
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Memaksimalkan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

La Ode Sirad
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
laodesirad.usnkola@gmail.com
+6281245608600

ISSN: 2807-9558
Vol. 1, No. 2, Agustus 2021
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

Herlina
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
herlina8072@gmail.com

Arnawati
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
arnha_wati@yahoo.co.id

© 2021 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Sirad, L., Herlina, & Arnawati. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Memaksimalkan Media Pembelajaran Matematika. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1 (2), 26-34.

Abstrak

Penelitian ini dimotivasi oleh keinginan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi. Pembelajaran kurang menarik tanpa dukungan media yang efektif dan rata-rata siswa tidak menyukai pelajaran matematika sehingga menyebabkan nilai matematika siswa rendah. Rendahnya hasil belajar lebih terlihat terutama pada mata pelajaran abstrak yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran. Masalah yang dikaji adalah "Apakah dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi pada materi kubus dan balok dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada kelas VIIIA SMP Negeri 2 Samaturu?". Dengan hipotesis tindakan adalah dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi pada materi kubus dan balok dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Samaturu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara guru, observer dan peneliti dengan prosedur penelitian yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek yang diteliti adalah siswa di kelas VIIIA dengan jumlah 29 siswa. Jenis data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan data kuantitatif yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu minimal 75% siswa telah memperoleh nilai minimal 70. Pada evaluasi tindakan siklus I, ketuntasan klasikal 55,17% dengan nilai rata-rata 69,44. Setelah dilakukan evaluasi tindakan siklus II, ketuntasan klasikal yang dicapai adalah 86,21% yang memperoleh nilai ≥ 70 dengan nilai rata-rata 82,86. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dengan media benda nyata tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Samaturu.

Kata Kunci: Memaksimalkan Penggunaan Media Pembelajaran, dan Hasil Belajar.

Abstract

This research is motivated by the desire to know the improvement of student learning outcomes by maximizing the use of mathematics learning media with three-dimensional real objects media. Less interesting learning without the support of effective media and on average students do not like mathematics, causing students' math scores to be low. The low learning outcomes are more visible, especially in abstract subjects that require the use of learning media. The problem studied is "Can maximizing the use of mathematics learning media with three-dimensional real objects media on cubes and blocks material can improve students' mathematics learning outcomes in class VIIIA SMP Negeri 2 Samaturu?". With the action hypothesis, maximizing the use of mathematics learning media with three-dimensional real objects on cubes and blocks can improve mathematics learning outcomes for class VIIIA students of SMP Negeri 2 Samaturu. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in collaboration between teachers, observers and researchers with research procedures that include planning, implementation, observation and reflection. The subjects studied were students in class VIIIA with a total of 29 students. The types of data obtained are qualitative data and quantitative data which are analyzed qualitatively and quantitatively. The results obtained by referring to the Minimum Completeness Criteria (KKM), namely at least 75% of students have obtained a minimum score of 70. In the first cycle of action evaluation, classical completeness was 55.17% with an average value of 69.44. After the evaluation of the second cycle of action, the classical completeness achieved was 86.21% which obtained a score of 70 with an average value of 82.86. So it can be concluded that by maximizing the use of learning media with three-dimensional real objects media can improve mathematics learning outcomes for class VIIIA students of SMP Negeri 2 Samaturu.

Key Words: Learning Outcomes, Maximizing the Use of Learning Media.

A. Introduction

Salah satu yang menjadi tantangan eksternal dari rasional pengembangan Kurikulum 2013 adalah hasil studi PISA (*Program for International Student Assessment*), yaitu studi yang difokuskan salah satunya adalah studi matematika. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat umum, sering kali dapat dipahami sebagai rumus-rumus yang sulit sehingga banyak siswa yang kurang menyukainya. Matematika merupakan ilmu yang abstrak dan mengutamakan penalaran deduktif. Sifat ilmu matematika yang demikian itu tentu saja akan menimbulkan kesulitan bagi anak-anak yang mempelajari matematika (Uno, 2011:126).

Pembelajaran matematika pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang penerapannya memerlukan bantuan media pembelajaran. Berbagai alasan pembelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran, yaitu: (1) objek matematika adalah abstrak sehingga memerlukan peragaan, (2) sifat materi matematika tidak mudah dipahami, (3) aplikasi matematika kurang nyata, (4) belajar matematika perlu fokus, dan (5) kurangnya motivasi belajar siswa.

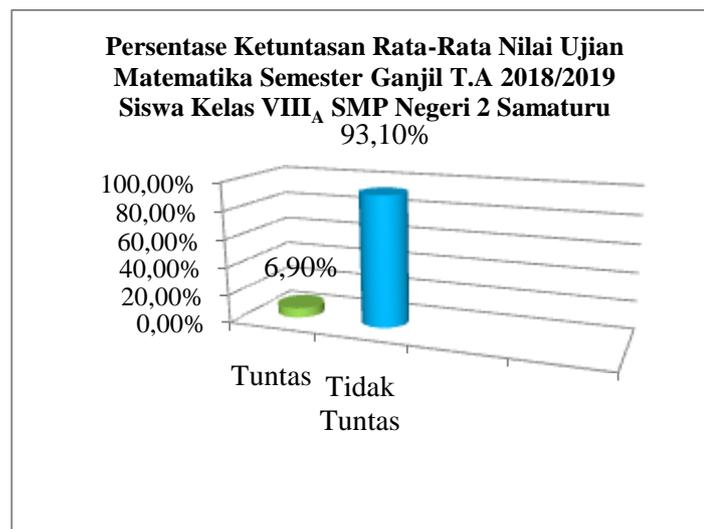
Hal yang perlu diperhatikan para guru adalah penyediaan media yang tepat agar siswa dapat aktif berinteraksi dengan sumber belajarnya. Peran guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran, di samping itu guru mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah. Untuk itu guru yang profesional memerlukan pemahaman mengenai ilmu yang mendasari profesinya. Guru setidaknya memiliki pengetahuan tentang karakteristik anak didik, rancangan pembelajaran, penyajian bahan ajar, dan penguasaan terhadap penggunaan media pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, dalam pembelajaran matematika masih mendesain siswa untuk menghafal daripada menanamkan konsep. Sehingga seringkali terjadi miskonsepsi dikalangan siswa. Jika dari dini sudah salah dalam menanamkan konsep atau terjadi miskonsepsi, maka konsep yang salah itu akan ditanamkan siswa hingga dewasa dan ini akan berakibat fatal. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika diharapkan guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih alat peraga pembelajaran yang dapat memberi kesempatan seluas-

luasnya kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan peserta didik tanpa meninggalkan konsep (Anggoro, 2012:1).

Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas VIII_A SMP Negeri 2 Samaturu pada bulan Januari 2019, diperoleh bahwa guru di kelas VIII_A SMP Negeri 2 Samaturu dalam hal penggunaan media pembelajaran belum telaksana dengan baik (belum maksimal). Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Ketersediaan alat peraga yang masih terbatas menyebabkan ketidaksesuaian dengan penerapan Kurikulum 2013 Revisi 2017 yang menjadi peran guru untuk menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran sesuai dengan petunjuk pada Buku Sekolah Elektronik (BSE). Bahkan proses pembelajaran matematika yang menjenuhkan membuat siswa tidak merasa nyaman, sehingga minat dan sikap senang yang dimiliki para siswa masih minim, pembelajaran kurang menarik tanpa didukung media yang efektif, dan rata-rata siswa tidak menyukai pelajaran matematika sehingga menyebabkan nilai matematika siswa rendah.

Hal ini dapat dilihat dari nilai ujian akhir semester ganjil siswa Tahun Ajaran 2018/2019, dari 29 orang siswa hanya 2 orang yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah, yaitu sebesar 70. Dan selebihnya 27 orang siswa memperoleh nilai kurang dari 70. Hal ini dapat terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Kategori Ketuntasan Secara Klasikal

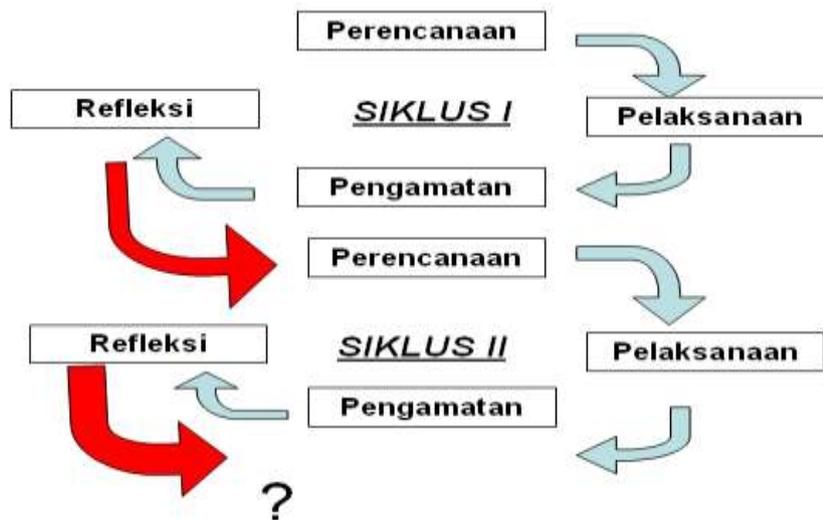
Rendahnya hasil belajar ini lebih terlihat khususnya dalam pokok bahasan yang bersifat abstrak sehingga memerlukan penggunaan media pembelajaran. Dalam banyak kasus guru hanya menggambar bangun ruang tersebut di papan tulis, atau cukup hanya dengan menunjukkan gambar yang ada dalam buku sumber yang digunakan siswa. Bahkan walaupun menggunakan media, siswa hanya melihat saja bangun ruang yang ditunjukkan guru tersebut. Untuk itu diperlukan solusi agar seluruh siswa aktif dalam proses belajar mengajar.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi. Media benda nyata tiga dimensi adalah media yang dapat dilihat dari sudut pandang mana saja serta media tersebut dapat dipegang dan diamati secara langsung oleh siswa. Dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika, menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2013:23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Paizaluddin & Ermalinda, 2014:8). Tahapan penelitian tindakan kelas, dapat dilihat pada gambar 1.2 berikut :



Gambar 1.2

a. Perencanaan

Adapun kegiatan perencanaan meliputi tahap-tahap adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Kurikulum 2013 Revisi 2017. Menyusun dan menyiapkan pedoman observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa. Menyusun dan mempersiapkan Soal Tes dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Merancang pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar siswa, tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang siswa. Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran terutama media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dan direncanakan sebelumnya. Pada pertemuan selanjutnya melakukan pembelajaran siklus I dilanjutkan dengan pembelajaran siklus II dengan materi yang berbeda. Setelah siklus I dan siklus II tuntas maka akan diadakan tes akhir setiap siklus tersebut. Semua kegiatan dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Observasi dilaksanakan untuk mengamati setiap proses dan perkembangan yang terjadi pada siswa. Di samping itu, pengamatan juga dilakukan kepada guru untuk mengamati setiap aktivitas yang dilakukan oleh guru. Observasi dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat.

d. Refleksi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh selama observasi, data diperoleh dari lembar observasi. Kemudian mendiskusikan dengan guru yang bersangkutan berkenaan dengan yang telah

dilakukan, baik kekurangan maupun ketercapaian pembelajaran dari siklus pertama sebagai pertimbangan perencanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

2. Subjek Penelitian

Subyek yang diteliti adalah para siswa di kelas VIII_A semester 2 SMP Negeri 2 Samaturu Kab. Kolaka, Prov. Sulawesi Tenggara, dengan jumlah siswa 29 orang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki, dengan sasaran utama meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi.

3. Tehnik Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar, lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Data mengenai tes hasil belajar siswa diambil dengan memberikan tes tertulis pada setiap akhir siklus. Data mengenai kinerja guru diambil melalui lembar observasi guru untuk memperlihatkan pengelolaan pembelajaran matematika dengan bantuan media dan LKPD oleh guru. Sedangkan data mengenai aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi aktivitas siswa untuk memperlihatkan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran dengan memaksimalkan media pembelajaran.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Tes dilaksanakan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media. Sedangkan lembar observasi merupakan catatan yang menggambarkan tingkat aktivitas siswa dalam pembelajaran dan pencatatan mengenai kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan memaksimalkan media pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk analisis data kuantitatif digunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis yang dilakukan untuk menilai karakteristik dari sebuah data.

a. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar yang diperoleh setiap siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Penskoran hasil tes yang berupa *essay* tes ditentukan dengan rumus:

$$\text{Nilai Hasil Tes} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

b. Lembar Observasi Guru

Aktivitas guru selama proses pembelajaran dianalisis secara kualitatif berdasarkan aspek yang telah ditentukan dalam lembar observasi.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan Aktivitas Guru}}{\sum \text{Skor Maksimal Aktivitas Guru}} \times 100\%$$

c. Lembar observasi aktivitas siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dianalisis secara kualitatif berdasarkan aspek yang telah ditentukan dalam lembar observasi.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

6. Indikator Keberhasilan

Ditinjau dari segi hasil, yaitu jika 75% siswa telah mencapai nilai ≥ 70 yang merupakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak

sekolah. Sedangkan dari segi proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa dikategorikan berhasil jika persentase keaktifannya mencapai $\geq 80\%$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

1.1 Hasil Tes Siklus I

Dari hasil observasi pada pelaksanaan siklus I, diperoleh hasil belajar siswa kelas VIII_A SMP Negeri 2 Samaturu pada siklus I seperti pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII_A

Banyak Siswa Yang Tuntas	Banyak Siswa Yang Tidak Tuntas	Rata-Rata	Persentase Tuntas
16	13	69,44	55,17%

Berdasarkan tabel 1.1, diperoleh jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 16 orang atau sebesar 55,17% dan sebaliknya yang belum tuntas sebanyak 13 orang atau sebesar 44,83%. Jika dirata-ratakan, hasil belajar matematika siswa pada siklus I sebesar 69,44. Hal ini menunjukkan pada siklus I perolehan nilai siswa berdasarkan ketuntasan belajar masih rendah, yaitu hanya 55,17% siswa yang telah mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu sebesar 70.

Tabel 1.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Hal Yang Diobservasi	Siklus I		Rata-Rata
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
Aktivitas Guru	82,14%	85,71%	83,92%
Aktivitas Siswa	44,73%	51,39%	48,06%

Berdasarkan tabel 1.2 di atas, diperoleh bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran yaitu media benda nyata tiga dimensi secara maksimal dan aktivitas siswa dalam pembelajaran masih sangat jauh dari indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$.

Dari hasil observasi dan evaluasi pada pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan ditinjau dari segi hasil yang telah ditetapkan belum tercapai. Sehingga pada proses pembelajaran siklus I dengan memaksimalkan media benda nyata belum baik. Hal ini disebabkan diantaranya masih banyak siswa yang kurang aktif dan kebingungan dalam mengerjakan soal-soal pada LKPD karena siswa belum menguasai materi dalam LKPD, sehingga pada saat mengerjakan soal-soal LKPD hanya sedikit saja siswa yang dapat menjawab dengan benar.

Dari hasil tes siklus 1 menunjukkan bahwa dari 29 orang siswa hanya 16 orang yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 70. Sedangkan untuk segi proses yang meliputi aktivitas guru sudah tercapai tetapi aktivitas siswa belum tercapai. Hal tersebut diakibatkan karena masih banyak kekurangan-kekurangan dari siklus I yang diperoleh berdasarkan lembar observasi guru dan siswa.

1.2 Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus II merupakan nilai yang mencerminkan hasil belajar siswa kelas VIII_A SMP Negeri 2 Samaturu siklus II seperti pada tabel 1.3 berikut:

Tabel 1.3 Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Siklus 2

Banyak Siswa Yang Tuntas	Banyak Siswa Yang Tidak Tuntas	Rata-Rata	Persentase Tuntas
25	4	82,86	86,21%

Berdasarkan tabel 1.3 diperoleh jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 25 orang atau sebesar 86,21% dan sebaliknya yang belum tuntas sebanyak 4 orang atau sebesar 13,79%. Jika dirata-ratakan, hasil belajar matematika s pada siklus II sebesar 86,86. Hal ini menunjukkan pada siklus II perolehan nilai siswa berdasarkan ketuntasan belajar sudah meningkat dibandingkan dengan siklus I, yaitu hanya 55,17% siswa yang telah mencapai KKM sedangkan pada siklus II sebanyak 86,21% siswa yang telah mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu sebesar 70.

Tabel 1.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Hal Yang Diobservasi	Siklus I		Rata-Rata
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
Aktivitas Guru	89,29%	92,86%	91,06%
Aktivitas Siswa	82,89%	88,89%	85,89%

Berdasarkan tabel 1.4, diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran yaitu media benda nyata tiga dimensi secara maksimal dan aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah meningkat jika dibandingkan dengan siklus I, bahkan pada pertemuan II siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dengan media benda nyata tiga dimensi pada kompetensi dasar menemukan dan menentukan luas permukaan dan volume balok sudah mendapatkan hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, dapat disimpulkan telah mencapai indikator keberhasilan, sebab indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan telah tercapai. Dengan tercapainya indikator keberhasilan berarti tujuan telah tercapai, yaitu meningkatkan hasil belajar matematika pada kompetensi dasar menemukan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar, yaitu kubus dan balok melalui penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi secara maksimal pada siswa kelas VIII_A SMP Negeri 2 Samaturu.

2. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar berhasil setelah pelaksanaan siklus II karena telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Pada siklus I perolehan nilai siswa berdasarkan ketuntasan belajar masih rendah, yaitu hanya 55,17% siswa yang telah memperoleh nilai minimal 70. Jika dirata-ratakan sebesar 69,44. Rendahnya nilai siswa pada siklus I disebabkan oleh beberapa hal, antara lain karena siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran terutama dalam materi kubus dan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, juga disebabkan karena belum terlaksananya semua komponen dan rencana pelaksanaan pembelajaran, hal ini diperleh dari hasil observasi yaitu indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran hanya mencapai 48,06% jika ditinjau dari aktivitas siswa dan 83,92 % jika ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sehingga harus dilanjutkan pada siklus II karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Setelah pelaksanaan siklus II, perolehan nilai hasil belajar matematika siswa meningkat menjadi 86,21% siswa telah memperoleh nilai minimal 70 dan secara rata-rata siswa dari 69,44 meningkat menjadi 82,86. Hal ini tentunya merupakan dampak positif dari pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran dengan media benda nyata tiga dimensi secara maksimal. Dimana dalam penerapannya pada siklus II lebih baik dari pada siklus I. Sehingga siswa mengalami pembelajaran lebih baik dibanding siklus I. Sehingga suasana kehidupan nyata dirasakan kehadirannya oleh siswa saat pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang mengalami peningkatan menjadi 91,06% jika ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sebesar 85,89% jika ditinjau dari aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas guru dan siswa tersebut sangatlah besar persentasenya. Hal tersebut disebabkan karena pada siklus II merupakan pertemuan ketiga proses pembelajaran dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran

dengan media benda nyata tiga dimensi, sehingga guru sudah terbiasa dan memahami langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang, walaupun tidak dapat dipungkiri ada langkah-langkah yang terlewatkan. Demikian halnya siswa pun sudah terbiasa dengan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, siswa pun termotivasi untuk belajar, antusias dalam belajar karena dirasa menyenangkan yang tentunya rasa menyenangkan tersebut berimbas pada hasil belajar matematika siswa yang lebih baik. Melihat persentase tersebut, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sangatlah baik dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi.

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan awal sampai dengan siklus II terjadi perubahan sikap pada siswa yaitu siswa lebih termotivasi untuk belajar karena dapat menemukan keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, siswa membangun sendiri pengetahuannya dan adanya kerja sama antar siswa dalam setiap kelompok pada saat pembelajaran berlangsung. Pada saat siklus I siswa kurang memperhatikan materi pelajaran yang diberikan oleh guru, dan setelah siklus II siswa lebih terfokus memperhatikan materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dan berdasarkan indikator keberhasilan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika pada kompetensi dasar menentukan luas permukaan serta volume bangun ruang sisi datar yaitu kubus dan balok siswa kelas VIII_A SMP Negeri 2 Samaturu dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi. Hal ini sesuai dengan teori pada kajian pustaka bahwa media benda nyata tiga dimensi bertujuan agar pembelajaran matematika dalam kelas tersebut tidak monoton, menarik, dan tidak tergolong abstrak sehingga siswa tersebut lebih aktif dan tertarik dan menyebabkan hasil belajar matematika siswa meningkat. Selain itu, media benda nyata tiga dimensi merupakan alat peraga yang tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya karena dapat dibuat sendiri oleh guru dan bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyiapkan alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan biaya yang minim. Selain keunggulan dari media pembelajaran, hal tersebut sesuai dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Anggoro, dkk (2012) dan Krisnawati, dkk (2013) bahwa dengan penggunaan media benda nyata tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran matematika dengan media benda nyata tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada kompetensi dasar menentukan luas permukaan serta volume bangun ruang sisi datar yaitu kubus dan balok siswa kelas VIII_A SMP Negeri 2 Samaturu tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan oleh nilai hasil belajar matematika siswa setelah tindakan siklus I meningkat dibandingkan dengan data observasi awal yakni 27,59% menjadi 55,17%. Namun hal ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Nilai rata-rata siswa setelah tindakan siklus II meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I yaitu 69,44 menjadi 82,86. Jika dibandingkan persentase siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 55,17% sedangkan pada siklus II yaitu 86,21%. Hal ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu lebih dari atau sama dengan 75% siswa telah mendapat nilai minimal 70. Sementara dari segi proses keterlaksanaan pembelajaran, pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas siswa 48,06% sedangkan siklus II diperoleh 85,89%. Untuk aktivitas guru pada siklus I diperoleh 83,92% sedangkan untuk siklus II diperoleh 91,06%.

E. Daftar Pustaka

Anggoro, Febri, Y., dkk. (2012). Penggunaan Media Tiga Dimensi dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Materi Bangun Ruang, (online). Jurnal Karya Pendidikan Matematika : Volume 1, Nomor 1, Tahun 2012 (<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/232/130>, diakses 19 April 2019).

Arikunto, S., dkk. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- As'ari, A.R., dkk. (2017). *Buku Matematika Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. (2013). *Pendekatan Scientific (Ilmiah) dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pusbang Prodik.
- Krisnawati, A., & Supriyono. 2013. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru: Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar, (online), JPGSD Vol. 01, No. 02 tahun 2013, 0-216, (<https://media.neliti.com/media/publications/249488-penggunaan-media-tiga-dimensi-untuk-meni-7906da09.pdf>, diakses tanggal 12 Februari 2019).
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Classrom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Permendikbud No. 68 Tahun 2013 *Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*.
- Uno, H. & Nurdin, M. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yani, A. & Ruhimat, M. (2018). *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.