkan media dan sumber pembelajaran; dan (g) penelitian; dan (2) menyusun data berupa observasi, hasil belajar siswa.

Pelaksanaan

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana peneliti bertindak sebagai praktisi dan satu rekan guru lainnya sebagai observer.

Pengamatan

Pengamatan terhadap pembelajaran dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara teliti, objektif, dan sistematis. Pengamatan dimulai dari siklus I hingga siklus II. Hasil pengamatan dari satu siklus mempengaruhi penyusunan tindakan selanjutnya. Pengamatan meliputi proses pembelajaran, aktifitas siswa, dan kemampuan kooperatif siswa dalam belajar.

Refleksi

Refleksi diadakan setiap setelah berakhirnya satu pelaksanaan tindakan. Peneliti dan observer mengadakan diskusi bersama terkait pelaksanaan tindakan. Refleksi meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Siklus I

Perencanaan

Perencanaan disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP disusun berdasarkan program semester yang terdiri dari satuan pendidikan, mata pelajaran, tema, alokasi waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi penjumlahan dan pengurangan, proses pelaksanaan pembelajaran, media dan metode yang digunakan, sumber, dan evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan yang meliputi proses kegiatan belajar mengajar bidang studi matematika dengan menggunakan media berupa alat peraga dadu. Siswa dibagi menjadi empat kelompok kecil untuk memudahkan mereka dalam belajar.

Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dan observer mengamati kecakapan siswa dalam menghitung ketepatan penjumlahan dan pengurangan tersebut dan memantau kerjasama antar siswa dalam memecahkan hasil operasional hitung tersebut.

Tabel 1
Data Hasil Observasi dan Evaluasi Siswa

Nama	Hasil Observasi		Hasil Evaluasi	Skor
	Siswa Aktif	Siswa Pasif	Siswa yang menjawab dengan benar	
Kelompok I	3	2	4	80
Kelompok II	2	3	3	60
Kelompok III	1	4	2	40
Kelompok IV	2	3	3	60
Rerata	2	3	3	60

Refleksi

Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan observer menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran siklus I sudah berdasarkan RPP. Namun, pelaksanaan siklus I disimpulkan belum berhasil karena belum semua siswa menunjukkan keaktifan dan sikap kooperatif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan masih banyak siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Siswa merasa gugup karena belum terbiasa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media alat peraga dadu.

Deskripsi Siklus II

Perencanaan

Perencanaan disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP disusun berdasarkan program semester yang terdiri dari satuan pendidikan, mata pelajaran, tema, alokasi waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi penjumlahan dan pengurangan, proses pelaksanaan pembelajaran, media dan metode yang digunakan, sumber, dan evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II juga dilakukan dalam satu kali pertemuan yang meliputi proses kegiatan belajar mengajar bidang studi matematika dengan menggunakan media berupa alat peraga dadu. Pada siklus ini, siswa dibagi menjadi empat kelompok kecil. Peneliti sebagai guru memberikan pola permainan seperti contoh soal berikut:

- Salah satu siswa disuruh melempar dadu sebanyak 5 kali sementara siswa yang lain menghitung mata dadu dan ada siswa yang lain berusaha menjumlahkan dari masing-masing pelemparan dadu tersebut.
- Dadu yang telah dilemparkan ditunggu sampai berhenti dan muncul mata dadu yang jumlahnya ada 6 yakni: satu titik, dua titik, tiga titik, empat titik, lima titik dan enam titik. Siswa disuruh melakukan operasi hitung pengurangan dan jumlahan.

Pengamatan

Pada tahap ini peneliti dan observer mengamati kecakapan siswa dalam menghitung ketepatan penjumlahan dan pengurangan tersebut dan memantau kerjasama antar siswa dalam memecahkan hasil operasional hitung tersebut.

Tabel 2
Data Hasil Observasi dan Evaluasi Siswa

Nama	Hasil Observasi		Hasil Evaluasi	Skor
	Siswa Aktif	Siswa Pasif	Siswa yang menjawab dengan benar	
Kelompok I	5	0	5	100
Kelompok II	4	1	5	100
Kelompok III	3	2	5	100
Kelompok IV	4	1	5	100
Rerata	4	1	5	100

Refleksi

Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan observer menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran siklus II sudah berdasarkan RPP. Pelaksanaan siklus II disimpulkan

sudah berhasil karena siswa umumnya menunjukkan keaktifan dan sikap kooperatif selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka juga bisa menyelesaikan tes evaluasi yang diberikan dengan cepat dan tepat. Siswa tidak lagi merasa gugup karena sudah terbiasa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media alat peraga dadu.

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari tes evaluasi yang diberikan oleh peneliti sebagai guru kepada siswa di akhir proses pembelajaran. Jika siswa memahami dengan baik materi yang dipelajari, maka mereka akan dapat menyelesaikan tes evaluasi dengan baik dan menunjukkan hasil belajar yang bagus. Pada siklus I diketahui bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh belum memuaskan. Rerata skor hasil belajar mereka adalah 60. Hal ini dapat disebabkan oleh ketidakpahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, ketidakcepatan dan ketidakcermatan mereka dalam menjawab soal yang diberikan, dan juga akibat belum terbiasanya mereka dengan cara belajar yang berbeda dari yang mereka alami sebelumnya. Kebiasaan belajar yang monoton dan terpusat pada guru membuat mereka cenderung lambat dan tidak cermat dalam menjawab soal.

Pada siklus II dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Rerata skor yang mereka peroleh naik dari 60 menjadi 100. Hal ini dikarenakan mereka sudah memahami materi yang diajarkan dengan baik. Selain itu mereka juga sudah mulai terbiasa dengan cara belajar yang berbeda dari biasanya, yaitu cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran pada pelajaran matematika, khususnya bagi siswa kelas II sekolah dasar akan membantu mereka memahami materi dengan mudah. Sebagaimana yang dikatakan oleh ahli teori Behaviouristik, Piaget (1975), bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia dimulai dari tingkat sensori motor (0-2 tahun), tingkat pra-operasional (2-7 tahun), tingkat operasional konkrit (7-11 tahun), hingga tingkat operasi formal (11 tahun ke atas). Berada di tingkat operasional konkrit membuat siswa kelas II sekolah dasar membutuhkan contoh-contoh konkrit untuk membantu mereka membentuk konsep dan pola pikir.

Aktifitas Belajar Siswa

Senada dengan hasil belajar, aktifitas selama proses pembelajaran terjadi juga menunjukkan prestasi siswa dalam belajar. Prestasi belajar tidak hanya terkait hasil akhir, tetapi juga terkait dengan proses selama belajar itu sendiri. Pada siklus I, hanya sebagian siswa yang menunjukkan keaktifan dalam belajar, yaitu hanya sekitar 8 orang dari 20 orang siswa. Hal ini disebabkan karena belum terbiasanya mereka belajar dengan penerapan media alat peraga dadu. Kebiasaan belajar yang sering terpusat pada guru membuat siswa cenderung menunggu informasi dari guru semata, tidak bergerak aktif dalam membentuk pola pikirnya sendiri. Sedangkan hasil dari siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan dalam belajar, yaitu sebanyak 16 orang dari 20 orang siswa. Hasil tersebut semakin menguatkan pendapat bahwa pembelajaran yang terpusat pada siswa akan lebih efektif meningkatkan aktifitas mereka dibandingkan pembelajaran yang terpusat pada guru. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Santrock^[4] yang menyatakan bahwa pembelajaran yang positif dan hubungan interpersonal dengan guru merupakan faktor paling penting yang memperkuat motivasi dan prestasi siswa.

Kemampuan Kooperatif Siswa

Kemampuan kooperatif juga mengindikasikan prestasi siswa dalam belajar. Kemampuan kooperatif siswa muncul seiring dengan keaktifan siswa. Saat mereka menunjukkan keaktifan dalam belajar, maka saat itu pula mereka membangun hubungan sosial dengan rekan sejawat mereka dalam rangka membentuk konsep pengetahuan dan membangun pola pikir sendiri. Hubungan sosial itulah yang mengasah kemampuan kooperatif siswa dalam belajar yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Sugandi mengungkapkan bahwa kooperatif dalam belajar kelompok memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan kerja yang memungkinkan munculnya persepsi positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar selama belajar bersama dalam kelompok^[5].

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa kelas II di SDN 35 Kampung Sawah Kabupaten Pesisir Selatan pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan media alat peraga lempar dadu dalam pembelajaran matematika.
2. Aktivitas siswa kelas II di SDN 35 Kampung Sawah Kabupaten Pesisir Selatan pada mata pelajaran matematika cenderung meningkat setelah penerapan media alat peraga lempar dadu dalam pembelajaran matematika.
3. Keterampilan kooperatif siswa kelas II di SDN 35 Kampung Sawah Kabupaten Pesisir Selatan selama proses pembelajaran matematika dengan penerapan media alat peraga lempar dadu muncul dan sebagian menunjukkan peningkatan.

Dari kesimpulan di atas, maka penulis menyarankan untuk diterapkannya pembelajaran yang efektif dan inovatif, seperti media alat peraga lempar dadu, khususnya pada bidang studi matematika di sekolah dasar. Guru seyogyanya lebih kekinian terhadap perkembangan informasi pembelajaran guna memenuhi target dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut akan menambah mutu mengajar dan antusiasme siswa dalam belajar. Dengan demikian, maka hasil belajar siswa, aktifitas belajar, dan kemampuan kooperatif siswa akan meningkat dan berkembang serta menjadikannya sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan kemajuan global.

DAFTAR PUSTAKA

- Frandsen, Arden N. 1961. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Co.
- Winarno, Surakhmad. 2006. *Pengantar Interaksi Belajar*. Bandung: Tarsito
- Zainuri. 2001. *Mengenal Media Pembelajaran Lempar Dadu bagi Efektifitas Pengajaran Matematika*. Bandung: Media Nusantara
- Santrock, J.W. 2004. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Co.
- Sugandi, A.I. 2002. *Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika melalui Model Belajar Kooperatif Tipe Jigsaw*. Tesis PPs UPI: tidak diterbitkan.