

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I SDN 1 PADAAN DALAM MELAKUKAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI PENDEKATAN KETERAMPILAN PROSES DENGAN MEDIA DADU

Siswati

Guru Kelas I SDN 1 Padaan

***Abstract:** the problems of this research are classical learning without relevant media and the students with weak of numeral concept understanding and calculation. This research is Class Action Research (CAR), consist of two cycles with 23 students as the research subject. The action on the first cycle is using dice with simple circle symbolic. The action on the second cycle is using dice with colored circle symbolic. The results of this research are 1) the using of dice as the media make the learning interesting, concrete and effective, 2) the renewal of dice with colored circle symbolic abridge the students to calculate on story questions, 3) the using of dice as the media increase the students' calculation.*

***Keywords:** learning result, calculation, skilled process approach, dice*

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran Matematika di Kelas I di SDN 1 Padaan, guru masih melakukan pembelajaran secara klasikal dengan menggambar batang lidi dan menuliskan lambang bilangan di papan tulis dengan penjelasan melalui metode ceramah. Guru melanjutkan pembelajaran dengan latihan soal. Pembelajaran semacam ini memang mudah dan praktis, namun tidak menarik dan tidak efektif. Hal ini sesuai dengan pembelajaran yang berlangsung searah dan kemampuan berhitung peserta didik yang masih lemah. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil belajar yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,13 dengan ketuntasan sebesar 56,52%.

Pada pembelajaran Matematika di kelas

rendah, termasuk di Kelas I, hendaknya berlangsung aktif dan menarik. Pembelajaran seperti di atas belum ideal, sehingga pembelajaran berlangsung pasif, tidak menarik dan tidak efektif serta hasil belajar yang belum memuaskan. Pembelajaran berlangsung aktif dan menarik bila peserta didik terlibat dalam pembelajaran dan menyukai kegiatan pembelajaran tersebut.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru menggunakan pendekatan keterampilan proses dalam pembelajaran dengan media dadu. Dalam pembelajaran tersebut, guru menggunakan media dadu berukuran besar dengan simbol lingkaran yang menunjukkan bilangan tertentu. Media dadu berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif. Dengan mem-

perhatikan simbol pada media dadu tersebut, peserta didik mengetahui bilangan tertentu dan melakukan perhitungan.

METODE

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan dalam pembelajaran Matematika melalui pendekatan keterampilan proses dengan media dadu. Tempat penelitian adalah SDN 1 Padaan, Kecamatan Japah, Kabupaten Blora, tepatnya di Kelas I. Waktu penelitian adalah dua bulan, mulai bulan Agustus sampai bulan September yang bertepatan dengan periode awal Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016. Subyek penelitian sebanyak 23 peserta didik, terdiri dari 14 anak putra dan 9 anak putri. Data penelitian adalah aktifitas belajar dan hasil belajar. Sumber data penelitian adalah peserta didik. Alat pengumpulan data adalah lembar pengamatan, soal ulangan harian dan foto kegiatan penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Prosedur penelitian adalah tindakan dengan Model Siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada Siklus I menggunakan dadu sebagai media pembelajaran. Dadu menunjukkan bilangan tertentu sesuai dengan jumlah simbol lingkaran. Dengan memperhatikan jumlah lingkaran, peserta didik mengetahui bilangan tertentu. Dengan menggunakan jumlah lingkaran, peserta didik melakukan operasi hitung, baik penjumlahan dan pengurangan untuk dua atau tiga bilangan. Pembelajaran ditindaklanjuti dengan tugas kelompok dimana peserta didik belajar bersama mengerjakan tugas kelompok dengan dadu.

Pembelajaran pada Siklus I dengan menggunakan dadu sebagai media pembelaj-

ajaran menjadi menarik, nyata dan efektif. Hal tersebut sesuai dengan hasil tugas kelompok yang bagus dan hasil belajar yang meningkat. Sesuai dengan analisis hasil belajar diketahui nilai rata-rata sebesar 66,95 dengan ketuntasan sebesar 73,91%. Hasil refleksi pada Siklus I sebagai berikut:

Tabel 1. Refleksi pada Siklus I

No	Aspek Refleksi	Keterangan
1	Peserta didik memperhatikan keterangan guru dengan tenang	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,33
2	Peserta didik memperhatikan keterangan guru dengan fokus	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,57
3	Peserta didik mengerjakan tugas kelompok dengan benar	Indikator kinerja terpenuhi dengan hasil tugas kelompok yang bagus
4	Peserta didik mencapai hasil belajar yang memenuhi KKM sekolah	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 66,95
5	Ketuntasan hasil belajar memenuhi minimal 75%	Indikator kinerja belum terpenuhi dengan ketuntasan sebesar 73,91%

Pembelajaran pada Siklus II menggunakan dadu dengan simbol lingkaran berwarna-warni sebagai media pembelajaran. Setiap sisi dadu menunjukkan bilangan tertentu sesuai dengan jumlah simbol lingkaran berwarna-warni. Dengan menggunakan dadu bersimbol lingkaran warna-warni dan memperhatikan jumlah simbol lingkaran, peserta didik lebih mudah menentukan bilangan yang dimaksud maupun melakukan operasi hitung pada soal cerita yang rumit. Pembelajaran ditindaklanjuti dengan tugas kelompok dimana peserta didik belajar bersama mengerjakan tugas kelompok dengan dadu bersimbol lingkaran warna-warni.

Pembelajaran pada Siklus II dengan menggunakan dadu sebagai media pembelajaran menjadi menarik, nyata, mudah dan efektif. Hal tersebut sesuai dengan hasil tugas kelompok yang bagus dan hasil belajar yang meningkat. Sesuai dengan analisis hasil belajar diketahui nilai rata-rata sebesar 76,95 dengan ketuntasan sebesar 91,3%. Hasil refleksi pada Siklus II sebagai berikut:

Tabel 2. Refleksi pada Siklus II

No	Aspek Refleksi	Keterangan
1	Peserta didik memperhatikan keterangan guru dengan tenang	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,8
2	Peserta didik memperhatikan keterangan guru dengan fokus	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,59
3	Peserta didik mengerjakan tugas kelompok dengan benar	Indikator kinerja terpenuhi dengan hasil tugas kelompok yang bagus
4	Peserta didik mencapai hasil belajar yang memenuhi KKM sekolah	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 76,95
5	Ketuntasan hasil belajar memenuhi minimal 75%	Indikator kinerja terpenuhi dengan ketuntasan sebesar 91,3%

Pada penelitian ini, penulis menggunakan media dadu dengan simbol berupa lingkaran yang menunjukkan bilangan tertentu. Penggunaan media pembelajaran berupa dadu menjadikan pembelajaran aktif, menarik, nyata dan efektif. Peserta didik menjadi lebih perhatian dengan keterangan guru, lebih berminat, lebih memahami konsep bilangan dan lebih terampil melakukan operasi hitung. Bahkan, dadu dengan simbol lingkaran yang berwarna-warni semakin memudahkan peserta didik dalam men-

jawab soal dan tugas kelompok yang berkaitan dengan soal cerita penjumlahan maupun pengurangan dua sampai tiga bilangan.

Pada penelitian ini, peserta didik menggunakan media dadu untuk menjawab soal latihan secara individual dan peserta didik lainnya mengkonfirmasi bilamana jawaban tersebut salah. Selain itu, peserta didik mengerjakan tugas kelompok bersama dengan kelompoknya, sehingga peserta didik belajar bersama dan bekerja sama.

Sesuai dengan hasil pengamatan, penulis menganalisis aktifitas belajar peserta didik dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Pengamatan pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Rata-rata Siklus I	Rata-rata Siklus II
1	Memperhatikan keterangan guru dengan tenang	3,52	3,8
2	Memperhatikan keterangan guru dengan fokus	3,37	3,59
Rata-rata		3,45	3,7

Sesuai dengan tabel di atas, aktifitas belajar peserta didik memperhatikan keterangan guru termasuk kategori sangat tenang dan sangat fokus. Hal tersebut berkaitan dengan penggunaan dadu sebagai media pembelajaran. Bahkan, aktifitas belajar peserta didik tersebut semakin meningkat di Siklus II. Hal tersebut sesuai dengan pembaruan dadu dengan simbol lingkaran yang berwarna-warni. Sesuai dengan hasil ulangan harian, penulis menganalisis hasil belajar peserta didik dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Hasil Belajar pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Hasil Belajar	K. Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai terendah	40	50	50
2	Nilai rata-rata	59,13	66,95	76,95
3	Nilai tertinggi	80	90	100
4	Ketuntasan	56,52%	73,91%	91,3%

Sesuai dengan tabel di atas, hasil belajar peserta didik semakin meningkat dan memuaskan. Hal tersebut berkaitan dengan penggunaan dadu sebagai media pembelajaran dan soal latihan maupun tugas kelompok. Bahkan, hasil belajar peserta didik tersebut semakin meningkat di Siklus II dimana beberapa peserta didik mendapat nilai sempurna. Sesuai dengan data penelitian dan pembahasan, penulis menganalisis refleksi pada Siklus I dan Siklus II pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Refleksi pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Refleksi	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik memperhatikan keterangan guru dengan tenang	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,33	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,8
2	Peserta didik memperhatikan keterangan guru dengan fokus	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,57	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 3,59
3	Peserta didik mengerjakan tugas kelompok dengan benar	Indikator kinerja terpenuhi dengan hasil tugas kelompok yang bagus	Indikator kinerja terpenuhi dengan hasil tugas kelompok yang bagus
4	Peserta didik mencapai hasil belajar yang memenuhi KKM sekolah	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 66,95	Indikator kinerja terpenuhi dengan nilai rata-rata sebesar 76,95
5	Ketuntasan hasil belajar memenuhi minimal 75%	Indikator kinerja belum terpenuhi dengan ketuntasan sebesar 73,91%	Indikator kinerja terpenuhi dengan ketuntasan sebesar 91,3%

Sesuai dengan data penelitian dan pembahasan, penulis memperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Penggunaan dadu sebagai

media pembelajaran menjadikan pembelajaran menarik, nyata dan efektif. Pembaruan dadu dengan simbol lingkaran yang berwarna-warni memudahkan peserta didik melakukan operasi hitung pada soal cerita penjumlahan maupun pengurangan dua sampai tiga bilangan. Penggunaan dadu sebagai media pembelajaran meningkatkan kemampuan operasi hitung peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah 1) Pembelajaran Matematika di Kelas I SDN 1 Padaan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan melalui pendekatan keterampilan proses dengan media dadu melalui soal latihan dan tugas kelompok menggunakan dadu sebagai media pembelajaran, 2) Kemampuan peserta didik Kelas I SDN 1 Padaan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran Matematika melalui pendekatan keterampilan proses dengan media dadu meningkat

sesuai dengan peningkatan nilai rata-rata yang mencapai 76,95 dan ketuntasan hasil belajar yang mencapai 91,3%.

Saran

Saran penelitian ini adalah 1) Bagi guru supaya membuat media dadu dengan beragam warna, baik warna media maupun simbol, sehingga media dadu tersebut semakin bervariasi dan menarik, 2) Bagi peserta didik cepat dan yakin dalam mengkonfirmasi jawaban temannya, sehingga pembelajaran berlangsung lancar, 3) Bagi sekolah supaya memfasilitasi media dadu, sehingga peserta didik dapat menggunakan media dadu tersebut dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk setiap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan bagi Anak yang Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Asli Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Men-*
- capai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas).
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning, Teori dan Implikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka.
- Suripto. 2009. *Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Gagaksipat, Ngemplak, Boyolali pada Tahun Pelajaran 2009-2010*. Surakarta: Skripsi S1 PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Wikipedia. 2015. *Dadu*. Artikel ensiklopedia bebas.

