

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG LUAS BANGUN DATAR SEGI BANYAK DENGAN MEDIA KENA (KERTAS WARNA)

YANI SURYANI

MIN 21 Jakarta

e-mail: yanis5943@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertitik tolak dari permasalahan banyaknya siswa yang merasa malas untuk belajar matematika karena mengalami kesulitan dalam penghitungan, terutama menentukan luas bangun segibanyak. Melalui media kertas warna menghitung luas segibanyak menjadi sangat mudah dan kemungkinan mengalami kesalahan sangat kecil. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas “kertas warna” dan prestasi siswa dalam menentukan luas bangun segibanyak pada pengajaran matematika. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MIN 21 Jakarta, kelas VI, dengan jumlah siswa 29 siswa. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar siswa mengenai luas bangun segi banyak dengan “kertas warna” meningkat. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I 70,5 sedangkan pada siklus II menjadi 78,1. Jadi, terdapat kenaikan sebesar 10,7, nilai rata – rata t siklus I 70,5 dan pada siklus II naik menjadi 78,1. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa termasuk kategori sangat tinggi, Penggunaan media pembelajaran “kertas warna” pun sangat berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran ini pelajaran matematika tidak menjadi sulit dan membosankan.

Kata Kunci: hasil belajar , bangun datar , segi banyak, media kertas warna

ABSTRACT

This study starts from the problem of the number of students who feel lazy to learn mathematics because they have difficulty in calculating, especially determining the area of a polygon. Through the medium of color paper, calculating the area of a polygon becomes very easy and the possibility of experiencing errors is very small. The purpose of this research is to examine the effectiveness of "color paper" and student achievement in determining the area of polygons in teaching mathematics. Classroom action research was conducted at MIN 21 Jakarta, class VI, with a total of 29 students. The results showed that students' learning achievement regarding the area of polygons with "color paper" increased. This is evident from the average value obtained by students in the first cycle of 70.5 while in the second cycle it became 78.1. So, there is an increase of 10.7, the average value of t in the first cycle is 70.5 and in the second cycle it increases to 78.1. The average value obtained by students is in the very high category. The use of learning media "color paper" is also very useful for improving student learning outcomes, because with this learning media mathematics lessons do not become difficult and boring.

Keywords: learning outcomes, flat shapes, polygons, colored paper media

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang pada akhirnya akan menentukan kemajuan suatu bangsa. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karenanya, pembaharuan Pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu Pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat bangsa Indonesia. Untuk mencapainya ,pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan demi menciptakan dunia pendidikan yang adaptif (mudah menyesuaikan diri dengan keadaan, *program kbbsi v1.1*) terhadap perubahan zaman.

Berbagai upaya yang telah di tempuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain : pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, perubahan system

penilaian, dan lain sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat kepada guru, sehingga siswa cenderung kurang aktif. Banyak cara yang dapat dilaksanakan agar siswa menjadi aktif, salah satunya adalah dengan merubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, Siswa yang dituntut untuk aktif sehingga guru tidak merupakan peran utama pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir logis, kritis, dan kreatif.

Kenyataan yang penulis hadapi tiap tahun adalah hasil belajar matematika siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa merasa sulit dalam proses pembelajaran matematika. Guru umumnya hanya berkonsentrasi pada Latihan menyelesaikan soal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru biasanya menjelaskan konsep secara informatif, memberikan contoh soal, dan memberikan soal-soal latihan. Guru merupakan pusat kegiatan, sedangkan siswa selama kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat penjelasan, dan mengerjakan soal. Dengan demikian pengalaman belajar yang telah mereka miliki tidak berkembang.

Kesulitan pada matematika salah satunya disebabkan karena pembelajaran matematika kurang bermakna, siswa masih belum aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika sangat lemah. Hal ini karena pembelajaran matematika pada saat ini pada umumnya siswa menerima begitu saja apa yang disampaikan guru. Padahal pada umumnya siswa telah mengenal ide-ide matematika sejak dini. Siswa memiliki pengalaman belajar, sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk berkembang. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah akan lebih bermakna jika guru mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

Berdasarkan pengamatan dilapangan, diperoleh informasi bahwa Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas VI MIN 21 JAKARTA. Salah satu aspek materi pelajaran matematika di kelas VI yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi bangun datar segi banyak. Bangun datar segi banyak adalah bangun datar gabungan. Dalam masalah ini, ternyata terdapat beberapa penemuan diantaranya siswa masih kesulitan dalam menentukan rumus pada bangun datar, dan menentukan ukuran bangun segi banyak tersebut. Bahkan, tidak sedikit siswa yang belum mengerti betul nama bangun datar tersebut. Hal ini disebabkan karena pemahaman siswa akan konsep bangun datar masih kurang. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya alat bantu pembelajaran yang menyebabkan siswa bermasalah dalam materi ini. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu siswa dalam memahami materi yang mereka anggap sulit. Gerlach & Ely: "media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti computer, TV, projector, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. (Dr. rer. nat. H. RayandraAsyhar, M.Si (2011), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, GP. Press, Jakarta)

Menurut pengalamannya mengajar di kelas VI, peneliti melihat kenyataan bahwa hampir 50% siswanya belum mengerti tentang materi ini atau belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan Sekolah yaitu 70, sedangkan siswanya 50% siswa sudah memahami materi konsep bangun datar ini.

Proses pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan masih banyak siswa yang belum memahami konsep bangun datar ini, dalam proses belajar mengajar di MIN 21 JAKARTA guru kelas VI khususnya, hanya menerapkan pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan penugasan saja, sedangkan pembelajaran matematika di Madrasah ini membutuhkan pembelajaran yang mampu membawa siswa kepada pembelajaran yang mengarah kepada kehidupan yang kongkrit/nyata sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya.

Guru, sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, harus bisa mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan dengan maksimal. Penggunaan metode ceramah yang tidak variatif sering dilaksanakan dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga aktifitas pembelajaran didominasi oleh guru. Peserta didik menjadi pembelajar yang pasif, cepat merasa bosan dalam belajar. (Rahayu,dkk,2019). Oleh karena itu guru harus dapat melaksanakan bagaimana suatu pengajaran menjadi lebih efektif dan menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan membuat siswa merasa senang dan perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Keberhasilan tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan daya tangkap serta keterampilan siswa. Selain itu, selama proses pembelajaran diharapkan dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan semangat optimistis siswa dalam menyampaikan pendapat (Priansa,2017) Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki kemampuan merencanakan pembelajaran yang baik, memilih metode yang tepat, dan mampu membuat serta menggunakan media yang sesuai dengan materi dan karakter siswa.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi matematika dalam konsep bangun datar. Misalnya dengan memberikan contoh-contoh yang kongkrit/nyata dengan begitu siswa dapat dengan mudah memahami suatu konsep karena melihat dan bisa menggunakan secara langsung. Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1999 : 202) menyatakan bahwa “media benda asli merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa”. Dengan menggunakan media benda asli akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

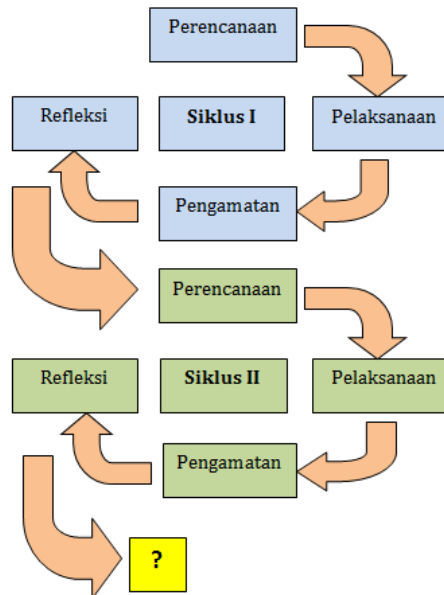
Penggunaan media dapat dimanipulasi. Media merupakan lingkungan belajar yang paling menunjang untuk tercapainya optimalisasi dalam pembelajaran, karena media merupakan jembatan belajar yang awalnya terdapat benda-benda konkret seperti pengalaman anak. Pada jembatan selanjutnya terdapat semi konkret seperti benda tiruan melalui media kertas warna benda yang semi abstrak menjadi konkret. Siswa akan melakukan pengukuran secara langsung tentang panjang, lebar antara bangun datar yang satu dengan bangun datar yang lainnya. Media yang digunakan penulis adalah kertas warna (origami).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Tindakan yang dilakukan adalah menerapkan penggunaan media kongkrit yaitu kertas warna pada siswa kelas 6 MIN 21 Jakarta yang berjumlah 29 orang siswa. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa untuk mendapatkan data hasil belajar dan seorang teman sejawat untuk melihat penerapan model pembelajaran secara komprehensif baik dari sisi siswa maupun guru. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Tahapan pada siklus 1 dan 2 adalah perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilakukan selama 2 bulan yaitu Februari sampai dengan Maret 2020. Teknik pengumpulan data melalui tes pengukuran hasil belajar individual yang dilakukan pada setiap akhir siklus dan dokumentasi untuk mengetahui nilai hasil tes. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah siswa yang mendapatkan nilai 75 (sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal di MIN 21 Jakarta) mencapai 80% .

Desain penelitian ini menggunakan model *Kemmis & Taggart* dengan tahapan perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi untuk setiap siklus. Komponen tindakan dengan pengamatan dijadikan menjadi satu kesatuan karena menurut Kemmis & Taggart (Asmani, 2011: 111) pada kenyataannya kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan sehingga kedua kegiatan itu haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, jadi begitu berlangsungnya suatu kegiatan dilakukan, maka kegiatan observasi itu harus dilakukan sesegera mungkin.

Bentuk desain dari *Kemmis & Taggart* dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 1. Desain Kemmis Dan Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Per Siklus

Perbaikan pembelajaran dilakukan melalui 2 Siklus. Siklus 1 diawali dengan pengenalan bangun datar dengan kertas berwarna (origami). Hal ini bertujuan agar peserta didik tahu secara pasti masing-masing bentuk bangun datar sehingga dapat dengan mudah mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan bangun datar, yaitu bangun segi banyak. Selanjutnya, penulis membentuk bangun segi banyak yang merupakan gabungan dari 2 bangun datar sederhana dan siswa menyebutkan bangun apa saja yang membentuk bangun segi banyak tersebut. Kemudian siswa menentukan luas bangun datar segi banyak, melalui latihan.

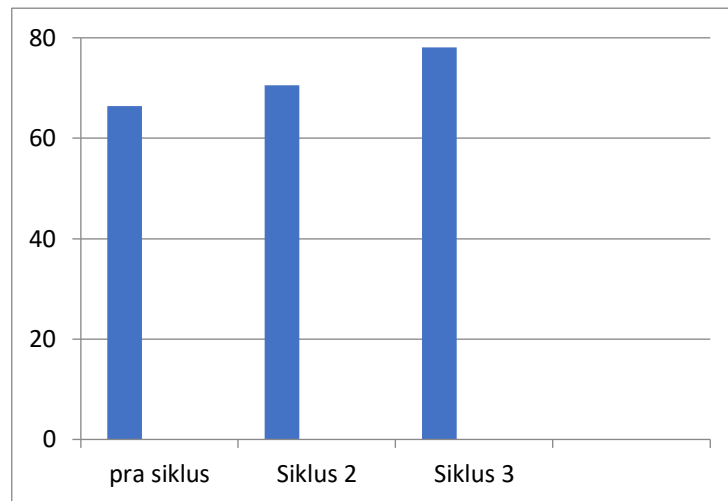
Karena pada kegiatan evaluasi siklus I pertemuan ke satu ternyata siswa masih menemukan kesulitan, maka dilanjutkan pertemuan kedua dengan kegiatan yang sama, namun setelah dievaluasi, ternyata juga belum berhasil. Maka dilanjutkan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II. Pada kegiatan siklus II, guru menyiapkan bangun-bangun datar segi banyak dengan kertas berwarna (origami). Siswa diminta menggabungkan 2 bangun datar yang berbeda bentuk dan warnanya, kemudian menentukan ukuran dan menghitung luas masing-masing dan menjumlahkan luas kedua bangun tersebut. Pertemuan siklus II diakhiri dengan kegiatan evaluasi.

Berdasarkan kegiatan perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus I pertemuan kesatu terjadi perubahan namun belum begitu meningkat, maka dilanjutkan dengan pertemuan kedua. Setelah pertemuan kedua ada perubahan yang cukup baik tetapi masih banyak siswa yang belum tuntas. Dengan alasan tersebut di atas maka dilanjutkan dengan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II, setelah siklus kedua terjadi kenaikan 50%.

Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil perbandingan tiap siklus Bidang studi Matematika

No	Nama siswa	Prasiklus	Siklus1	Siklus 2
1	Ahmad Syauqani	50	50	60
2	Azzahra Rahma S.	50	60	80
3	Chicco Adrian P.	70	75	80
4	Dimas Panca A.	75	80	85
5	Fira Sabrina	75	75	85
6	Hary Adriansah	70	70	80
7	Hayfa Qatrunnada	80	85	90
8	Isnaini Rahma Y.	70	75	80
9	Jafar Iskak	85	90	90
10	Keisyah Radhia	70	70	75
11	Ditya Maylani P.	85	90	90
12	Khairudin O.	65	70	75
13	Maryam Nurjihan	30	40	40
14	M. Adnan R.	70	70	75
15	M. Naufal Alfian	75	80	80
16	M. Sabili R.	75	80	85
17	Mutia Apriliana	80	85	90
18	Nasywa Fitria	80	85	100
19	Nur Avisya F.	60	65	70
20	Nurul Syifa	70	70	80
21	Pijar Mirza P.	40	50	80
22	Salma Salamina	70	75	80
23	Saskia Salsabila	30	40	50
24	Siti Mahmudah	30	40	50
25	Stella Maharani	75	80	85
26	Syarah Mayninda	75	70	85
Rata-rata		66,4	70,5	78,1



Gambar 2. Peningkatan Peningkatan Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari kegiatan prasiklus diperoleh rata –rata kelas 66,4 menjadi 70,4 pada kegiatan siklus II dan 78,1 pada perbaikan pembelajaran siklus II, atau terjadi peningkatan nilai sebesar 11,7 dan prosentase keberhasilan siklus I 55,2%, siklus II menjadi 82,7 % artinya terjadi kenaikan sebesar 27,5%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran dengan menggunakan kertas warna (origami) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi guru pada kegiatan pembelajaran siklus I dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar siswa masih belum maksimal.
2. Siswa masih sulit menentukan ukuran antara bangun datar yang satu dengan bangun datar yang lainya.
3. Siswa masih sulit menghitung luas bangun segi banyak yang terbuat dari kertas origami satu warna.

Menurut penilaian teman sejawat tentang kegiatan guru dalam proses pembelajaran masih ditemukan beberapa kelemahan guru yaitu :

1. Media yang digunakan guru masih tidak jelas untuk dicari ukuranya.
2. Media yang digunakan guru kurang menarik.
3. Media yang digunakan guru kurang tepat untuk menjelaskan suatu konsep bangun gabungan.

Melihat hasil evaluasi belajar siswa belum maksimal, siswa belum menguasai dalam menentukan ukuran bangun datar, maka perlu bagi guru untuk mengadakan perbaikan pembelajaran dengan alasan:

1. Mengapa siswa masih sulit menentukan ukuran bangun kesatu dengan bangun kedua?
2. Apakah media kurang tepat untuk menjelaskan suatu konsep bangun gabungan?

Siklus 2

Pada perbaikan pembelajaran siklus 2 hal yang diamati, ternyata siswa merasa lebih aktif dalam pembelajaran, mengukur dan menempelkan kertas – kertas warna sesuai idenya kemudian menghitung luasnya, karena guru menggunakan media pembelajaran konkret yang cukup Menarik perhatian dan motivasi siswa dalam pembelajaran , yang akhirnya pada kegiatan evaluasi diperoleh peningkatan hasil yang cukup baik. Keberhasilan kegiatan siklus II dapat dilihat dari hasil evaluasi siklus II

Dengan melihat hasil penelitian di atas benar adanya menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1999 : 202) “media benda asli merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa” sehingga dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran, seta meningkatkan semangat optimistis siswa

dalam menyampaikan pendapat (Priansa,2017). Ketika siswa semangat dan antusias mengikuti pembelajaran maka hasil belajar mereka menjadi lebih baik serta pembelajaran lebih bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Penggunaan media kertas warna (origami) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar segi banyak di kelas VI Siswa MIN 21 JAKARTA
2. Penggunaan media kertas warna (origami) dapat menghilangkan sifat abstrak untuk mempelajari materi bangun datar segi banyak.
3. Penggunaan media kertas warna (origami) dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa untuk menentukan ukuran dan menghitung sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim H. Ahmad. (2007). *Media Pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM
- Aristo Rahadi. *Media Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad. (2002). *Media dan Alat bantu Pembelajaran*. Jakarta :CV Mandiri
- H. Rayandra Asyhar. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
(<http://sangpujanglececil.blogspot.com/2014/11/skripsi-penggunaan-alat-peraga-berupa.html>)
- Hamalik Oemar. (2004). *Media pendidikan*. Bandung :PT Aditya Bakti
- Hamdani. (2005). *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung:Alfabeta
- Mulyani Sumantri. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta