

**PENGGUNAAN MEDIA BENDA ASLI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI BARAN I
KECAMATAN NGUTER KABUPATEN SUKOHARJO**



Skripsi

Disusun Oleh:

DIAH PUSPITA

K7106015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran matematika sangatlah penting diberikan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan tingkat Perguruan Tinggi. Pada dasarnya pelajaran matematika berperan untuk melatih berpikir secara logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif. Hal tersebut diperlukan agar siswa mampu untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi bagi kelangsungan hidupnya.

Adapun salah satu tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar seperti yang dicantumkan dalam kurikulum KTSP yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan pemikiran dalam mengembangkan pembelajaran matematika dengan media yang sesuai dengan materi serta perkembangan anak.

Dalam berbagai kesempatan, pembelajaran matematika masih dibelajarkan dengan metode kuno, yaitu *drilling*. Metode pencekokan latihan soal yang banyak oleh guru akan berakibat tekanan besar pada belahan otak kiri, sedangkan otak kanan kurang berkembang sejalan dengan otak kiri. Akibatnya anak mudah jenuh dan kurang kreatif. Sistem *drill* atau melatih berulang-ulang berakibat materi-materi serta rumus-rumus matematika Sekolah Dasar itu hanya hafalan sebelum ujian dan kurang memahami persoalan matematika.

Sistem pembelajaran yang sudah diwariskan turun temurun adalah sistem pembelajaran audio, dimana guru menulis di papan tulis, menjelaskan kemudian memberi soal latihan. Cara pembelajaran ini sudah puluhan tahun dilaksanakan dan sudah dipercaya sebagai satu-satunya cara yang benar, bahkan tak sedikit lembaga-lembaga pendidikan juga menerapkannya. Menurut Iwan Zahar, sebenarnya sistem audio ini kurang cocok untuk sebagian besar anak yang memang dilahirkan berbeda-beda. Sistem ini hanya cocok untuk anak yang dilahirkan dengan gaya belajar audio kurang lebih sekitar 20 – 34%. Selebihnya adalah anak yang belajar dengan melihat (visual) dan melakukan sesuatu (kinestetik).

Cara pembelajaran dengan melihat (visual) dan melakukan sesuatu (kinestetik) apabila diterapkan akan membuat belahan otak kanan mereka aktif dan pengertian mereka akan matematika menjadi lebih baik yang sesuai dengan kenyataan dan praktek hidup sehari-hari sehingga matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan. Menurut Piaget dalam Heruman (2008: 1), Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun berada pada fase operasional konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Untuk meningkatkan pemahaman serta pembelajaran matematika terutama yang sesuai dengan paradigma baru yaitu "*student centered*", diharapkan guru menggunakan teknologi dan informasi seperti penggunaan benda-benda nyata atau konkrit dalam menyampaikan suatu konsep kepada siswa. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti siswa. Cara tersebut diharapkan mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran, tidak hanya dari audio saja, tetapi dengan melihat dan melakukannya secara langsung siswa akan mudah untuk menangkap materi sehingga pembelajaran akan lebih bermakna baik bagi guru maupun siswa.

Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya.

Namun, pembelajaran matematika selama ini, dunia nyata hanya dijadikan tempat mengaplikasikan konsep. Siswa mengalami kesulitan belajar matematika di kelas. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika, dan siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di kelas ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan.

Kenyataan di lapangan bahwa tujuan matematika seperti yang dirumuskan dalam kurikulum KTSP, belum dapat tercapai secara optimal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika kurang mengoptimalkan penggunaan media yang sesuai sehingga siswa hanya menghafalnya saja atau hanya menerapkan sistem *drill*. Dari materi pecahan, guru belum banyak yang menggunakan media benda asli dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan. Biasanya guru menggambar di papan tulis untuk pengenalan tentang pecahan, atau dengan media dua dimensi misalnya dengan kertas lipat. Guru biasanya langsung mengajarkan pengenalan angka, seperti pada pecahan $\frac{1}{2}$, 1 disebut pembilang dan 2 disebut penyebut. Sebagian besar guru menganggap bahwa media dan pembelajaran dengan cara tersebut sudah baik dan mampu dimengerti oleh siswa.

Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan (Depdikbud) dalam Heruman (2008: 43) mengatakan bahwa pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya pengadaan media pembelajaran. Dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Dari hasil evaluasi dalam buku tes formatif siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2008/2009 pada materi pecahan, banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) seperti yang dicantumkan dalam kurikulum KTSP yaitu sebesar 66. Dari hasil ulangan tersebut diperoleh rata-rata kelas sebesar 58,25. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada materi pecahan, hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SD setempat, cara beliau menyampaikan materi tidak disertai dengan penggunaan media, guru menyampaikan materi dengan menggambar di papan tulis akibatnya pemahaman siswa terhadap konsep pecahan itu sendiri masih rendah. Siswa akan lebih tertantang apabila penyampaian materi itu disertai dengan penggunaan media dan akan melekat dalam pola pikir siswa. Dari kenyataan tersebut maka dapat diidentifikasi permasalahan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa belum mampu menguasai konsep dari pecahan itu sendiri dan kurang optimalnya penggunaan media dalam pembelajaran serta guru kurang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi pecahan.

Agar pembelajaran matematika dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna dan utuh serta mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan materi. Pemilihan media juga dilihat menurut kemampuan anak untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, indera pendengaran, indera peraba, indera pengecap, indera penciuman. Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah media benda asli atau konkret. Menurut Martiningsih dalam www.Martiningsih.co.cc (2008), benda asli adalah benda yang sebenarnya, yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. Sebagai contoh dalam pengenalan pecahan yaitu menggunakan benda yang memungkinkan untuk bisa dan mudah untuk dibelah dan memiliki bentuk yang simetris seperti: apel, sawo, semangka, roti atau kue, tempe, tahu dan sebagainya dan bisa juga dengan bahan manipulatif dari bangun datar seperti persegi, persegi

panjang, dan lingkaran (simetris). Penggunaan media terutama benda asli memungkinkan siswa secara langsung dapat melihat (visual) dan melakukan sesuatu (kinestetik) dalam usahanya memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan penerapan cara tersebut diharapkan siswa mampu membentuk sendiri pengetahuannya (paham *konstruktivistik*) dan ilmu yang mereka peroleh akan bermakna dan tahan lebih lama dalam ingatannya.

Bertolak dari permasalahan yang ada di lapangan dan keinginan untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan, maka peneliti berusaha melakukan penelitian tentang **Penggunaan Media Benda Asli Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN Baran 1 Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2009/2010.**

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika masih dibelajarkan dengan metode kuno, yaitu metode *drilling* yang mengakibatkan siswa mudah jenuh dan kurang kreatif.
2. Rendahnya pemahaman siswa dalam mengenal konsep pecahan dikarenakan keterbatasan media.
3. Guru belum menerapkan pembelajaran yang efektif dan mengaktifkan siswa misalnya model *cooperative learning* dalam pembelajaran matematika.
4. Guru belum menerapkan pembelajaran dengan model *quantum learning* dengan kerangka perencanaan TANDUR.
5. Guru belum menerapkan pembelajaran dengan model pemecahan masalah (*Problem Solving*) khususnya dalam pembelajaran matematika.
6. Guru belum memberikan motivasi yang maksimal akibatnya siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan ditakuti.
7. Guru kurang memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

C Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan masalah yang diteliti, maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan media benda asli yang berbentuk simetris dalam pembelajaran matematika.
2. Materi yang diberikan hanya pada pengenalan pecahan sederhana.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III semester II di SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2009/2010.

D Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah penggunaan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan dalam pembelajaran matematika kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo ?”

E Tujuan Penelitian

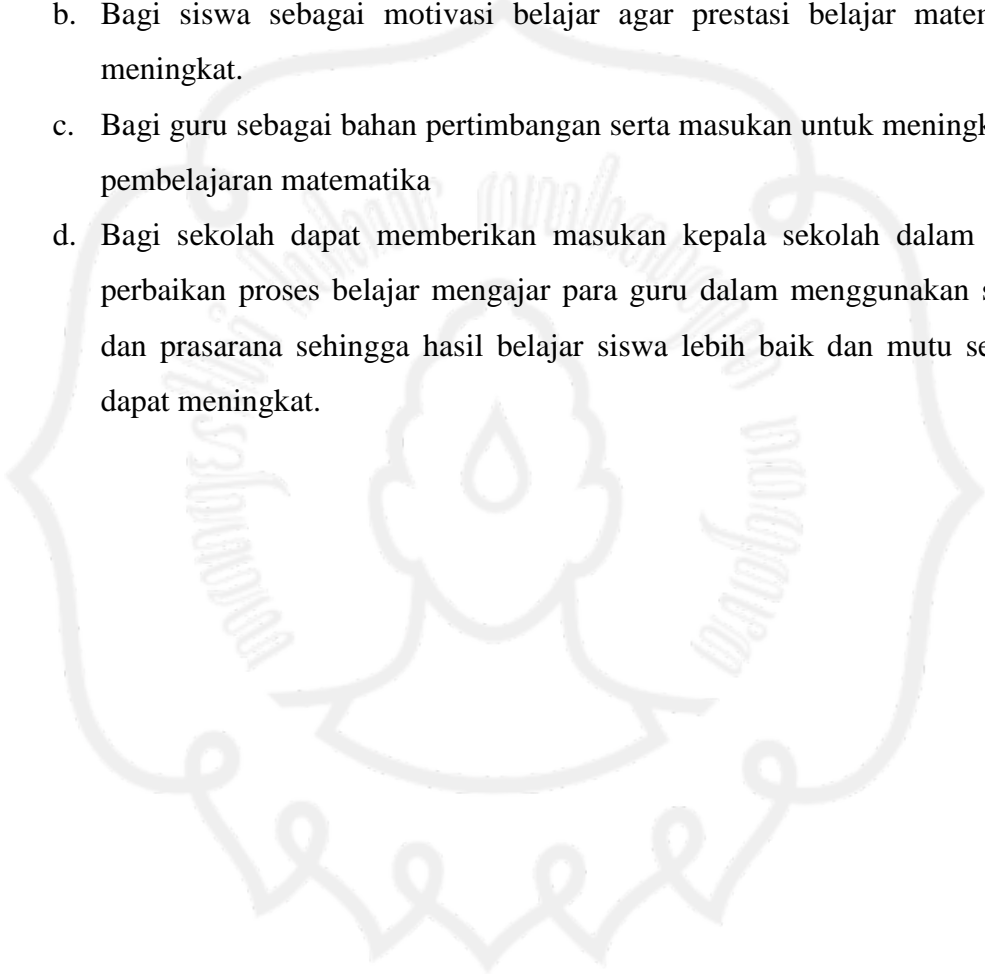
Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan media benda asli dalam pembelajaran matematika kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo.

F Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan menggunakan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan.
 - b. Sebagai sumbangan pemikiran atau masukan bagi guru dalam pembelajaran matematika

- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika
 - d. Memperluas wawasan dalam pembelajaran matematika
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi peneliti bermanfaat untuk menemukan solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada mata pelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar
 - b. Bagi siswa sebagai motivasi belajar agar prestasi belajar matematika meningkat.
 - c. Bagi guru sebagai bahan pertimbangan serta masukan untuk meningkatkan pembelajaran matematika
 - d. Bagi sekolah dapat memberikan masukan kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses belajar mengajar para guru dalam menggunakan sarana dan prasarana sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mutu sekolah dapat meningkat.
- 

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini akan dibahas empat hal, yaitu hakikat pembelajaran matematika, hakikat pemahaman konsep, hakikat pecahan, dan hakikat media benda asli.

1. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Perubahan terjadi pada diri seseorang baik dari sifat maupun jenisnya. Perubahan perilaku tersebut misalnya, dapat berupa : dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-samar, dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi terampil, dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembohong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dan lain-lain. Perubahan sebagai hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek kognitif, psikomotor maupun afektif. Aspek kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran, analisis, sintesis, dan evaluasi. Menurut Leung (2001) dalam jurnal internasional *Learning and Instruction in Mathematics*, “has considered East Asian approach to mathematics and suggested that Asian students have been encouraged to use memorization as part of the learning process”. Pembelajaran matematik dianggap berkesan apabila siswa sudah menggunakan daya ingatnya karena itu sudah merupakan bagian dari proses belajar. Siswa mampu menangkap dan mengerti hal-hal yang baru mereka kenal dan menyimpannya dalam benak mereka. Hal ini sangat berkaitan dengan kemampuan kognitif. Aspek afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan

sikap, organisasi, dan penentuan pola hidup. Aspek psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Menurut Nana Sudjana (1992: 2) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang disadarinya.

Menurut Slameto (1995:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut pandangan Skinner (1958) dalam Syaiful Sagala (2009: 14) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.

Menurut Robert M. Gagne (1970) dalam Ngalim Purwanto (2009: 17) belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulasi yang bersal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas manusia secara aktif, untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Perubahan-perubahan itu bersifat relatif konstan dan menetap, sehingga dibutuhkan suatu minat agar mendapatkan sikap belajar yang lebih baik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (1995 : 54-72), faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua yaitu faktor interen dan eksteren.

1. Faktor-Faktor interen, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

- (a) Faktor jasmani, yaitu faktor yang berasal dari anggota badan individu itu sendiri. Faktor jasmani terdiri dari dua macam yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor kesehatan adalah kondisi kesehatan pada seseorang terbebas dari penyakit, tidak dalam keadaan lelah dan capek. Sedangkan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Siswa yang kekurangan gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya berada di bawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat mengantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran. Selain kondisi tersebut, kondisi pancaindera juga tak kalah pentingnya. Dikatakan oleh Amiruddin Rasyad dalam Yudhi Munadi (2008: 26) pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*). Artinya, kondisi pancaindera tersebut akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan pancaindera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.
- (b) Faktor psikologis, yaitu faktor yang mempengaruhi kejiwaan setiap individu. Faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar. *Intelegensi* menurut C. P. Chaplin dalam Yudhi Munadi (2008:26) sebagai (1) kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif, (2) kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif, (3) kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat sekali. Ketiga hal tersebut merupakan satu kesatuan, tidak terpisahkan satu dengan yang lainnya. *Perhatian* menurut Slameto dalam Yudhi Munadi (2008:27) adalah keaktifan siswa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu objek ataupun sekumpulan objek. Yang ketiga yaitu *minat dan bakat*. Minat diartikan oleh Hilgard dalam Yudhi Munadi (2008:27) sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan

mengenang beberapa kegiatan. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih. Yang keempat adalah *motif* dan *motivasi*. Motif menurut Sardiman AM dalam Yudhi Munadi diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Yang kelima yaitu *kognitif* dan *daya nalar*. Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal yakni persepsi, mengingat dan berfikir. Persepsi adalah penginderaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa yang lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh melalui pengalamannya di masa lampau. Berfikir oleh Jalaluddin Rakhmat dalam Yudhi Munadi dibagi menjadi dua macam, yakni berfikir autistik dan berfikir realistik. Berfikir autistik lebih tepat disebut melamun; fantasi, menghayal. Berfikir realistik disebut juga nalar ialah berfikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata.

- (c) Faktor kelelahan, yaitu faktor yang disebabkan karena daya fisiknya menurun. Kelelahan ada dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

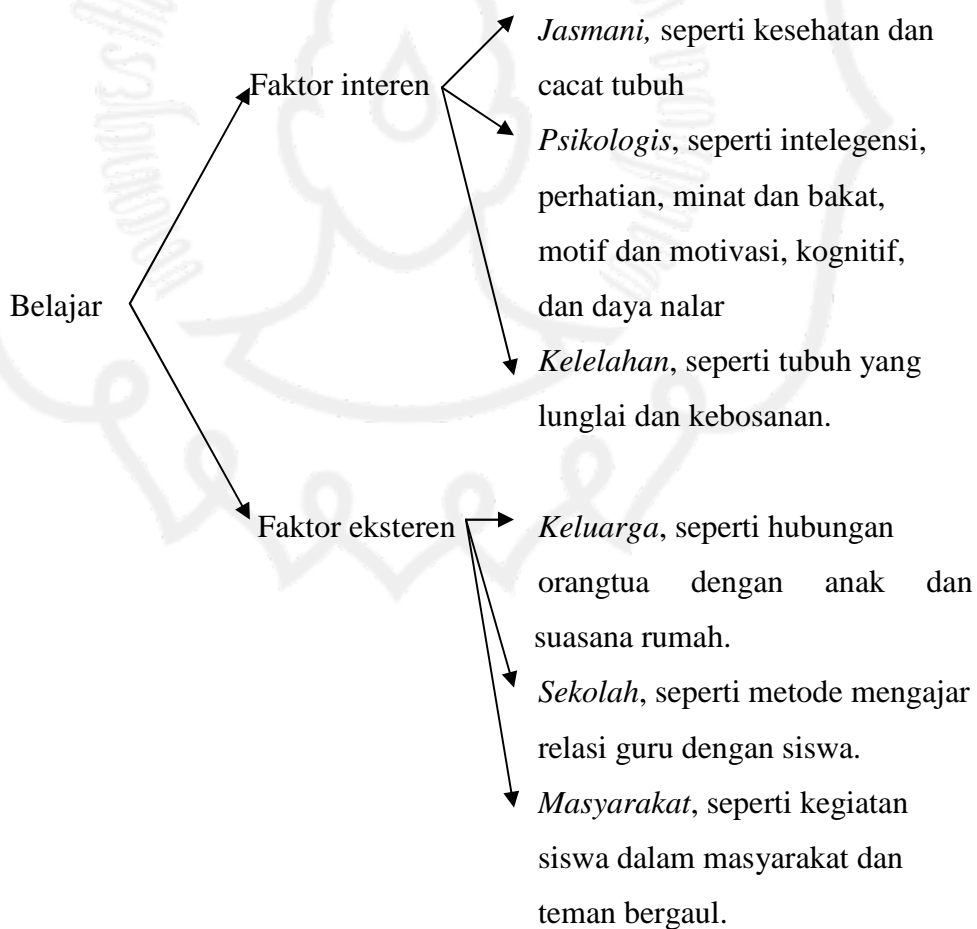
2. Faktor-faktor eksteren, meliputi:

- (a) Faktor keluarga, yaitu siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga yang berupa: cara orang tua mendidik yaitu dengan memberikan bimbingan dan penyuluhan, relasi antar anggota keluarga yaitu hubungan antara orang tua dengan anak, suasana rumah seperti situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak belajar,

keadaan ekonomi keluarga, orang tua yang memahami perkembangan anak, serta latar belakang kebudayaan.

- (b) Faktor sekolah, yaitu faktor yang terdapat dalam lingkungan sekolah sehingga mempengaruhi belajar siswa. Faktor ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa dan relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
- (c) Faktor masyarakat, merupakan faktor eksteren yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Yang termasuk faktor masyarakat adalah kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Bila dinyatakan dalam bentuk bagan, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:



c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran mempunyai pengertian mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran menurut Syaiful Sagala dalam bukunya yang berjudul Konsep dan Makna Pembelajaran, merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Menurut Corey dalam Nyimas Aisyah (2007.1.3) Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Menurut Oemar Hamalik (1999:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Gagne, Birggs, dan Wager dalam Udin S Winata Putra (2007:1.19), berpendapat bahwa *Instruction is a set of event that affect leaners is such a way that learning is facilitated*. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut Franciscus dalam <http://franciscusti.Blogspot.com2008/06/pembelajaran-merupakan-proses.html>, pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif antara sumber belajar, guru, dan siswa yaitu saling bertukar informasi.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek

afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

d. Pengertian Matematika

Matematika menurut Ruseffendi dalam Heruman (2008:1) menyatakan bahwa: Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman (2008:1), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Sementara itu disampaikan oleh Andi Hakim Nasution dalam Karso (1999:1.39) istilah matematika berasal dari bahasa Yunani *metheis* atau *manthenien* yang artinya mempelajari, namun diduga kata itu erat hubungannya dengan kata sansekerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau *intelengensi*.

Menurut Suyitno dalam www.dunia.guru.com, matematika adalah ilmu tentang logika mengenal bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Matematika timbul karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan dan ruang yang bersifat abstrak. Untuk menunjang kelancaran pembelajaran di samping pemilihan

metode yang tepat juga perlu digunakan suatu pembelajaran yang sangat berperan dalam membimbing abstraksi siswa.

Menurut Johnson dan Myklebus dalam Mulyono Abdurrahman (1999:252), Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sedangkan fungsi teorinya adalah untuk memudahkan berpikir.

Sedangkan menurut Kline dalam Mulyono Abdurrahman (1999:252) menyatakan bahwa matematika adalah bahasa simbolis dari ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.

Menurut Lenner dalam Mulyono Abdurrahman (1999:252) juga berpendapat bahwa matematika di samping sebagai bahasa simbolik juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen kuantitas.

Cornelius dalam Mulyono Abdurrahman (1999:253) mengemukakan perlunya belajar matematika, yaitu:

- (1) sarana berfikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Taylor dan Francis Group (2008) dalam *International Journal of Education in Science and Technology: Mathematics is pervading every study and technique in our modern world. Bringing ever more sharply into focus the responsibilities laid upon those whose task it is to teach it. Most prominent among these is the difficulty of presenting an interdisciplinary approach so that one professional group may benefit from the experience of others.* Matematika mencakup setiap pelajaran dan teknik di dunia modern ini. Matematika memfokuskan pada teknik pengerjaan tugas-tugasnya. Hal yang sangat mencolok yaitu mengenai kesulitan dalam mengaplikasi pendekatan interdisciplinary (antar cabang ilmu pengetahuan), oleh karena itu para pakar bisa memperoleh pengetahuan dari cabang ilmu lain.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisir pembuktian yang logis, menggunakan bahasa yang cermat, jelas, dan akurat serta representasinya dengan simbol untuk mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas yang menggunakan cara bernalar deduktif dan induktif guna memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan matematika adalah salah satu ilmu dasar yang berguna untuk memahami dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi yang memudahkan manusia berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

e. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Nyimas Aisyah (2007:1.4) Pembelajaran Matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas/sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah.

Menurut Syarifuddin dalam <http://syarifartike.com/blogspot.com> 2008/II/pembelajaran-matematika-di-sd.html. ,pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang bertujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (sipelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika. Pembelajaran matematika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika dan berusaha untuk menemukan pengalaman tentang matematika.

Unsur pokok dalam pembelajaran matematika adalah (1) Guru sebagai salah satu perancang proses, proses yang sengaja dirancang selanjutnya disebut proses pembelajaran, (2) Siswa sebagai pelaksana kegiatan belajar dan (3) Matematika sebagai objek yang dipelajari.

Menurut Suhito (2000:12) agar tujuan pengajaran dapat tercapai, guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan yang lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat memilih model pembelajaran serta media yang cocok dengan materi atau bahan ajaran.

Dalam pembelajaran matematika salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media benda asli. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika sangat menunjang dikarenakan dengan menggunakan media siswa lebih mudah memahami konsep matematika yang abstrak.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2009: 140) menyatakan bahwa potensi siswa harus dapat dikembangkan secara optimal dan di dalam proses belajar matematika siswa dituntut untuk mamapu; a) Melakukan kegiatan penelusuran pola dan hubungan; b) Mengembangkan kreatifitas dengan imajinasi, intuisi, dan penemuannya; c) Melakukan kegiatan pemecahan masalah; d) Mengkomunikasikan pemikiran matematisnya kepada orang lain.

Menurut Depdiknas (2009:130) untuk mencapai kemampuan tersebut perlu dikembangkannya proses belajar matematika yang menyenangkan, memperhatikan keinginan siswa, membangun pengetahuan dari apa yang diketahui siswa, menciptakan suasana kelas yang mendukung kegiatan belajar, memberikan kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan kegiatan yang menantang, memberikan kegiatan yang memberi harapan keberhasilan, menghargai setiap pencapaian siswa.

Selain itu di dalam mempelajari matematika siswa memerlukan konteks dan situasi yang berbeda-beda sehingga diperlukan usaha guru untuk : 1) menyediakan dan menggunakan berbagai alat peraga atau media pembelajaran yang menarik perhatian siswa; 2) memberikan kesempatan belajar matematika di berbagai tempat dan keadaan; 3) memberikan kesempatan menggunakan matematika untuk berbagai keperluan; 4) mengembangkan sikap menggunakan

matematika sebagai alat untuk memecahkan matematika baik di sekolah maupun di rumah; 5) menghargai sumbangan tradisi budaya dan seni di dalam pengembangan matematika; 6) membantu siswa menilai sendiri kegiatan matematikanya

f. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Dalam kurikulum KTSP (2009:135) disebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Tujuan Umum, meliputi: (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (d) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

(2) Tujuan Khusus, meliputi: (a) Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan matematika, (b) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di SLTP, (c) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin, (d) Tujuan tersebut dianggap telah tercapai apabila siswa telah memiliki sejumlah kemampuan di bidang matematika.

g. Fungsi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Dalam kurikulum KTSP (2009:138) disebutkan bahwa matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen, sebagai alat pemecah masalah melalui pola pikir dan model Matematika, serta sebagai alat komunikasi melalui simbol, table, grafik, diagram dalam menjelaskan gagasan.

Dengan demikian mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Akhir Sekolah (UAS).

h. Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

1. Pembelajaran matematika dilakukan berjenjang.

Pembelajaran dimulai dari konsep sederhana bergerak ke konsep yang lebih sukar. Berawal dari hal-hal yang konkret atau nyata bergerak ke semi-konkret (gambar) beralih ke semi-abstrak dan berakhir pada abstrak.

2. Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral

Konsep baru diperkenalkan dengan mengaitkannya pada konsep yang telah dipahami siswa. Hal ini merupakan prinsip “ belajar bermakna atau belajar dengan pemahaman”. Konsep baru merupakan perluasan dan pendalaman konsep sebelumnya.

3. Pembelajaran matematika menekankan penggunaan pola deduktif

Pembelajaran deduktif adalah pembelajaran dalam memahami konsep melalui pemahaman definisi umum kemudian ke contoh-contoh. Tetapi alangkah baiknya, di sekolah dasar diberikan pola pendekatan induktif, yaitu pengenalan konsep melalui contoh-contoh. Hal ini masih dipengaruhi oleh aspek psikologis siswa yaitu masih pada tingkat berfikir konkret.

Tingkat perkembangan berfikir anak SD, menurut Piaget (Heruman, 2008:1) siswa berumur 7-12 tahun berada pada tingkat operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

4. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Pembelajaran ini adalah pernyataan dianggap benar apabila didasarkan atas pernyataan sebelumnya yang sudah dianggap benar.

i. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Dalam kurikulum KTSP (2009:135) secara rinci ruang lingkup matematika SD/MI meliputi aspek-aspek: bilangan, geometri dan pengukuran, dan pengolahan data. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Bilangan nyata adalah semua bilangan yang dapat ditemukan pada garis bilangan dengan cara penghitungan, pengukuran, atau bentuk geometrik. Bilangan –bilangan tersebut ada di dunia nyata. Ada berbagai macam bilangan nyata, menurut Handono dalam <http://www.eksak.blogspot.com>, yang termasuk dalam bilangan nyata: (a) Bilangan asli adalah bilangan-bilangan yang terdapat pada garis bilangan berikut disebut bilangan asli. Nama lain dari bilangan ini adalah bilangan hitung atau bilangan yang bernilai positif (integer positif), (b) Bilangan Cacah adalah Bilangan asli dengan tambahan bilangan 0, (c) Bilangan negatif adalah bilangan yang letaknya disebelah kiri nol, (d) Bilangan Bulat adalah bilangan asli, bentuk negatif dari bilangan asli tersebut, dan bilangan 0, (e) Bilangan rasional adalah bilangan-bilangan yang merupakan rasio (pembagian) dari dua angka. Pecahan-pecahan termasuk sekumpulan bilangan rasional. Pecahan desimal adalah pecahan-pecahan dengan bilangan penyebut 10, 100, dan seterusnya, (f) Bilangan irasional adalah suatu bilangan yang terdapat pada suatu garis bilangan yang tidak dapat di alokasikan dengan cara biasa karena bilangan ini tidak dapat digambarkan seperti halnya bilangan rasional, (g) Bilangan imajiner adalah apabila sebuah bilangan bukan merupakan bilangan nyata (dalam artian bilangan tersebut bukan merupakan bilangan rasional maupun irasional), maka bilangan tersebut dikatakan imajiner, (h) Bilangan kompleks adalah suatu bilangan yang merupakan penjumlahan antara bilangan real dan bilangan imajiner. Bilangan kompleks dinyatakan dengan $a + bi$, $a \in \mathbb{R}$, $b \in \mathbb{R}$. Contohnya : $3 + 4i$, $5 - 7i$. Geometri dalam <http://id.wikipedia.org>, berasal dari bahasa Yunani yaitu *geo* yang berarti bumi dan *metria* yang berarti pengukuran. Secara harafiah berarti pengukuran tentang bumi, adalah cabang dari matematika yang mempelajari hubungan di dalam ruang. Menurut Linrong Zhang dalam *International Journal of*

Mathematical Educations in Science yang berjudul “*An Analysis of the Turkish New Elementary Mathematics Curriculum*”, *Geometry, which is frequently used in real life, is an important sub domain of mathematics to illustrate, the shapes of the rooms, buildings and structures, shapes used for decorated or ornaments are all geometric.* Yang berarti geometri yang sering digunakan dalam kehidupan nyata merupakan cabang dari matematika yang menggambarkan ruang, bangunan, dan struktur. Dari pengalaman, atau mungkin secara intuitif, orang dapat mengetahui ruang dari ciri dasarnya, yang diistilahkan sebagai aksioma dalam geometri. Pengukuran dalam <http://wikipedia.com> adalah penentuan besaran, dimensi, atau kapasitas, biasanya terhadap suatu standar atau satuan pengukuran. Sedangkan pengumpulan data mengumpulkan dan membaca data, mengolah dan menyajikan data dalam bentuk tabel, dan menafsirkan sajian data.

j. Teori-Teori Pembelajaran Matematika

Supaya dalam pembelajaran matematika dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka perlu memperhatikan teori-teori belajar matematika menurut para ahli. Menurut Corey dalam Nyimas Aisyah (2007:1.3) mengemukakan pembelajaran merupakan suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Senada dengan hal tersebut dalam kamus besar bahasa Indonesia kata pembelajaran adalah kata benda yang diartikan sebagai proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Gagne dan Brigs dalam Nyimas Aisyah (2007:1.3) melukiskan pembelajaran sebagai upaya orang yang tujuannya adalah membantu orang belajar, secara lebih terinci pembelajaran menurut Gagne adalah seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal.

Brunner dalam Nyimas Aisyah (2007:1.5) menyatakan bahwa dalam belajar matematika ada tiga tahapan yaitu : 1) Tahap Enaktif, 2) Tahap Ikonik, dan 3) Tahap Simbolik.

(1) Tahap Enaktif, pada tahap ini penyajian materi atau konsep dilakukan melalui tindakan. Anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengolah) objek. Anak belajar sesuatu pengetahuan yang dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkrit atau nyata. Dalam tahap ini anak memahami sesuatu dari berbuat atau melakukan sesuatu tanpa menggunakan imajinasinya atau kata-kata, (2) Tahap Ikonik, tahap ini adalah suatu tahap pembelajaran dengan menggunakan pengalaman yang dipresentasikan atau diwujudkan dalam bentuk bayangan visual atau *visual imaginary*, gambar atau diagram yang menggambarkan kegiatan konkrit atau situasi konkrit pada tahap enaktif, (3) Tahap Simbolik, tahap ini anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Anak sudah mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek riil. Pembelajaran dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol arbiter, yang dipakai berdasarkan kesepakatan orang-orang dalam bidang yang bersangkutan, baik simbol verbal, lambang-lambang matematika, maupun lambang abstrak lainnya.

Dienes dalam Nyimas Aisyah (2007:2.7-2.11) membagi tahap-tahap dalam belajar matematika menjadi 6 tahap, yaitu : a. Permainan bebas (*free play*) b. Permainan yang disertai aturan (*games*) c. Permainan kesamaan sifat (*searching for communities*) d. Representasi (*representation*) e. Simbolisasi (*symbolization*) f. Formalisasi (*formalization*).

(a) Permainan bebas, merupakan tahapan belajar konsep yang aktifitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan, (b) Permainan disertai aturan, pada permainan ini anak sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Dengan melalui permainan anak diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan struktur matematika. Semakin banyak bentuk-bentuk berlainan yang diberikan kepada anak dalam konsep tertentu, maka semakin jelas konsep yang dipahami siswa karena akan memperoleh hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajari, (c) Permainan kesamaan sifat, merupakan permainan yang digunakan untuk melatih dan mencari kesamaan sifat-sifat. Guru perlu mengarahkan mereka dengan mentranslasikan kesamaan struktur dari bentuk permainan lain. Translasi tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak

yang ada pada permainan semula, (d) Representasi, pada tahap ini anak mulai belajar membuat pernyataan atau representasi tentang sifat-sifat kesamaan suatu konsep matematika yang diperoleh pada tahap ketiga, representasi dapat berupa gambar, diagram, atau verbal, (e) Simbolis, merupakan tahap di mana siswa menciptakan simbol matematika atau rumus verbal yang cocok untuk menyatakan konsep yang representasinya sudah diketahui pada tahap presentasi, (f) Formalisasi, pada tahap ini anak belajar mengorganisasikan konsep-konsep membentuk secara formal dan harus sampai pada pemahaman aksioma, sifat, aturan, dalil sehingga menjadi struktur dari sistem yang dibahas.

2. Hakikat Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian:pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran:pandangan, (4) mengerti benar (akan);tahu benar (akan), (5) pandai dan mengerti benar. Menurut Depdikbud (1994:74) Apabila mendapat imbuhan me-i menjadi memahami, berarti: (1) mengerti benar (akan); mengetahui benar, (2) memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe-an menjadi pemahaman artinya (1) proses, (2) perbuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham), sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami atau cara mempelajari baik-baik supaya paham dan mengerti banyak.

Menurut Nana Sudjana (1992:24) pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori (1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip, (2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, (3) Tingkat ketiga merupakan tingkat tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi.

Dalam belajar matematika siswa harus mampu menangkap makna dari hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Penangkapan makna inilah yang disebut memahami, mengerti, atau insight. Menurut Ernest Hilgart dalam R.Ibrahim dan Nana Syaodih (2006) ada 6 ciri belajar yang

mengandung pemahaman, yaitu : (1)Pemahaman di pengaruhi oleh kemampuan dasar, (2)Pemahaman dipengaruhi oleh pengalaman belajar masa lalu, (3) Pemahaman tergantung pada pengaturan situasi, (4)Pemahaman di dahului dengan usaha dan coba-coba, (5)Belajar dengan pemahaman dapat di ulangi, (6)Suatu pemahaman dapat di aplikasikan bagi pemahaman situasi lain.

Menurut Driver dalam [http: // matematika. upi. edu/ index. php/](http://matematika.upi.edu/index.php/) pemahaman merupakan kemampuan untuk menjelaskan situasi atau tindakan yang meliputi 3 aspek yakni kemampuan mengenal, menjelaskan dan menginterpretasi atau menarik kesimpulan.

Pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi yang dipelajari. Hal ini dapat ditunjukkan dengan menerjemahkan materi dari suatu bentuk ke bentuk lain. Menginterpretasikan materi dan meramalkan akibat dari sesuatu hasil belajar ini satu tingkat lebih tinggi dari pengetahuan tapi masih merupakan pemahaman tingkat rendah.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah proses mengetahui keadaan jiwa melalui ekspresi yang diberikan melalui indera. Pemahaman yang baik harus disertai pengertian terhadap ekspresi yang dihadapi. Memahami berarti mengerti benar tentang sesuatu yang dipelajari sehingga menjadi baik.

b. Pengertian Konsep

Banyak pengertian tentang konsep yang berkembang di kalangan ahli kognitif dan pendidikan, misalnya saja, Hulse, Egeth dan Deese dalam Suharnan (2005) mendefinisikan konsep sebagai sekumpulan atau seperangkat sifat yang dihubungkan oleh aturan-aturan tertentu. Konsep merupakan bayangan mental, ide dan proses. Menurut Solso (2001) Pembentukan konsep merupakan ketajaman berpikir dalam mengklasifikasikan objek atau ide. Walgito (1992) mengemukakan bahwa konsep merupakan konstruksi simbolik yang menggambarkan ciri-ciri suatu objek atau kejadian. (misalnya konsep tentang manusia, segitiga, merah, belajar, dan sebagainya). Dengan kemampuan manusia untuk membentuk konsep atau pengertian, memungkinkan manusia untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan benda-benda atau kejadian-kejadian.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep adalah sesuatu yang sifatnya abstrak yang digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian.

Dari uraian di atas, maka yang dimaksud pemahaman konsep adalah proses mengetahui sesuatu yang sifatnya abstrak melalui ekspresi jiwa yang diberikan untuk menggambarkan suatu kejadian.

Begitu pentingnya pemahaman konsep bagi proses berpikir kita, sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang manfaat pemahaman tentang suatu konsep, yaitu: 1) Konsep membantu proses mengingat dan membuatnya lebih efisien, 2) Konsep membantu kita menyederhanakan dan meringkas informasi, komunikasi dan waktu yang digunakan untuk memahami informasi tersebut, 3) Konsep menentukan apa yang diketahui atau diyakini seseorang.

3. Hakikat Pecahan

a. Pengertian Pecahan

Pecahan yang dipelajari anak sekolah dasar merupakan bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan tidak sama dengan nol. Secara simbolik pecahan dapat dinyatakan sebagai salah satu dari: (1) pecahan biasa, (2) pecahan desimal, (3) pecahan persen, (4) pecahan campuran. Begitu pula pecahan dapat dinyatakan menurut kelas ekuivalensi yang tidak terhingga banyaknya: $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6} = \dots$

Menurut Muchtar A. Karim (1998:6.4) pecahan adalah perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda atau himpunan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan terhadap himpunan semula. Maksud dari “perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda” adalah apabila suatu benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan setiap itu dengan keseluruhan bendanya menciptakan lambang dasar suatu pecahan. Sedangkan maksud dari “himpunan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan terhadap himpunan semula” yaitu suatu himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama, maka perbandingan

setiap himpunan bagian yang sama itu terhadap keseluruhan himpunan semula akan menciptakan labang dasar suatu pecahan.

Cholis Sa`dijah (2003:73) mengemukakan bahwa pecahan merupakan bilangan yang dapat dinyatakan sebagai perbandingan dua bilangan cacah a dan b , ditulis $\frac{a}{b}$ dengan syarat $b \neq 0$. Dengan demikian secara simbolik pecahan dapat dinyatakan sebagai salah satu : (1) pecahan biasa, (2) pecahan desimal,(3) pecahan persen, (4) pecahan campuran.

Dalam <http://id.wikipedia.org> disebutkan bahwa pecahan merupakan bagian dari keseluruhan,atau pecahan merupakan hasil bagi suatu bilangan cacah dengan bilangan cacah bukan nol yang lain. Atau dapat dirumuskan menjadi $\frac{p}{q}$.

Jika p dan q bilangan cacah dengan $q \neq 0$, maka $\frac{p}{q}$ merupakan bilangan pecahan dengan p disebut pembilang dan q disebut penyebut.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah bilangan yang mempunyai jumlah kurang atau lebih dari utuh, yang dapat dinyatakan sebagai perbandingan dua bilangan cacah a dan b , ditulis $\frac{a}{b}$ dengan $b \neq 0$ yang terdiri dari pembilang dan penyebut, pembilangan merupakan bilangan terbagi, dan penyebut merupakan bilangan pembagi.

b. Macam – Macam Pecahan

Menurut Peter Patilla (2007) dalam Kamus Matematika Dasar, macam-macam pecahan adalah sebagai berikut:

1. Pecahan berat atas

Adalah pecahan yang memiliki pembilang lebih besar daripada penyebut. Ini termasuk pecahan tak wajar, hasilnya lebih dari 1.

2. Pecahan desimal

Adalah pecahan yang menggunakan sepersepuluh ($\frac{1}{10}$), seperseratus ($\frac{1}{100}$), seperseribu ($\frac{1}{1000}$), dan seterusnya. Pecahan desimal memiliki angka disebelah kanan 0,

3. Pecahan sebagai hasil bagi

Hasil bagi adalah pembagian dua bilangan, misalnya = 3:4

4. Pecahan sebagai nisbah

Pecahan dapat berupa nisbah antara dua bilangan. Nisbah artinya sebanding.

5. Pecahan setara

Pecahan yang bernilai sama, misalnya: $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$

6. Pecahan suatu kuantitas (bilangan)

Pecahan yang dibagi dengan penyebut dan hasilnya dikalikan dengan pembilang.

7. Pecahan tak wajar

Pecahan yang pembilangnya lebih besar dari penyebut. Misalnya: $\frac{7}{3}$

8. Pecahan vulgar

Pecahan biasa yang pembilangnya lebih kecil dari penyebut. Misalnya: $\frac{3}{7}$

9. Pecahan wajar

Pecahan yang pembilangnya lebih kecil dari penyebut..bernilai kurang dari 1.

c. Mengenal Konsep Pecahan

Kegiatan mengenal konsep pecahan akan lebih berarti dengan didahului dengan soal cerita yang menggunakan obyek buah, misalnya apel, sawo, semangka, jeruk atau kue misal cake, tart, dan apem dan sebagainya. Dapat dilihat pada gambar 1, 2, 3, 4 sebagai berikut:



Gb 1: semangka



Gb 2: kue



Gb 3: sawo

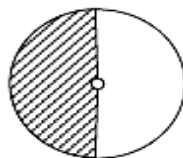


Gb 4: roti

Peraga selanjutnya berupa bangun datar seperti persegi, lingkaran yang nantinya akan sangat membantu dalam pemahaman konsep.

Pecahan $\frac{1}{2}$ dapat di peragakan dengan melipat kertas berbentuk

lingkaran atau persegi sehingga lipatannya tepat menutupi bagian yang lainnya. Selanjutnya bagian yang dilipat dibuka dan diarsir sesuai bagian yang di kehendaki, sehingga di dapat pada gambar 5 di bawah ini:

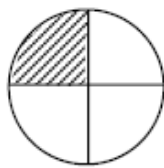


Gb. 5

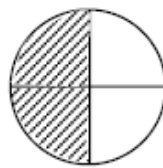
Pecahan $\frac{1}{2}$ dibaca setengah atau satu per dua atau seperdua. “1” disebut pembilang yaitu merupakan daerah pengambilan. “2” disebut penyebut yaitu merupakan 2 bagian yang sama dari keseluruhan.

Peragaan tersebut dapat dilanjutkan untuk pecahan $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$ dan sebagainya.

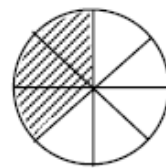
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 6, 7, 8 di bawah ini:



$$\text{Gb.6} = \frac{1}{4}$$



$$\text{gb.7} = \frac{2}{4} \text{ atau } \frac{1}{2}$$



$$\text{gb.8} = \frac{3}{8}$$

Selain mengenalkan pecahan dengan melipat kertas, peragaan dapat pula dilakukan dengan pita atau tongkat yang di potong dengan pendekatan pengukuran panjang, yang dapat pula mengenalkan letak pecahan pada garis bilangan.

Pecahan Senilai

Pecahan senilai disebut juga pecah yang ekuivalen. Untuk menentukannya dapat dilakukan cara sebagai berikut :

Kita akan menunjukkan bahwa $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{4}{8}$ dengan menggunakan 3 kertas persegi panjang.

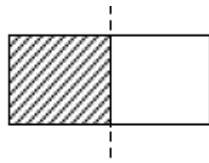
Ambil kertas dan dilipat menjadi 2 bagian yang sama sehingga di dapat $\frac{1}{2}$.

Kemudian ambil lagi kertas dilipat menjadi 2 bagian yang sama dan dilipat lagi menjadi 2 didapat $\frac{2}{4}$. Kemudian kertas ke-3 dilipat menjadi dua bagian yang

sama dan dilipat lagi menjadi 2 didapat $\frac{2}{4}$ dan dilipat lagi menjadi 2 dan didapat

$\frac{4}{8}$. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 9, 10, 11, dan 12 di bawah ini:

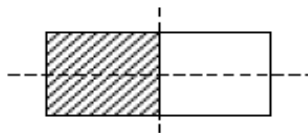
1. kertas ke-1



Gb.9

Dilipat menjadi 2 bagian yang sama besar. Daerah yang diarsir $\frac{1}{2}$.

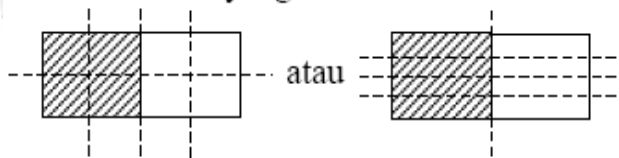
2. kertas ke-2



Gb. 10

Daerah yang diarsir $\frac{2}{4}$, dari lipatan yang pertama dilipat lagi menjadi 2 bagian yang sama besar.

3. kertas ke-3



Gb. 11

Gb. 12

Daerah yang diarsir adalah $\frac{4}{8}$. Dari lipatan yang ke-2 di lipat lagi menjadi 2 bagian yang sama besar.

Dari gambar jelas bahwa $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{4}{8}$.

c. Pembelajaran Pecahan

Pada mata pelajaran matematika, materi pecahan di SD kelas III dalam silabus KTSP dilaksanakan pada semester II dengan:

Standar kompetensi : 3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Kompetensi dasar : 3.1 Mengenal pecahan sederhana

Konsep pecahan (*fraction*) sering sukar dipahami anak-anak, karena mereka terbiasa bekerja dengan bilangan bulat (*integer number*). Memahami konsep pecahan dapat dilakukan antara lain melalui kegiatan membagi makanan (*sharing food*). Hal tersebut sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya yaitu pada tahap operasional konkrit yang masih terikat dengan objek konkret yang mampu ditangkap oleh pancaindera. Dengan adanya kegiatan membagi makanan tersebut diharapkan mampu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru khususnya pada materi pecahan. Sehingga melalui kegiatan membagi makanan pula siswa memahami pecahan dengan melihat hubungan antara bagian dan keseluruhan (*parts and whole relation*).

4. Hakikat Media Benda Asli

a. Pengertian Media

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering mendengar dan melihat banyak orang menggunakan berbagai media untuk berbagai keperluan, misalnya dalam dunia usaha banyak orang memanfaatkan televisi, radio, brosur-brosur, pamflet bahkan internet. Sarana tersebut pada dasarnya adalah media atau perantara agar informasi atau pesan-pesan mengenai produknya itu dapat diterima oleh khalayak umum.

Begitu pula dalam proses belajar mengajar, media memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Seorang guru pada saat menyajikan bahan ajar kepada para siswa kerap kali menggunakan media agar informasi atau bahan ajar tersebut dapat diterima dengan baik oleh para siswa dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku baik berupa kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Heinich, dkk dalam S. Winataputra (2001:573) mengatakan bahwa media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Arief S Sadiman, dkk.(2002:6), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Gagne dalam Basuki Wibawa, dkk.(2002:11), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk

belajar. Sementara Briggs dalam Basuki Wibawa, dkk.(2002:11), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Romiszowski dalam Basuki Wibawa, dkk (2002:12), media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

Menurut MC Luhan dalam Basuki Wibawa (1992:7-8) seorang ahli komunikasi, media adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada dihadapannya. Menurut pengertian ini media komunikasi itu meliputi surat, televisi, film, dan telepon. menurut batasan ini bahkan jalan dan jalur kereta apapun akan tercakup dalam pengertian media itu, sebab digunakan seseorang sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain.

AECT dalam Aristo Rahadi (2003:9-10) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang menyampaikan pesan.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

b. Tujuan dan Fungsi Media

Tujuan dari penggunaan media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada siswa sehingga siswa dapat menguasai pesan-pesan secara cepat, tepat, dan akurat. Penggunaan media yang dimaksud agar siswa tidak merasa bosan dalam belajarnya.

Menurut Mulyani Sumantri (2001:153), secara khusus media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

(1) Memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih memahami konsep, sikap dan keterampilan tertentu tentang penggunaan media yang tepat menurut karakteristik bahan, (2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar, (3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.

Secara khusus media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

(1) Memberikan kemudahan terhadap peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu, (2) memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik, (3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, (4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dilupakan oleh anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan media yaitu membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa dan membantu siswa dalam memahami konsep, sikap, dan keterampilan dalam belajarnya.

Media atau alat bantu tidak boleh diabaikan apabila media tersebut tidak ada. Media sangat memberikan kontribusi atau sumbangan yang sangat besar bagi tercapainya tujuan pembelajaran.

Secara umum fungsi media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Fungsi media pembelajaran:

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.

2. Fungsi semantik.

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik.

3. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimiliki oleh media. Berdasarkan karakteristik tersebut, media memiliki dua kemampuan yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4. Fungsi psikologis.

Fungsi psikologis meliputi: fungsi atensi yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Yang kedua fungsi afektif yaitu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Yang ketiga fungsi kognitif yaitu dengan media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa benda atau kejadian/peristiwa. Yang keempat fungsi imajinatif yaitu dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Yang kelima fungsi motivasi yaitu media pembelajaran mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

5. Fungsi sosio-kultural.

Yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

c. Jenis – Jenis Media

Menurut Amir Hamzah Suleiman (1981:140) seperti yang dikutip oleh Wijaya (1991:140) jenis-jenis media dapat digolongkan sebagai berikut: (1) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan yang meliputi gambar, lembaran balik, wayang beber, grafik, diagram, bagan, peta, poster, gambar hasil cetak saring, foto dan gambar sederhana, (2) Berbagai macam papan yang meliputi papan tulis, papan flannel, papan magnet dan papan peragaan, (3) Alat-alat visual tiga dimensi yaitu meliputi benda asli, model, barang contoh, alat tiruan sederhana, diorama, pameran, dan bak pasir, (4) Alat-alat audio yang meliputi tape recorder dan radio, (5) Alat-alat audio visual murni yang meliputi film suara, (6) Demonstrasi dan widyawisata.

Menurut Rudy Bretz dalam Aristo Rahadi (2003:21) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, (8) media audio visual gerak.

Menurut Anderson dalam Aristo Rahadi (2003:21) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Golongan Media Menurut Anderson

NO	Golongan Media	Contoh dalam pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparasi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan computer), CBI (pembelajaran berbasis computer)

Sementara itu, Schramm dalam Aristo Rahadi (2003:22) menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu media. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu: media besar (media yang mahal dan kompleks) dan media kecil (media sederhana dan murah). Yang termasuk media besar misalnya: film, TV, video/VCD, sedangkan yang termasuk media kecil misalnya: slide, audio, transparansi dan teks. Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak), media kelompok (liputannya seluas ruangan tertentu), dan media individual (untuk perorangan). Termasuk media masal adalah radio dan televisi. Termasuk media kelompok adalah: kaset audio, video, OHP, slide, dan lain-lain. Sedangkan yang termasuk media individual adalah: buku teks, telepon, dan program computer pembelajaran (CAI).

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Henich dkk dalam Aristo Rahadi (2003:23) membuat klasifikasi media yang lebih sederhana yaitu: (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media video, (5) media berbasis computer, dan (6) multi media kit.

Dari beberapa pengelompokan media tersebut, dapat dilihat bahwa hingga kini belum ada suatu pengelompokan media yang mencakup segala aspek, khususnya untuk keperluan pembelajaran. pengelompokan yang ada dilakukan atas bermacam-macam kepentingan. Namun apapun dasar yang digunakan dalam pengelompokan itu, tujuannya sama saja yaitu agar orang lebih mudah mempelajarinya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

1) Media yang tidak diproyeksikan

Meliputi (a) Media realia yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya, (b) Model yaitu benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Contoh model adalah: Candi borobudur, pesawat terbang atau tugu monas yang dibuat dalam bentuk mini, (c) Media grafis, tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Media grafis banyak jenisnya misalnya: gambar/foto, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan sebagainya.

2) Media yang diproyeksikan

Meliputi (a) Transparansi OHP, visualnya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media ini terdiri dari dua perangkat yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunaknya berupa

transparansi yang disebut OHT (*overhead transparency*) dan perangkat lunaknya adalah OHP (*overhead projector*), (b) Film bingkai/slide, adalah suatu film tranparan yang umumnya berukuran 35mm dan diberi bingkai ukuran 2x2 inci.

3) Media Audio

Media audio secara khusus membahas tentang kaset audio, karena media ini yang paling sering digunakan di sekolah.

4) Media Video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Sebagai media audio visual video dapat menampilkan suara, gambar, dan gerakan sekaligus. Sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal.

d. Pengertian Media Benda Asli

Menurut Martiningsih dalam <http://www.Martiningsih.co.cc> (2008), benda asli adalah benda yang sebenarnya, yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

Menurut Aristo Rahadi benda asli atau benda realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Benda asli dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media asli (realia) adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.

Menurut Muhammad Ikhsan dalam <http://alazka.sch.id-berbagai-jenis-pembelajaran>, mengatakan bahwa media asli adalah media realia. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media asli adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.

Menurut Agung Raharjo dalam <http://www.unisla.ac.id> mengatakan bahwa benda asli adalah benda-benda yang sebenarnya. Pengalaman melalui

benda sebenarnya yakni benda-benda riil yang dipakai manusia di dalam kehidupan sehari-hari. Golongan ini merupakan golongan utama yaitu pengalaman-pengalaman yang diperoleh adalah pengalaman langsung dan nyata. Benda-benda asli itu banyak macamnya, mulai dari manusia, benda atau makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan, juga termasuk benda-benda mati seperti batuan, air, tanah, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media benda asli adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang berwujud benda sebenarnya yang dapat diamati secara langsung oleh pancaindera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya tanpa melalui alat bantu.

Media benda asli dalam penelitian ini adalah benda nyata yang langsung bisa diamati dan mempunyai bentuk yang simetris sehingga memungkinkan peserta didik untuk memperagakan cara membelah/memotong yang sesuai dengan perintah guru. Benda-benda itu dapat berupa: roti yang berbentuk lingkaran atau persegi, buah semangka, apel, sawo dan lainnya yang berbentuk simetris. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar seusia 6 atau 7 sampai 12 atau 13 tahun berada pada fase operasional konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh pancaindera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu yang berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak. Berkaitan dengan pengalaman belajar, Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “Kerucut Pengalaman” (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale



Gb. 13

Kerucut pengalaman Edgar Dale

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dikemukakan oleh peneliti sekarang ini mengacu pada penelitian yang telah ada sebelumnya, yaitu:

Martiningsih (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Apakah Penggunaan Media Benda Asli Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Bangun Ruang Siswa Kelas IX SMP Al Muslim Waru Sidoarjo?”. Dari penelitiannya dapat disimpulkan adanya peningkatan dalam prestasi belajar bangun ruang yaitu prestasi sekarang rata-rata 76,4 yang sebelumnya 6,0.

Marno (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Benda Manipulatif (Alat Peraga) Matematika Untuk Meningkatkan Konsep Pecahan (PTK kelas III SD Negeri Pejagalan 58 kecamatan Astanaanyar kota Bandung)”. Hasilnya diperoleh, jika dibanding nilai rata-rata pada tes kemampuan dasar (TKD) tahun 2005/2006 pada materi konsep pecahan di kelas III dengan hasil penelitiannya, maka nilai rata-rata formatif siswa pada penelitiannya lebih besar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan manipulatif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep pecahan .

Ngadi (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan Bagi Siswa SD Jati 2 kecamatan Jati kabupaten Blora Semester 2 Tahun Ajaran 2008/2009”. Dari penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika realistik dapat meningkatkan konsep bilangan pecahan.

C. Kerangka Berpikir

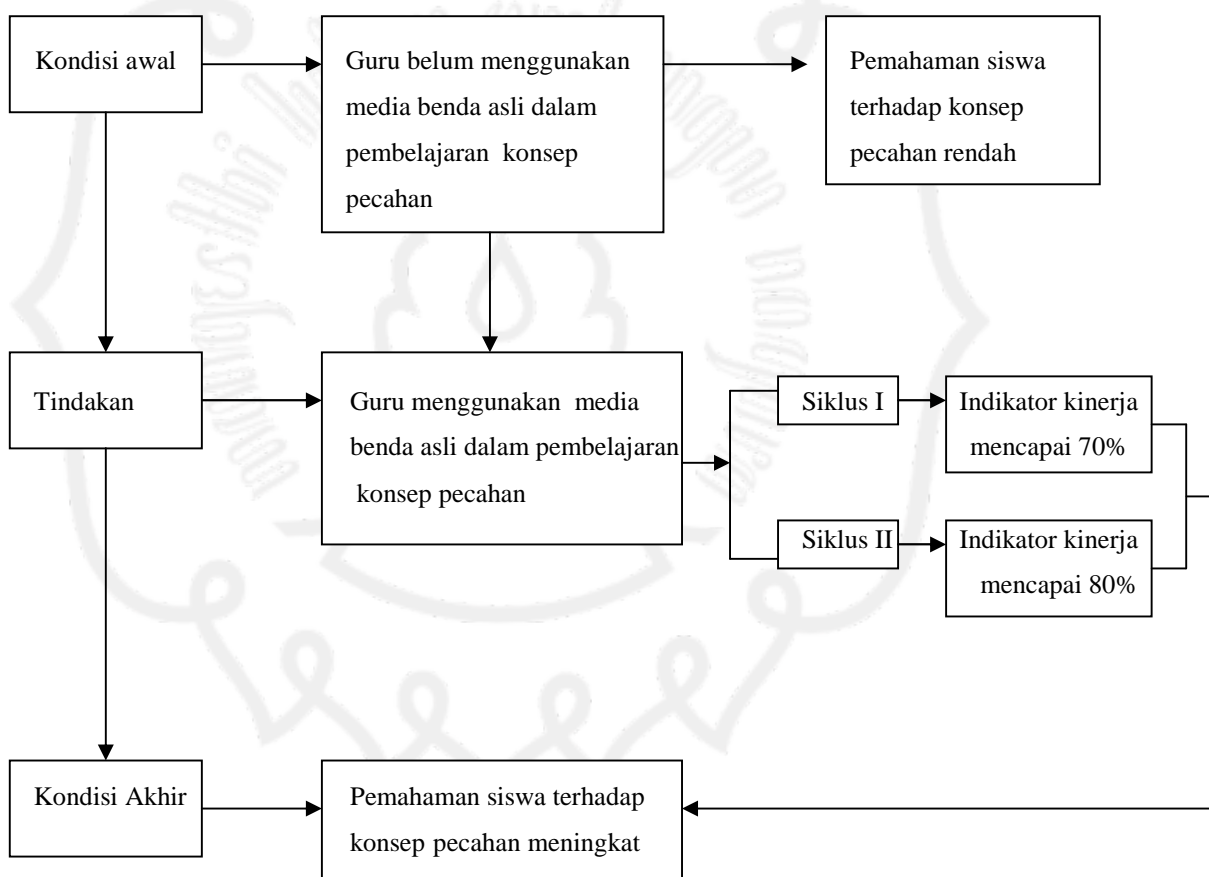
Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan di atas maka dapat disusun suatu kerangka berpikir. Proses belajar mengajar merupakan usaha sadar untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum pendidikan. Proses belajar mengajar ini berlangsung timbal balik antara siswa dengan guru.

Pada kondisi awal, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Hal itu terjadi karena guru kurang inovatif dalam melaksanakan pembelajaran yaitu belum menggunakan media benda asli dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pecahan.

Penggunaan media benda asli atau nyata diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Melalui media benda asli siswa dapat lebih termotivasi dan berminat untuk belajar menguasai konsep pecahan. Dan melalui media ini dimaksudkan dapat memperjelas penyampaian materi tentang pecahan dan mengoptimalkan keaktifan serta keterampilan siswa sehingga dengan adanya penggunaan media benda asli ini pembelajaran akan lebih bermakna dan siswa akan mudah menguasai konsep pecahan. Dengan adanya media benda asli siswa dituntut untuk lebih berpikir kreatif dan mempunyai kemampuan berpikir yang peka terhadap suatu permasalahan yang dihadapkan. Melalui ide yang dimiliki siswa akan memudahkan mereka dalam memahami konsep matematika yang sedang mereka pelajari.

Setelah guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media benda asli, siswa menjadi lebih aktif, terjalin interaksi antara guru dengan siswa maupun antar siswa, selain itu siswa mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai ide atau gagasan yang mereka miliki. Sehingga pada kondisi akhir pemahaman siswa terhadap konsep pecahan semakin meningkat. Penelitian ini direncanakan dua siklus dan akan diakhiri sampai didapat hasil yang mencapai 80% dari semua siswa kelas III

Dari uraian di atas maka alur kerangka berpikir dapat divisualisasikan pada gambar 14 sebagai berikut:



Gb. 14

Alur Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Penggunaan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo.”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri Baran I Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo. Tempat tersebut dipilih dengan beberapa pertimbangan. Diantaranya waktu, biaya dan keberadaan sampel untuk memudahkan peneliti memperoleh data. Disamping itu tempat lokasinya mudah terjangkau oleh peneliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2009-2010, yaitu mulai bulan Januari sampai Juni atau selama 6 bulan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo. Siswa tersebut berjumlah 20 siswa yang terdiri atas 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

C. Bentuk dan Strategi Penelitian

1. Bentuk Penelitian

Bentuk pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskriptif kualitatif karena data yang akan diperoleh berupa data langsung tercatat dari kegiatan di lapangan. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kasihani Kasbolah (2001:8-9) penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan upaya perbaikan dilakukan melalui tindakan yang bermaksud mencari jawaban atas masalah yang terjadi selama kegiatan sehari-hari di kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Carr dalam Kasihani Kasbolah (2001:9) adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif atau spontan

dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dengan tujuan memperbaiki pekerjaannya, memahami pekerjaan dan situasi tempat melakukan pekerjaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di kelas dengan maksud untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja melalui refleksi diri sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Strategi Penelitian

Pada strategi penelitian ini langkah-langkah yang diambil adalah strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian yang diteliti hanya satu sekolah. Adapun rancangan penelitiannya sebagai berikut:

- a. Perencanaan, yaitu a) membuat rencana pembelajaran matematika yang dilaksanakan selama dua siklus masing-masing dua kali pertemuan, b) menyiapkan media pembelajaran yang digunakan, antara lain roti yang berbentuk simetris misalnya lingkaran atau persegi, buah apel atau semangka, tempe atau tahu, c) membuat lembar observasi kegiatan siswa dan kegiatan guru dalam pembelajaran matematika, serta d) membuat daftar perolehan hasil belajar siswa.
- b. Tindakan, meliputi:
 - 1) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran.
 - 2) Guru menerapkan penggunaan media benda asli dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan yaitu:
 - (a) Menyiapkan media benda asli seperti roti, apel, tahu, tempe, atau benda lain yang bentuknya simetris, (b) Siswa diminta untuk memotong benda tersebut sesuai dengan perintah guru, (c) Siswa menyajikan pecahan dalam bentuk gambar, (d) Mengajarkan cara membaca dan menuliskan pecahan, (e) Mengorganisasikan kelas dalam bentuk kelompok dan memberikan tugas untuk didiskusikan dengan kelompoknya, (f) Membahas hasil diskusi kelompok, (g) Pemantapan materi, (h) Memberikan evaluasi.

- 3) Guru melakukan penilaian proses pembelajaran pada tiap-tiap pertemuan.
 - 4) Mengumpulkan hasil penilaian dalam catatan sederhana.
- c. Pengamatan, yaitu guru melakukan pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi kegiatan siswa yang sudah dibuat sebelumnya.
 - d. Refleksi, yaitu guru mengumpulkan hasil kinerja siswa dan lembar kegiatan siswa untuk mengetahui kelemahan pada tiap siklus. Dalam hal ini peneliti menerapkan dua siklus penelitian. Diharapkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan dapat meningkat.

D. Sumber Data

Data atau informasi yang paling penting untuk dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini diperoleh dari data kualitatif. Informasi data ini akan digali dari berbagai macam sumber data. Adapun sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Informasi data dari nara sumber yang terdiri guru kelas III dan siswa kelas III, SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo.
2. Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media benda asli.
3. Hasil jawaban subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri Baran I secara tertulis dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan pecahan sederhana yang diperoleh melalui tes awal penelitian dan tes pada akhir tiap-tiap tindakan.

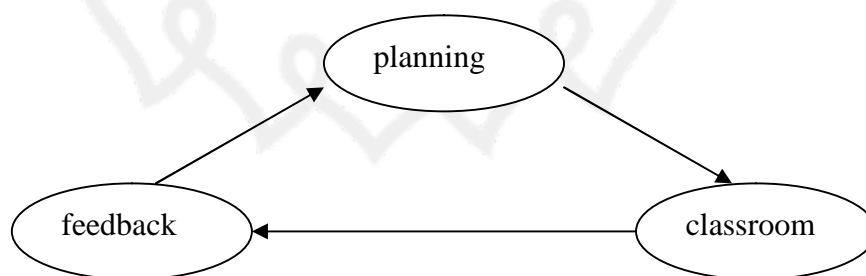
E. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian kuantitatif dengan ini data yang dimanfaatkan dan teknik yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, tes prestasi belajar, dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 156), mengemukakan bahwa observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan

perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap. Sedangkan menurut Sandjaja (2006: 141) yang dimaksud pengamatan atau observasi tidak hanya sekedar melihat saja melainkan juga perlu keaktifan untuk meresapi, mencermati, memaknai dan akhirnya mencatat. Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan ini adalah observasi langsung (tanpa perantara) terhadap objek yang diamati. Observasi langsung ini dilakukan pada guru dan siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sesuai dengan siklus yang ada. Observasi ini bertujuan untuk memantau dan mengamati proses pembelajaran matematika mengenai pecahan sederhana yang dilakukan guru dan siswa di dalam kelas sejak sebelum melaksanakan tindakan, saat pelaksanaan tindakan sampai akhir tindakan untuk menata langkah-langkah perbaikan agar lebih efektif dan efisien. Langkah-langkah observasi menurut Amir (2007: 134) meliputi: (1) Perencanaan (*planning*) meliputi menentukan subjek yang akan diobservasi dan membuat lembar observasi, (2) Pelaksanaan observasi kelas (*classroom*) yaitu penerapan dari observasi tersebut, (3) Pembahasan balikan (*feedback*), yaitu membahas dan menganalisis hasil observasi. Adapun gambar siklus observasi menurut David Hopkins dalam Amir (2007: 135) dapat divisualisasikan pada gambar 15 sebagai berikut:



Gb. 15

Siklus Observasi David Hopkins

2. Tes Prestasi Belajar

Tes menurut Suharsimi Arikunto (2006: 150) adalah serentetan pernyataan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan,

pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mendapatkan data tentang penguasaan pokok bahasan pengenalan pecahan sederhana. Penelitian ini menggunakan tes bentuk jawaban singkat. Tes kemampuan pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo dilakukan tiap akhir siklus (masing-masing 2 kali pertemuan).

3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arkunto (2006: 231) metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar nilai, daftar hadir siswa, daftar nama siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo dan arsip-arsip lain yang dimiliki guru kelas III SD setempat. Dalam hal ini peneliti juga menggunakan alat kamera untuk memperjelas deskripsi berbagai situasi dan perilaku yang diteliti.

F. Validitas Data

Dalam penelitian ini diperlukan adanya validitas data dengan maksud semua data yang dikumpulkan hendaknya mencerminkan apa yang sebenarnya diteliti atau diukur. Di dalam penelitian ini untuk menguji kesahihan data digunakan triangulasi data dan triangulasi metode.

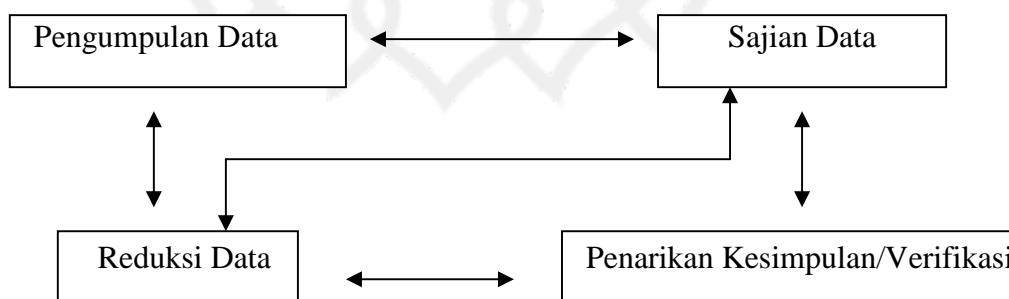
1. Triangulasi Data (sumber) dengan cara mengumpulkan data sejenis dari sumber berbeda. Dengan teknik ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih tepat sesuai keadaan siswa. Data yang dikumpulkan adalah data tentang pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Dilakukan dengan observasi kepada siswa kelas III SD Negeri Baran I kemudian dengan guru kelas III SD setempat untuk memperoleh data yang lebih mantap kebenarannya.
2. Triangulasi Metode, jenis triangulasi metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data sejenis tetapi dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda. Peneliti bisa menggunakan metode pengumpulan data yang

berupa observasi kemudian dilakukan wawancara yang mendalam dari informan yang sama dan hasilnya diuji dengan pengumpulan data sejenis dengan menggunakan teknik dokumentasi pada pelaku kegiatan. Dari data yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda tersebut hasilnya dibandingkan dan dapat ditarik kesimpulan data yang lebih kuat validitasnya. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah data tentang pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Peneliti mengambil sumber data dari siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap siswa kelas III Sd Negeri Baran I kemudian dilakukan observasi terhadap siswa kelas III SD setempat dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akurat.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah cara mengelola data yang sudah diperoleh dari dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif Miles dan Huberman. Model analisis interaktif ini mempunyai tiga komponen pokok yaitu, reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi. Aktivasinya dilakukan dalam bentuk interaksi dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus.

Untuk lebih jelasnya proses analisis interaktif divisualisasikan pada gambar 16 sebagai berikut:



Gb 16. Proses Analisis Interaktif

1. Reduksi data yaitu proses pemilihan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan dengan cara sedemikian sehingga simpulan-simpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dalam penelitian ini data yang diperoleh di SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo sejak awal sebelum penelitian sampai akhir penelitian, dipilih dan diorganisasikan yang pada akhirnya diperoleh simpulan-simpulan untuk dijadikan temuan masalah yang akan diteliti.
2. Sajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian-penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang benar-benar valid. Data-data yang diperoleh di SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo tidak mungkin dipaparkan secara keseluruhan. Untuk itu, dalam penyajian data, data dapat dianalisis oleh peneliti secara sistematis sehingga data yang diperoleh dapat menjelaskan atau menjawab masalah yang diteliti.
3. Data-data yang telah didapat dari hasil penelitian kemudian diuji kebenarannya. Penarikan simpulan ini merupakan bagian dari konfigurasi utuh, sehingga simpulan-simpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil laporan penelitian. Sedangkan simpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau simpulan dapat diuji kebenarannya, kekokohnya merupakan validitasnya.

G. Indikator Kinerja

Rumusan kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan pemahaman konsep pecahan yang ditunjukkan dengan perolehan nilai minimal 66 (KKM). Penelitian tindakan kelas ini berhasil jika pada siklus I 70% siswa

memperoleh nilai ≥ 66 (KKM) dan pada siklus II 80% siswa memperoleh nilai ≥ 66 (KKM).

H. Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan PTK ini, mekanisme kerjanya diwujudkan dalam bentuk siklus yang tercakup empat kegiatan, yaitu rencana, tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi.

1. Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Adapun langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah: 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menerapkan media benda asli pada materi pecahan sederhana, 2) Membuat lembar kerja siswa (LKS) yaitu lembar kerja untuk diskusi kelompok dan lembar kerja mandiri yang dikerjakan setiap akhir pertemuan, 3) Menyiapkan sumber belajar yang terdiri dari buku matematika kelas III dan media benda asli yaitu roti/kue yang berbentuk simetris untuk dilakukan pemotongan, 4) Membuat lembar observasi kegiatan guru dan siswa.

b. Tahap pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media benda asli yang mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan LKS. Dalam hal ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Pertemuan I langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan awal meliputi: 1) guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa, 2) guru melakukan presensi, 3) guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan beberapa lagu, 4) Guru menentukan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pecahan, 5) Guru memberikan tanya jawab tentang pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan memotong atau membagi kue untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media benda asli. Siswa antusias untuk menjawab pertanyaan guru, 6) Guru mengarahkan siswa untuk mencari benda-benda dalam kehidupan sehari-hari baik yang ada di rumah maupun di sekolah yang biasa dipotong atau dibagi menjadi beberapa bagian, 7) Guru menyampaikan

tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada siklus I pertemuan I. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, 1) guru menyediakan kue yang berbentuk simetris misalnya lingkaran atau persegi, 2) Dengan bimbingan guru, salah satu siswa memotong kue tersebut menjadi dua bagian sama besar. Siswa yang lain memperhatikan peragaan yang dilakukan temannya. Dengan kegiatan tersebut, guru memperkenalkan pecahan $\frac{1}{2}$, 3) Guru meminta siswa untuk menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$ dalam bentuk gambar, 4) Dengan demonstrasi guru memberikan pengajaran cara membaca dan menuliskan pecahan $\frac{1}{2}$ serta mengenalkan tentang pembilang dan penyebut, 5) guru meminta siswa untuk memotong kue menjadi empat bagian sama besar. Dari kegiatan ini guru memperkenalkan pecahan $\frac{1}{4}$, 6) Siswa menemukan pecahan lain yang berpenyebut 4, 7) Guru memberi pengajaran cara membaca dan menuliskan pecahan yang berpenyebut 4, 8) Guru memperkenalkan pecahan berpenyebut lebih dari 4, misalnya 5, 6, 7, 8, dan seterusnya, 9) Guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang, 10) Guru memberikan tugas kelompok dan memantau kinerja siswa, 11) Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas, siswa dari kelompok lain memperhatikan dan menanggapi hasil kerja temannya. Setelah itu guru mengarahkan siswa untuk memperoleh strategi terbaik dalam menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, 1) guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari, 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang kurang jelas dan membagikan soal evaluasi tentang pecahan untuk dikerjakan siswa, 3) Sebagai tindak lanjut guru memberikan pekerjaan rumah,

4) Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa, 5) Guru menutup pembelajaran matematika.

Pertemuan II langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan awal meliputi: 1) guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, 2) Setelah itu guru melakukan presensi, 3) Sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan beberapa lagu, 4) Guru memberikan apersepsi dengan menggali pengalaman siswa dalam pertemuan yang lalu dengan beberapa pertanyaan lisan dan mengkaitkannya dengan materi hari ini, 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada siklus I pertemuan II. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, 1) guru memberi contoh tentang pecahan senilai misalnya $\frac{1}{2}$ dan $\frac{2}{4}$, 2) Guru meminta siswa untuk membuktikan pecahan tersebut dengan melakukan pemotongan kue seperti pada pertemuan sebelumnya, 3) Siswa menemukan pecahan senilai yang lain dan membuktikannya dengan pemotongan kue, 4) Guru menjelaskan materi pecahan senilai dengan cara menyamakan penyebutnya, 5) Guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 orang, 6) Guru memberikan tugas kelompok dan memantau kinerja siswa, 7) Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas dan siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja temannya, 8) Guru mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, 1) Siswa menyimpulkan tentang apa yang sudah mereka lakukan dan pelajari dengan bimbingan guru, 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang jelas kemudian memberikan beberapa soal evaluasi tentang pecahan untuk dikerjakan siswa, 3) Sebagai tindak lanjut, guru memberikan pekerjaan

rumah, 4) Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa, 5) Guru menutup pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran (kegiatan guru dan siswa). Observasi diarahkan pada poin-poin dalam pedoman yang telah disiapkan peneliti. Selain itu, untuk memperoleh data yang akurat, peneliti juga melakukan wawancara dengan para siswa mengenai poin-poin tertentu yang dirasa perlu ditanyakan pada siswa untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

d. Tahap Refleksi

Mengadakan refleksi dan evaluasi dari kegiatan pelaksanaan tindakan yang sudah berlangsung pada siklus I. Peneliti mengumpulkan hasil kinerja siswa dan aktivitas siswa untuk mengetahui kelemahan pada siklus I untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Diharapkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan dapat meningkat pada siklus berikutnya.

2. Rancangan Siklus II

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Adapun langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah: 1) Identifikasi masalah pada siklus I dan penetapan alternatif pemecahan masalah. Pada siklus I peneliti mengalami kendala kurang dalam mengkondisikan kelas karena siswa kelas III tergolong siswa yang ramai dan aktif, siswa masih belum paham dengan penggunaan roti karena banyak yang kurang pas dalam pemotongannya, 2) Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan media benda asli pada materi pecahan sederhana. Rencana pembelajaran yang dibuat berdasar pada *student centered* yaitu pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa sehingga siswa lebih tertantang mengikuti pembelajaran, 3) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) yaitu lembar kerja untuk kelompok dan lembar kerja mandiri yang dikerjakan setiap akhir pertemuan, 4) Menyiapkan media yang lebih menarik dan dapat menumbuhkan keantusiasan siswa. Dalam siklus II ini peneliti menyiapkan media benda asli yaitu buah

apel, roti/kue, tempe, dan tahu, 5) Membuat lembar observasi kegiatan guru dan siswa.

b. Tahap pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media benda asli yang mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan LKS. Dalam hal ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Pertemuan I langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan awal meliputi: 1) Pada kegiatan awal guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, 2) Setelah itu guru melakukan presensi, 3) Sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan beberapa lagu, 4) Guru menentukan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pecahan, 5) Guru memberikan tanya jawab tentang pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan memotong atau membagi kue untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media benda asli. Siswa antusias untuk menjawab pertanyaan guru, 6) Guru mengarahkan siswa untuk mencari benda-benda dalam kehidupan sehari-hari baik yang ada di rumah maupun di sekolah yang biasa dipotong atau dibagi menjadi beberapa bagian, 7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada siklus II pertemuan I. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, 1) guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 orang, 2) Guru membagikan benda asli seperti roti/kue, apel, tahu, dan tempe kepada masing-masing kelompok untuk dipotong sesuai dengan perintah guru, misalnya memotong menjadi 2 bagian atau 4 bagian sama besar, 3) Siswa bekerja dalam kelompoknya, 4) Guru memperhatikan kegiatan siswa baik secara individu maupun kelompok, 5) Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ dalam bentuk gambar sesuai temuannya disertai dengan menuliskan lambang pecahannya dan siswa dari kelompok lain

menanggapi hasil kerja temannya, 6) Guru memperkenalkan pecahan yang berpenyebut 6, 8, 12 dengan gambar pecahan, 7) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis, 8) Guru memberikan tugas kelompok dan memantau kinerja siswa, 9) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas, kelompok lain menanggapi, 10) Setelah itu guru mengarahkan siswa untuk memperoleh strategi terbaik dalam menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, 1) guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari, 2) Kemudian guru dan siswa melakukan refleksi, 3) Siswa kemudian mengumpulkan hasil kerja kelompoknya, 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang kurang jelas dan membagikan soal evaluasi tentang pecahan untuk dikerjakan siswa, 5) Sebagai tindak lanjut guru memberikan pekerjaan rumah, 6) Guru menyampaikan pesan moral, 7) Guru menutup pembelajaran matematika.

Pertemuan II langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan awal meliputi: 1) Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, 2) Setelah itu guru melakukan presensi, 3) Sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan beberapa lagu, 4) Guru memberikan apersepsi dengan menggali pengalaman siswa dalam pertemuan yang lalu dengan beberapa pertanyaan lisan dan mengkaitkannya dengan materi hari ini, 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada siklus II pertemuan II. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, 1) Guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 orang, 2) Guru membagikan benda asli seperti roti/kue, tahu, tempe, dan apel kepada masing-masing kelompok, 3) Masing-masing kelompok memperagakan pecahan senilai dengan melakukan pemotongan benda yang telah dibagikan sesuai kreativitas mereka, 4) Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk memperagakannya di depan kelas, siswa dari kelompok lain menanggapi, 5)

Guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk mencari pecahan senilai yang berbeda, bisa menggunakan benda nyata, gambar ataupun persamaan penyebut, 6) Kemudian meminta perwakilan kelompok untuk mendemonstrasikannya di depan kelas, siswa lain menanggapi, 7) Setelah itu Guru mengarahkan siswa untuk memperoleh strategi terbaik dalam menyelesaikan masalah, 8) Guru memberikan lembar kerja untuk didiskusikan dengan kelompoknya masing-masing dan memantau kinerja siswa, 9) Guru meminta wakil dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil kerjanya, siswa lain menanggapi, 10) Guru mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, 1) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari, 2) Kemudian guru dan siswa melakukan refleksi, 3) Siswa kemudian mengumpulkan hasil kerja kelompoknya, 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang kurang jelas dan membagikan soal evaluasi tentang pecahan untuk dikerjakan siswa, 5) Sebagai tindak lanjut guru memberikan pekerjaan rumah, 6) Guru menyampaikan pesan moral, 7) Guru menutup pembelajaran matematika.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran (kegiatan guru dan siswa). Observasi diarahkan pada poin-poin dalam pedoman yang telah disiapkan peneliti. Selain itu, untuk memperoleh data yang akurat, peneliti juga melakukan wawancara dengan para siswa mengenai poin-poin tertentu yang dirasa perlu ditanyakan pada siswa untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

d. Tahap Refleksi

Mengadakan refleksi dan evaluasi dari kegiatan pelaksanaan tindakan yang sudah berlangsung pada pertemuan kedua di siklus II. Peneliti mengumpulkan hasil kinerja siswa dan aktivitas siswa selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini diterapkan dua siklus penelitian. Hasil analisis data dari siklus II ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan

tingkat ketercapaian tujuan yang dilakukan guru dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan media benda asli pada siswa kelas III SDN Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo. Diharapkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan dapat meningkat sehingga hasil belajar matematika juga akan meningkat.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo Propinsi Jawa Tengah. Sekolah ini berdiri pada tahun 1985 dan berstatus negeri dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) yaitu 101031105005. Sejak awal berdiri sampai sekarang SD Negeri Baran I sudah mengalami beberapa kali pergantian Kepala Sekolah. Kepala SD Negeri Baran I saat ini adalah Dra. Widyastuti. Saat ini SD Negeri Baran I telah terakreditasi dengan nilai B. Hal ini mendorong pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Secara geografis SD Negeri Baran I terletak di desa Tegalrejo Kalurahan Baran Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo. Letak SD Negeri Baran I sangatlah strategis karena berada di antara pemukiman penduduk dan dekat dengan kantor kepala desa.

Bangunan gedung SD Negeri Baran I berdiri di atas tanah seluas 1090 meter persegi, dengan luas bangunan 540 meter persegi. Bangunan yang ada adalah enam ruang kelas, satu ruang guru, satu ruang kepala sekolah, satu dapur, satu ruang UKS, satu perpustakaan, satu tempat gudang, lima kamar mandi dan satu tempat parkir sepeda. SD Negeri Baran I mempunyai halaman yang sangat luas dan biasanya digunakan untuk upacara, pembelajaran olahraga dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler serta tempat bermain para siswa ketika istirahat. Taman sekolah juga tertata secara rapi sehingga memberikan suasana nyaman bagi para siswa dalam mengikuti pembelajaran ketika di luar ruangan

Data personil ketenagaan SD Negeri Baran I terdiri dari satu kepala sekolah, enam guru kelas, satu guru agama islam, satu guru penjaskes, satu guru komputer, dan satu penjaga sekolah. Semua personil telah melaksanakan tugasnya masing-masing dengan baik sesuai dengan tanggungjawabnya. Sedangkan jumlah siswa SD Negeri Baran I pada tahun 2009/2010 adalah 98 siswa. Siswa kelas I terdiri atas 18 siswa, siswa kelas II terdiri atas 10 siswa, siswa kelas III terdiri atas 20 siswa, siswa kelas IV terdiri atas 15 siswa, Siswa kelas V terdiri atas 17

siswa dan siswa kelas VI terdiri atas 18 siswa. Siswa di SD Negeri Baran I berasal dari berbagai latar belakang sosial yang berbeda-beda.

Tersedianya guru yang memadai serta sarana dan prasarana yang ada diharapkan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Akan tetapi, pada kenyataannya rendahnya kesadaran guru dalam pemanfaatan sarana dan prasarana membuat pembelajaran kurang berjalan seperti yang diharapkan. Dengan demikian para siswa SD Negeri Baran I belum mampu mencapai prestasi belajar yang optimal, baik secara akademik maupun nonakademik

Salah satunya pada mata pelajaran matematika. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan paling ditakuti dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Ketakutan terhadap matematika yang dialami siswa sering membuat mereka kurang memahami konsep yang sedang mereka pelajari. Siswa cenderung malas dan kurang kreatif dalam pembelajaran matematika. Keadaan ini dapat dilihat dari nilai matematika siswa yang cukup rendah. Pada materi pecahan khususnya tentang pengenalan konsep pecahan yang hanya dinyatakan dalam model gambar membuat siswa hanya mampu membayangkan secara abstrak yang berakibat banyak kesulitan yang dialami siswa. Siswa hanya mampu menghafal materi tanpa menemukan sendiri konsep pecahan itu. Selain itu guru hanya menerapkan sistem *drill* yaitu pencekokan soal yang berakibat siswa cepat jenuh dan kurang kreatif. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan penggunaan media benda asli dalam pembelajaran matematika khususnya pada pengenalan konsep pecahan. Untuk mengantisipasi hal di atas, peneliti mengadakan penelitian di kelas III dengan menggunakan media benda asli dalam rangka membantu siswa untuk berpikir dari hal yang kongkret ke hal yang abstrak sehingga membuat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap konsep matematika khususnya pecahan dapat ditingkatkan.

Pada kondisi awal hasil belajar matematika khususnya materi pecahan sederhana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Agar lebih jelas maka kondisi awal hasil belajar

matematika pada pokok bahasan pecahan sederhana dapat dilihat dari tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Data Nilai Matematika Materi Pecahan Sederhana Siswa Kelas III SD Negeri Baran I Pada Kondisi Awal

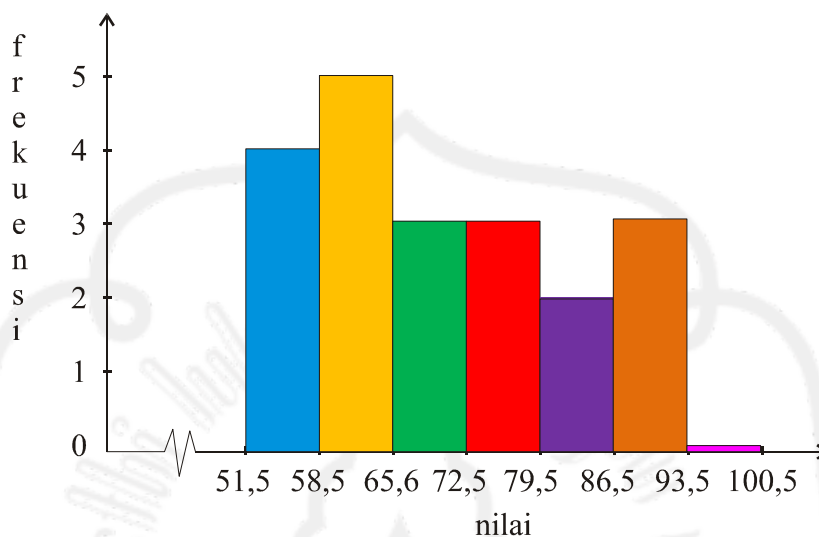
No	Nomor Induk Siswa	Nilai	Keterangan
1	1737	56	Tidak tuntas
2	1745	59	Tidak tuntas
3	1746	52	Tidak tuntas
4	1748	70	Tuntas
5	1753	57	Tidak tuntas
6	1754	85	Tuntas
7	1757	62	Tidak tuntas
8	1758	75	Tuntas
9	1759	90	Tuntas
10	1760	86	Tuntas
11	1761	93	Tuntas
12	1762	62	Tidak tuntas
13	1763	78	Tuntas
14	1764	65	Tidak tuntas
15	1765	72	Tuntas
16	1766	90	Tuntas
17	1767	76	Tuntas
18	1789	55	Tidak tuntas
19	1790	70	Tuntas
20	1791	64	Tidak tuntas
Rata-rata = 70,85			

Tabel 3. Frekuensi Data Nilai Matematika Materi Pecahan Sederhana Siswa Kelas III SD Negeri Baran I Pada Kondisi Awal

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Nilai tengah (xi)	fixi	Prosentase	Keterangan
1	52-58	4	55	220	15	Dibawah KKM
2	59-65	5	62	310	20	Dibawah KKM
3	66-72	3	69	207	15	Diatas KKM
4	73-79	3	76	228	25	Diatas KKM
5	80-86	2	83	166	10	Diatas KKM
6	87-93	3	90	270	15	Diatas KKM
7	94-100	0	97	0	0	Diatas KKM
Jumlah		20		1401	100	
Ketuntasan Klasikal = $11 : 20 \times 100\% = 55\%$						

Dari tabel 2 nilai matematika materi pecahan sederhana pada siswa kelas III SD Negeri Baran I sebelum diterapkan penggunaan media benda asli, dapat disajikan dalam bentuk grafik 2 sebagai berikut:

Grafik 2. Hasil Evaluasi Matematika Sebelum Menggunakan Media Benda Asli



Berdasarkan data hasil nilai matematika sebelum diterapkan penggunaan media benda asli diperoleh rata-rata kelas sebesar 70,85. Siswa yang mendapat nilai kurang dari 66 (KKM) sebanyak 9 orang dan yang mendapat nilai ≥ 66 (KKM) sebanyak 11 orang. Hal ini dapat diartikan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 55% masih berada di bawah ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu sebesar 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 66 (KKM).

Berdasarkan hasil nilai matematika yang masih rendah dan banyak siswa yang belum dapat mencapai KKM menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep pecahan itu sendiri masih rendah. Maka dari itu diperlukan suatu inovasi pembelajaran dalam matematika yaitu dengan penggunaan media benda asli. Dengan penggunaan media benda asli diharapkan pemahaman siswa khususnya pada materi pecahan sederhana akan mengalami peningkatan sehingga ketuntasan belajar siswa dapat tercapai.

B. Deskripsi Permasalahan Penelitian

1. Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Tiap-tiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran (2x35 menit) yang dilaksanakan selama satu minggu yaitu pada tanggal 19 April sampai 24 April 2010. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan di ruang kelas III SD Negeri Baran I pada tanggal 19 April 2010. Peneliti dan Guru kelas III mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Dan diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 35 menit yaitu pada hari Kamis tanggal 22 April 2010 dan hari Sabtu tanggal 24 April 2010.

Dengan berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD 2006 Kelas III. Peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran matematika dengan menerapkan media benda asli sebagai berikut:

- 1) Mempelajari Silabus Kelas III SD dan menyiapkan sumber belajar yang terdiri dari buku matematika kelas III semester II dan materi dari internet.

Standar Kompetensi

3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengenal pecahan sederhana

Alasan pemilihan yaitu peneliti ingin meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I.

- 2) Peneliti bersama dengan guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan beberapa indikator sebagai berikut:
 - a) Dapat membuktikan nilai pecahan dengan menggunakan media benda asli.
 - b) Dapat menyajikan pecahan dalam bentuk gambar.
 - c) Dapat membaca lambang pecahan.
 - d) Dapat menuliskan lambang pecahan.

e) Dapat mengidentifikasi pecahan yang senilai.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilaksanakan dua kali pertemuan dan masing-masing pertemuan dalam waktu dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Adapun RPP siklus I dapat dilihat pada lampiran.

- 3) Peneliti membuat lembar kerja siswa (LKS) yaitu lembar kerja untuk diskusi kelompok dan lembar kerja mandiri yang dikerjakan setiap akhir pertemuan.
- 4) Menyediakan media berupa benda asli yang berbentuk simetris. Dalam siklus I guru menggunakan roti atau kue yang berbentuk persegi dan lingkaran.
- 5) Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media benda asli sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Pembelajaran dengan menggunakan media benda asli pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan.

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan tanggal 22 April 2010 dengan materi pecahan sederhana adalah tentang mengenal konsep pecahan, menyajikan pecahan dalam bentuk gambar, membaca lambang pecahan dan menuliskan lambang pecahan.

Pada kegiatan awal guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Setelah itu guru melakukan presensi. Sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan beberapa lagu. Guru menentukan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pecahan. Guru memberikan tanya jawab tentang pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan memotong atau membagi kue untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media benda asli. Siswa antusias untuk menjawab pertanyaan guru. Guru mengarahkan siswa untuk mencari benda-benda dalam kehidupan sehari-hari baik yang ada di rumah maupun di sekolah yang biasa dipotong atau dibagi menjadi beberapa bagian. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada

siklus I pertemuan I. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, guru menyediakan kue yang berbentuk simetris misalnya lingkaran atau persegi. Dengan bimbingan guru, salah satu siswa memotong kue tersebut menjadi dua bagian sama besar. Siswa yang lain memperhatikan peragaan yang dilakukan temannya. Dengan kegiatan tersebut, guru memperkenalkan pecahan $\frac{1}{2}$. Guru meminta siswa untuk menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$ dalam bentuk gambar. Dengan demonstrasi memberikan pengarahan cara membaca dan menuliskan pecahan $\frac{1}{2}$ serta mengenalkan tentang pembilang dan penyebut. Setelah siswa bisa membaca dan menuliskan pecahan $\frac{1}{2}$, guru meminta siswa untuk memotong kue menjadi empat bagian sama besar. Dari kegiatan ini guru memperkenalkan pecahan $\frac{1}{4}$. Siswa menemukan pecahan lain yang berpenyebut 4. Guru memberi pengarahan cara membaca dan menuliskan pecahan yang berpenyebut 4. Guru memperkenalkan pecahan berpenyebut lebih dari 4, misalnya 5, 6, 7, 8, dan seterusnya. Guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Guru memberikan tugas kelompok dan memantau kinerja siswa. Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas, siswa dari kelompok lain memperhatikan dan menanggapi hasil kerja temannya. Setelah itu guru mengarahkan siswa untuk memperoleh strategi terbaik dalam menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang kurang jelas dan membagikan soal evaluasi tentang pecahan untuk dikerjakan siswa. Sebagai tindak lanjut guru memberikan pekerjaan rumah.

Guru menyampaikan pesan moral yang berisi nasihat yang berhubungan dengan pecahan. Guru menutup pembelajaran matematika.

2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan tanggal 24 April 2010 dengan materi pecahan sederhana yaitu tentang pecahan yang senilai.

Pada kegiatan awal guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah itu guru melakukan presensi. Sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan beberapa lagu. Guru memberikan apersepsi dengan menggali pengalaman siswa dalam pertemuan yang lalu dengan beberapa pertanyaan lisan dan mengkaitkannya dengan materi hari ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada siklus I pertemuan II. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, guru memberi contoh tentang pecahan senilai misalnya $\frac{1}{2}$ dan $\frac{2}{4}$. Guru meminta siswa untuk membuktikan pecahan tersebut dengan melakukan pemotongan kue seperti pada pertemuan sebelumnya. Siswa menemukan pecahan senilai yang lain dan membuktikannya dengan pemotongan kue. Guru menjelaskan materi pecahan senilai dengan cara menyamakan penyebutnya. Guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 orang. Guru memberikan tugas kelompok dan memantau kinerja siswa. Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas dan siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi hasil kerja temannya. Guru mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, siswa menyimpulkan tentang apa yang sudah mereka lakukan dan pelajari dengan bimbingan guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang jelas kemudian memberikan beberapa soal evaluasi tentang pecahan untuk dikerjakan siswa. Sebagai tindak lanjut, guru memberikan pekerjaan rumah.

Guru menyampaikan pesan moral yang berisi nasihat yang berhubungan dengan pecahan. Guru menutup pembelajaran.

Agar lebih jelas maka hasil belajar matematika pada pokok bahasan pecahan sederhana pada pertemuan I dan II setelah di rata-rata diperoleh nilai untuk siklus I dapat dilihat dari tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Data Nilai Matematika Setelah Menggunakan Media Benda Asli
Siklus I

No	Nomor Induk Siswa	Nilai	Keterangan
1	1737	55	Tidak tuntas
2	1745	70	Tuntas
3	1746	60	Tidak tuntas
4	1748	73	Tuntas
5	1753	64	Tidak tuntas
6	1754	80	Tuntas
7	1757	75	Tuntas
8	1758	79	Tuntas
9	1759	93	Tuntas
10	1760	92	Tuntas
11	1761	95	Tuntas
12	1762	58	Tidak tuntas
13	1763	72	Tuntas
14	1764	70	Tuntas
15	1765	68	Tuntas
16	1766	92	Tuntas
17	1767	72	Tuntas
18	1789	59	Tidak tuntas
19	1790	90	Tuntas
20	1791	78	Tuntas
		Rata- rata = 74, 75	

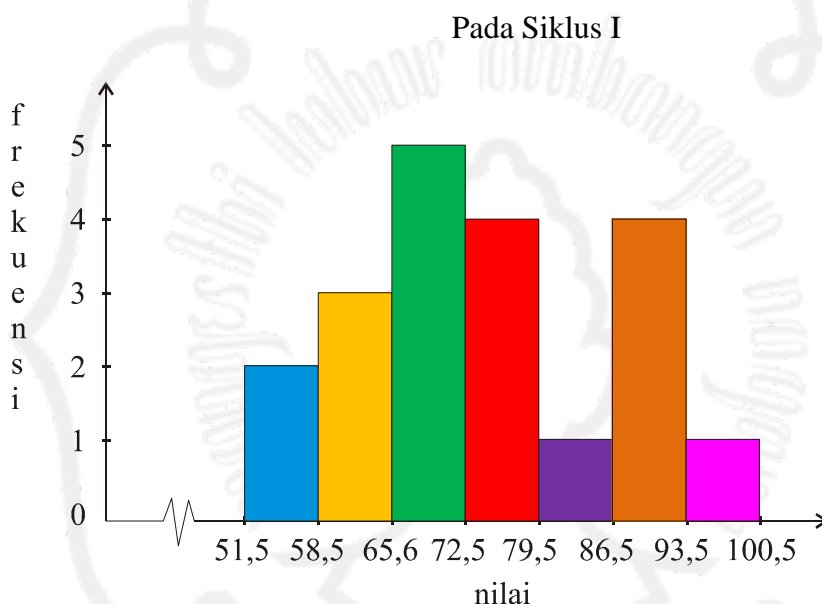
Tabel 5. Frekuensi Data Nilai Matematika Setelah Menggunakan
Media Benda Asli Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	Fixi	Prosentase (%)	Keterangan
1	52-58	2	55	110	10	Dibawah KKM
2	59-65	3	62	186	15	Dibawah KKM
3	66-72	5	69	345	25	Diatas KKM
4	73-79	4	76	304	20	Diatas KKM
5	80-86	1	83	83	5	Diatas KKM

6	87-93	4	90	360	20	Diatas KKM
7	94-100	1	97	97	5	Diatas KKM
Jumlah		20		1485	100	
Ketuntasan Klasikal= 15: 20 X 100% = 75%						

Dari tabel 4 hasil evaluasi matematika materi pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo setelah menggunakan media benda asli pada siklus I yang telah diterangkan di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik 3 sebagai berikut:

Grafik 3. Hasil Evaluasi Matematika Setelah Menggunakan Media Benda Asli



c. Observasi

Peneliti melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan tindakan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan pemahaman terhadap konsep pecahan dengan menggunakan media benda asli. Dalam tahap ini peneliti mengadakan kolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilaksanakan untuk mendapatkan data mengenai kegiatan peneliti dalam kesesuaian antara rencana pembelajaran yang disusun dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu observasi juga dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kegiatan siswa dalam mengikuti

pembelajaran untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Baran I tentang konsep pecahan.

Hasil observasi pada akhir siklus I dapat dilihat pada lampiran 3 dengan penjabaran sebagai berikut: 1) Guru dalam mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif tergolong sedang. Kelas masih gaduh karena masih ada siswa yang suka mengganggu temannya, 2) Guru dalam memberikan motivasi baik pada individu maupun kelompok masih rendah sehingga siswa masih belum berani dalam menjawab pertanyaan atau mengungkapkan gagasannya dalam kelompok, 3) Guru dalam membuka pembelajaran tergolong sedang yaitu sudah melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, 4) Guru dalam menyampaikan materi tergolong sedang karena cenderung cepat dalam penyampaiannya sehingga kurang dapat dipahami oleh siswa, 5) Media yang digunakan oleh guru tergolong sedang karena sudah sesuai dengan materi yang diajarkan, 6) Guru dalam memberikan kesempatan untuk bertanya dan merespon pendapat siswa tergolong sedang, 7) Guru dalam memberikan bimbingan pada siswa secara individu maupun kelompok tergolong sedang dikarenakan belum secara menyeluruh, 8) Guru dalam memberikan pujian atau perayaan atas keberhasilan siswa masih rendah, 9) Guru dalam memberikan tes akhir sebagai alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi tergolong sedang, 10) Guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan atau rangkuman materi tergolong sedang. Guru menyampaikan kesimpulan secara lisan sehingga siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru tanpa terlibat dalam penarikan kesimpulan, 11) Guru dalam memberikan balikan dan tindak lanjut pada siswa tergolong sedang, 12) Rata-rata aktivitas guru pada siklus I diperoleh sebesar 1,99 yaitu tergolong sedang.

Observasi tidak hanya dilaksanakan pada kegiatan peneliti sebagai guru tetapi juga ditujukan pada siswa dalam setiap proses pembelajaran. Adapun hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 4 dengan penjabaran sebagai berikut: 1) Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru tergolong sedang karena masih ada siswa yang asyik dengan

kegiatannya sendiri saat pembelajaran berlangsung, 2) Kemauan siswa untuk menerima pelajaran tergolong sedang, 3) Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas tergolong tinggi, 4) Keaktifan siswa dalam memanfaatkan media tergolong sedang, 5) Kesungguhan siswa mengerjakan tugas individu maupun kelompok tergolong sedang, 6) Hasrat siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat masih rendah karena siswa masih terlihat takut dan malu-malu, 7) Kemauan siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompok tergolong sedang dan masih perlu mendapat bimbingan dari guru, 8) Keaktifan untuk membuat kesimpulan pelajaran masih rendah, 9) Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tergolong sedang, 10) Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tes tergolong tinggi, 11) Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I diperoleh sebesar 2,13 yaitu tergolong sedang.

d. Refleksi

Data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut:

- 1) Seluruh siswa mengikuti pembelajaran matematika. Hasil evaluasi rata-rata matematika siswa pada siklus I yaitu 74,75.
- 2) Berdasarkan hasil evaluasi matematika pada siklus I siswa yang memperoleh nilai < 66 (KKM) ada 5 siswa atau 25% dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 66 (KKM) yaitu 15 siswa atau 75%. Jadi rata-rata hasil evaluasi matematika pada siklus I yaitu 74,75 dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 66 (KKM) yaitu 15 siswa atau ketuntasan klasikal 75%.
- 3) Guru mengurangi jumlah anggota kelompok dari 5 orang menjadi 2-3 siswa tiap kelompok. Dengan tujuan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelompoknya.
- 4) Guru memberikan beberapa informasi secara tepat dan bertahap, mengarahkan, dan membimbing kegiatan siswa dalam menemukan jawaban sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak menghabiskan waktu.
- 5) Guru melakukan pendekatan dan memberikan motivasi misalnya dengan memberikan penghargaan baik verbal maupun nonverbal.

Dari hasil penelitian siklus I, maka peneliti mengulas secara cermat bahwa dilihat dari rata-rata hasil evaluasi matematika siswa dengan menggunakan media benda asli sudah cukup berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I. Tetapi apabila dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih ada 5 siswa yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor, maka dari itu pembelajaran matematika perlu dilanjutkan untuk siklus II dengan berpedoman pada hasil refleksi siklus I.

2. Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Tiap-tiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran (2 X 35 menit) yang dilaksanakan selama satu minggu yaitu pada tanggal 26 April 2010 sampai 1 Mei 2010. Pada siklus II ini peneliti mengkaji hasil renungan dari siklus I. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam siklus II adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan tindakan siklus I diketahui bahwa sudah menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I tahun ajaran 2009/2010 tetapi belum maksimal. Hal ini ditunjukkan masih ada 5 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran matematika.

Kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan di ruang kelas III SD Negeri Baran I pada tanggal 29 April 2010. Peneliti dan Guru kelas III mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Dan diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 35 menit yaitu pada hari Kamis tanggal 29 April 2010 dan hari Sabtu tanggal 1 Mei 2010.

Hal-hal yang perlu diperbaiki guru dalam pembelajaran matematika menggunakan media benda asli sebagai upaya untuk mengatasi berbagai kekurangan yang ada adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan beberapa informasi secara tepat dan bertahap, mengarahkan, dan membimbing kegiatan siswa dalam menemukan jawaban sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak menghabiskan waktu
- 2) Mengurangi jumlah anggota kelompok menjadi 2-3 siswa tiap kelompok
- 3) Memberikan motivasi kepada siswa misalnya dengan memberikan penghargaan baik verbal maupun non verbal.
- 4) Guru memperbaiki pengelolaan kelas dengan membuat pembelajaran yang menarik siswa.

Mengingat hasil analisis terhadap unjuk kerja siswa pada siklus I, sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran matematika. Meskipun demikian pembelajaran matematika pada siklus I dikatakan belum berhasil. Dengan berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD 2006 Kelas III, peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran matematika pada siklus II dengan menggunakan media benda asli sebagai berikut:

- 1) Mempelajari Silabus Kelas III SD dan menyiapkan sumber belajar yang terdiri dari buku matematika kelas III semester II dan materi dari internet.

Standar Kompetensi

3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui pecahan sederhana.

Alasan pemilihan yaitu peneliti ingin meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I.

- 2) Peneliti bersama dengan guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan indikator, antara lain:
 - a) Dapat membuktikan nilai pecahan dengan menggunakan media benda asli.
 - b) Dapat menyajikan pecahan dalam bentuk gambar
 - c) Dapat membaca lambang pecahan
 - d) Dapat menuliskan lambang pecahan
 - e) Dapat mengidentifikasi pecahan yang senilai

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilaksanakan dua kali pertemuan dan masing-masing pertemuan dalam waktu dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Adapun RPP siklus II dapat dilihat pada lampiran.

- 3) Peneliti dan guru membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) yaitu lembar kerja untuk diskusi kelompok dan lembar kerja mandiri yang dikerjakan setiap akhir pertemuan
- 4) Menyediakan media berupa benda asli yang berbentuk simetris seperti roti/kue, tahu, tempe, dan apel.
- 5) Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti mengulang materi pembelajaran dengan media benda asli sesuai dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Pembelajaran dengan menggunakan media benda asli pada siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan.

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan tanggal 29 April 2010 dengan materi pecahan sederhana adalah tentang mengenal konsep pecahan, menyajikan pecahan dalam bentuk gambar, membaca lambang pecahan dan menuliskan lambang pecahan.

Pada kegiatan awal guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah itu guru melakukan presensi. Sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan beberapa lagu. Guru menentukan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pecahan. Guru memberikan tanya jawab tentang pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan memotong atau membagi kue untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media benda asli. Siswa antusias untuk menjawab pertanyaan guru. Guru mengarahkan siswa untuk mencari benda-benda dalam kehidupan sehari-hari baik yang ada di rumah maupun di sekolah yang biasa dipotong atau dibagi menjadi beberapa bagian. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada

siklus II pertemuan I. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 orang. Guru membagikan benda asli seperti roti/kue, apel, tahu, dan tempe kepada masing-masing kelompok untuk dipotong sesuai dengan perintah guru, misalnya memotong menjadi 2 bagian atau 4 bagian sama besar. Siswa bekerja dalam kelompoknya. Guru memperhatikan kegiatan siswa baik secara individu maupun kelompok. Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ dengan benda yang telah disediakan sesuai temuannya disertai dengan menuliskan lambang pecahannya dan siswa dari kelompok lain menanggapi hasil kerja temannya. Guru memperkenalkan pecahan yang berpenyebut 6, 8, 12 dengan gambar pecahan. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan soal di papan tulis. Guru memberikan tugas kelompok dan memantau kinerja siswa. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas, kelompok lain menanggapi. Setelah itu guru mengarahkan siswa untuk memperoleh strategi terbaik dalam menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari. Kemudian guru dan siswa melakukan refleksi. Siswa kemudian mengumpulkan hasil kerja kelompoknya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang kurang jelas dan membagikan soal evaluasi tentang pecahan untuk dikerjakan siswa. Sebagai tindak lanjut guru memberikan pekerjaan rumah. Guru menyampaikan pesan moral yang berisi nasihat yang berhubungan dengan pecahan. Guru menutup pembelajaran matematika.

2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan tanggal 1 Mei 2010 dengan materi pecahan sederhana yaitu tentang pecahan yang senilai.

Pada kegiatan awal guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah itu guru melakukan presensi. Sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa melakukan “Tepuk Oke”. Guru memberikan apersepsi dengan menggali pengalaman siswa dalam pertemuan yang lalu dengan beberapa pertanyaan lisan dan mengkaitkannya dengan materi hari ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu sesuai dengan indikator pada siklus II pertemuan II. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti, guru mengorganisasikan kelas ke dalam kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang. Guru membagikan benda asli seperti roti/kue, tahu, tempe, dan apel kepada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok memperagakan pecahan senilai dengan melakukan pemotongan benda yang telah dibagikan sesuai kreativitas mereka. Guru meminta wakil dari beberapa kelompok untuk memperagakannya di depan kelas, siswa dari kelompok lain menanggapi. Guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk mencari pecahan senilai yang berbeda, bisa menggunakan benda nyata, gambar ataupun persamaan penyebut. Kemudian meminta perwakilan kelompok untuk mendemonstrasikannya di depan kelas, siswa lain menanggapi. Setelah itu Guru mengarahkan siswa untuk memperoleh strategi terbaik dalam menyelesaikan masalah. Guru memberikan lembar kerja untuk di diskusikan dengan kelompoknya masing-masing dan memantau kinerja siswa. Guru meminta wakil dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil kerjanya, siswa lain menanggapi. Guru mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah.

Sebagai kegiatan penutup, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang apa yang telah mereka lakukan dan pelajari. Kemudian guru dan siswa melakukan refleksi. Siswa kemudian mengumpulkan hasil kerja kelompoknya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang kurang jelas dan membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa. Sebagai tindak lanjut guru memberikan pekerjaan

rumah. Guru menyampaikan pesan moral. Guru menutup pembelajaran matematika.

Agar lebih jelas maka hasil belajar matematika pada pokok bahasan pecahan sederhana pada pertemuan I dan II setelah di rata-rata diperoleh nilai untuk siklus II dapat dilihat dari tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Data Nilai Matematika Setelah Menggunakan Media Benda Asli

Siklus II

No	Nomor Induk Siswa	Nilai	Keterangan
1	1737	60	Tidak tuntas
2	1745	73	Tuntas
3	1746	63	Tidak tuntas
4	1748	76	Tuntas
5	1753	68	Tuntas
6	1754	86	Tuntas
7	1757	79	Tuntas
8	1758	87	Tuntas
9	1759	93	Tuntas
10	1760	88	Tuntas
11	1761	98	Tuntas
12	1762	66	Tuntas
13	1763	78	Tuntas
14	1764	83	Tuntas
15	1765	87	Tuntas
16	1766	95	Tuntas
17	1767	88	Tuntas
18	1789	62	Tidak tuntas
19	1790	90	Tuntas
20	1791	72	Tuntas
Rata-rata = 79,60			

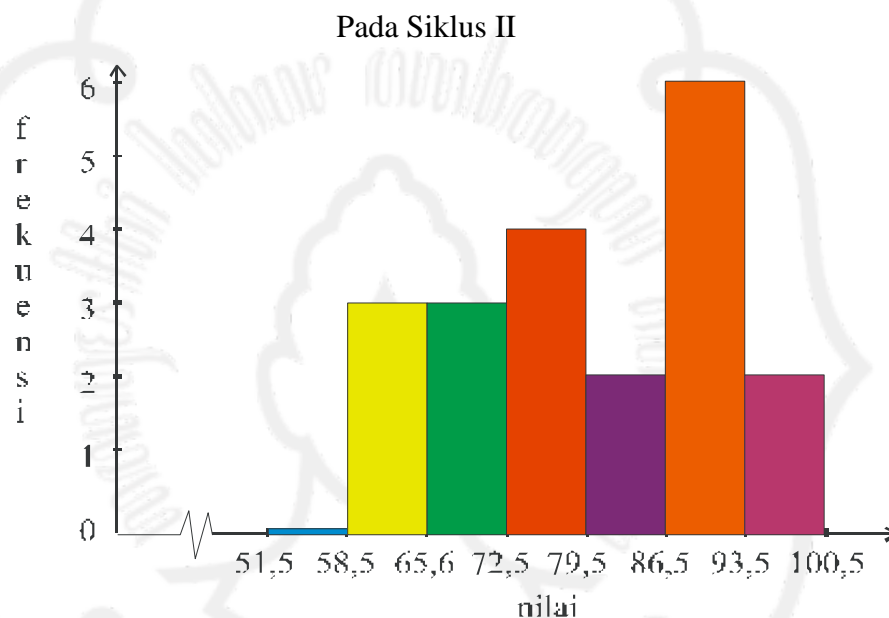
Tabel 7. Frekuensi Data Nilai Matematika Setelah Menggunakan Media Benda Asli Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	Fixi	Prosentase (%)	Keterangan
1	52-58	0	55	0	0	Dibawah KKM
2	59-65	3	62	186	15	Dibawah KKM
3	66-72	3	69	207	15	Diatas KKM
4	73-79	4	76	308	20	Diatas KKM

5	80-86	2	83	166	10	Diatas KKM
6	87-93	6	90	540	30	Diatas KKM
7	94-100	2	97	194	10	Diatas KKM
Jumlah		20		1601	100	
Ketuntasan Klasikal = $17 : 20 \times 100\% = 85\%$						

Dari tabel hasil evaluasi matematika materi pecahan sederhana setelah menggunakan media benda asli pada siklus II yang telah diterangkan di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik 4 sebagai berikut:

Grafik 4. Hasil Evaluasi Matematika Setelah Menggunakan Media Benda Asli



c. Observasi

Peneliti melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan tindakan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan pemahaman terhadap konsep pecahan dengan menggunakan media benda asli. Dalam tahap ini peneliti mengadakan kolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilaksanakan untuk mendapatkan data mengenai kegiatan peneliti dalam kesesuaian antara rencana pembelajaran yang disusun dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu observasi juga dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kegiatan siswa dalam mengikuti

pembelajaran untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Baran I tentang konsep pecahan.

Hasil observasi kegiatan guru pada akhir siklus II dapat dilihat pada lampiran 5 dengan penjabaran sebagai berikut: 1) Guru dalam mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif tergolong sedang, siswa sudah aktif dalam mengikuti tahapan pembelajaran, 2) Guru dalam memberikan motivasi baik pada individu maupun kelompok tergolong tinggi sehingga siswa termotivasi dalam mengungkapkan gagasannya, 3) Guru dalam membuka melakukan apersepsi tergolong tinggi, 4) Guru dalam menyampaikan materi dengan jelas dan dapat dipahami oleh siswa tergolong sedang, 5) Media yang digunakan oleh guru tergolong tinggi karena sudah sesuai dengan materi yang diajarkan, 6) Guru dalam memberikan kesempatan untuk bertanya dan merespon pendapat siswa tergolong tinggi, 7) Guru dalam memberikan bimbingan secara individu atau kelompok tergolong tinggi sehingga kegiatan siswa terpantau dengan baik, 8) Guru dalam memberikan pujian atau perayaan atas keberhasilan siswa tergolong tinggi, 9) Guru dalam memberikan tes akhir tergolong tinggi, 10) Guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan atau rangkuman materi tergolong sedang, 11) Guru dalam memberikan balikan dan tindak lanjut tergolong sedang, 12) Rata-rata aktivitas guru pada siklus II diperoleh sebesar 2,76 yaitu tergolong tinggi.

Observasi tidak hanya dilaksanakan pada aktivitas peneliti sebagai guru tetapi juga ditujukan pada siswa dalam setiap proses pembelajaran. Adapun hasil observasi kegiatan siswa pada akhir siklus II dapat dilihat pada lampiran 6 dengan penjabaran sebagai berikut: 1) Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru tergolong sedang, 2) Kemauan siswa untuk menerima pelajaran tergolong tinggi karena siswa sangat antusias terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, 3) Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas tergolong tinggi, rasa tanggungjawab siswa sudah mulai tumbuh. Hal ini bisa terlihat baik dalam diskusi kelompok maupun tugas individu, 4) Siswa dalam memanfaatkan media tergolong tinggi. Pemilihan media yang menarik membuat siswa lebih senang dan tertantang, 5) Kesungguhan siswa untuk mengerjakan tugas individu

maupun kelompok tergolong tinggi karena mereka termotivasi oleh penghargaan yang diberikan oleh guru, 6) Hasrat untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat tergolong sedang. Rasa takut dan malu-malu untuk bertanya berangsur-angsur mulai hilang, 7) Kemauan siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompok tergolong tinggi, siswa mulai berani untuk mengembangkan kreativitas dan inisiatifnya, 8) Keaktifan untuk membuat kesimpulan pelajaran tergolong sedang. Hal ini didukung dengan keterlibatan guru sebagai motivator, 9) Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tergolong tinggi, 10) Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tes tergolong tinggi, 11) Rata-rata aktivitas siswa diperoleh sebesar 2,70 yaitu tergolong tinggi.

d. Refleksi

Hasil analisis dan diskusi balikan terhadap peningkatan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I dengan menggunakan media benda asli pada siklus II, secara umum telah menunjukkan adanya peningkatan. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dapat diatasi. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Seluruh siswa mengikuti pembelajaran matematika. Hasil evaluasi rata-rata matematika siswa pada siklus II yaitu 79,60.
- 2) Berdasarkan hasil evaluasi matematika pada siklus II siswa yang memperoleh nilai < 66 (KKM) ada 3 siswa atau 15% dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 66 (KKM) yaitu 17 siswa atau 85%. Jadi rata-rata hasil evaluasi matematika pada siklus II yaitu 79,60 dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 66 (KKM) yaitu 17 siswa atau ketuntasan klasikal 85%.
- 3) Guru sudah mengurangi jumlah anggota kelompok menjadi 2-3 siswa tiap kelompok sehingga membuat siswa tiap kelompok aktif melakukan kegiatan unjuk kerja dan tidak bergantung pada anggota lain yang mereka anggap lebih pandai.
- 4) Guru sudah memberikan beberapa informasi secara tepat dan bertahap, mengarahkan, dan membimbing kegiatan siswa dalam menemukan jawaban sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak menghabiskan waktu.

- 5) Memberikan motivasi kepada siswa misalnya dengan memberikan penghargaan baik verbal maupun non verbal.
- 6) Guru sudah memperbaiki pengelolaan kelas dengan membuat pembelajaran yang menarik siswa

Dari hasil penelitian siklus II, maka peneliti mengulas secara cermat bahwa dilihat dari rata-rata hasil evaluasi matematika siswa dengan menggunakan media benda asli sudah berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I. Tetapi apabila dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih ada 3 siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II dan melihat hasil evaluasi yang diperoleh pada masing-masing pertemuan, maka pembelajaran matematika materi pecahan sederhana pada siklus II sudah berhasil karena sudah mencapai target pencapaian sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I tahun ajaran 2009/ 2010.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan pada pengolahan data yang terdapat pada lampiran, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Data Hasil Evaluasi Matematika Siswa Kelas III Sebelum Digunakan Media Benda Asli.

Dari daftar nilai yang terdapat pada lampiran dapat diketahui bahwa hasil evaluasi matematika sebelum tindakan yaitu siswa yang mendapat nilai 52-58 ada 4 siswa, mendapat nilai 59-65 ada 5 siswa, mendapat nilai 66-72 ada 3 siswa, mendapat nilai 73-79 ada 3 siswa, mendapat nilai 80-86 ada 2 siswa, mendapat nilai 87-93 ada 3 siswa, mendapat nilai 94-100 tidak ada. Dengan demikian nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 70,85. Siswa yang mendapat nilai < 66 (KKM) sebanyak 9 siswa atau 45% dan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 (KKM) sebanyak 11 siswa atau 55%.

2. Data Hasil Evaluasi Matematika Siswa Kelas III Setelah Digunakan Media Benda Asli Pada Siklus I

Dari daftar nilai yang terdapat pada lampiran dapat diketahui bahwa nilai evaluasi matematika materi pecahan sederhana pada siklus I yang terdiri atas 2 pertemuan yaitu sebagai berikut:

- a. Pertemuan I, siswa yang mendapat nilai 52-58 ada 3 siswa, mendapat nilai 59-65 ada 2 siswa, mendapat nilai 66-72 ada 3 siswa, mendapat nilai 73-79 ada 7 siswa, mendapat nilai 80-86 ada 0 siswa, siswa yang mendapat nilai 87-93 ada 5 siswa, dan siswa yang mendapat nilai 94-100 ada tidak ada. Dengan demikian nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 74,25. Siswa yang mendapat nilai < 66 (KKM) sebanyak 5 siswa atau 25% dan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 (KKM) sebanyak 15 siswa atau 75%.
- b. Pertemuan II, siswa yang mendapat nilai 52-59 ada 1 siswa, mendapat nilai 59-65 ada 4 siswa, mendapat nilai 66-72 ada 4 siswa, mendapat nilai 73-79 ada 3 siswa, mendapat nilai 80-86 ada 3 siswa, mendapat nilai 87-93 ada 1 siswa dan siswa yang mendapat nilai 94-100 ada 4. Dengan demikian nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 75,25. Siswa yang mendapat nilai < 66 (KKM) sebanyak 5 siswa atau 25% dan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 (KKM) sebanyak 15 siswa atau 75%.

Nilai rata-rata siswa dari hasil evaluasi pada pertemuan I dan pertemuan II siklus I adalah 74,75. Siswa yang mendapat nilai < 66 (KKM) sebanyak 5 siswa atau 25% dan mendapat nilai ≥ 66 (KKM) sebanyak 15 siswa atau 75%.

3. Data Hasil Evaluasi Matematika Siswa Kelas III Setelah Digunakan Media Benda Asli Pada Siklus II

Dari daftar nilai yang terdapat pada lampiran dapat diketahui bahwa nilai evaluasi matematika materi pecahan sederhana pada siklus II yang terdiri atas 2 pertemuan yaitu sebagai berikut:

- a. Pertemuan I, siswa yang mendapat nilai 52-58 ada tidak ada, mendapat nilai 59-65 ada 3 siswa, mendapat nilai 66-72 ada 4 siswa, mendapat nilai 73-79 ada 2 siswa, mendapat nilai 80-86 ada 4 siswa, mendapat nilai 87-93 ada 5 siswa, dan mendapat nilai 94-100 ada 2 siswa. Dengan demikian nilai rata-rata

yang diperoleh siswa sebesar 80,05. Siswa yang mendapat nilai < 66 (KKM) ada 3 siswa atau 15% dan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 (KKM) ada 17 siswa atau 85%.

- b. Pertemuan II, siswa yang mendapat nilai 52-58 tidak ada, mendapat nilai 59-65 ada 3 siswa, mendapat nilai 66-72 ada 3 siswa, mendapat nilai 73-79 ada 3 siswa, mendapat nilai 80-86 ada 4 siswa, mendapat nilai 87-93 ada 4 siswa, dan mendapat nilai 94-100 ada 3 siswa. Dengan demikian nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 79, 15. Siswa yang mendapat nilai < 66 (KKM) ada 3 siswa atau 15% dan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 (KKM) sebanyak 17 siswa atau 85%.

Nilai rata-rata dari hasil evaluasi pada pertemuan I dan pertemuan II pada siklus II adalah 79, 60. Siswa yang mendapat nilai < 66 (KKM) sebanyak 3 siswa atau 15% dan siswa yang mendapat nilai ≥ 66 (KKM) sebanyak 17 siswa atau 85%.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dengan melihat hasil penelitian di atas, dapat dijelaskan perhitungan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar siswa yang dapat menunjukkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan setelah mendapatkan pembelajaran matematika dengan media benda asli. Peningkatan terlihat dari sebelum tindakan dan setelah tindakan yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing siklus terdiri atas 2 pertemuan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 8, sebagai berikut:

Tabel 8. Nilai Rata-Rata Hasil Evaluasi Matematika dan Prosentase Ketuntasan Klasikal Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

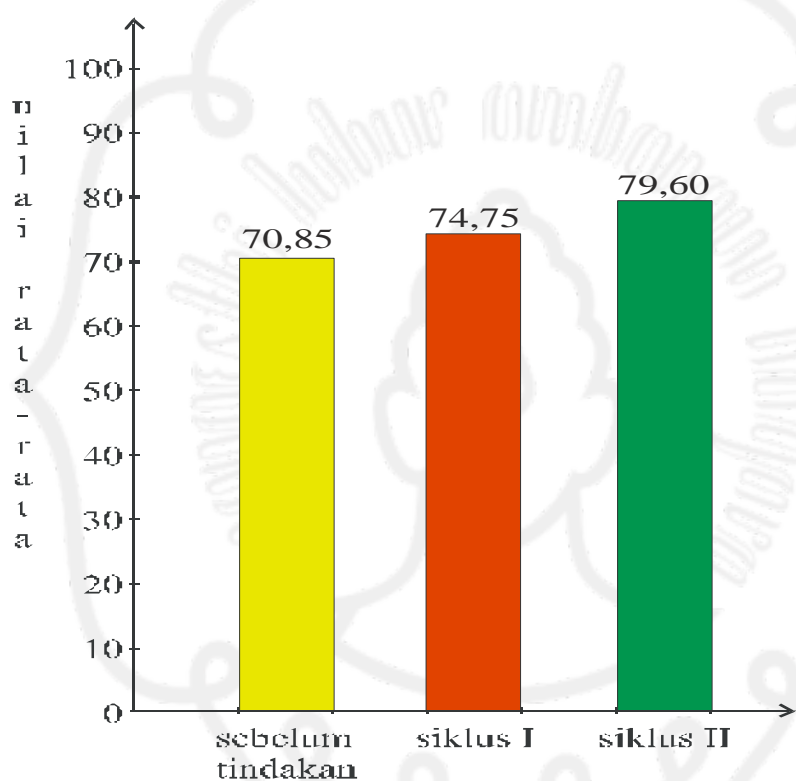
Nilai Rata-rata			Prosentase (%)		
Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
70,85	74,75	79, 60	55	75	85

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata pada tabel 8, siswa yang memperoleh nilai ≥ 66 (KKM) menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini merefleksikan bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan guru dinyatakan berhasil, karena secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan nilai

yang berarti ada peningkatan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan media benda asli pada siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo.

Adapun peningkatan nilai rata-rata klasikal hasil evaluasi matematika dengan menggunakan media benda asli melalui dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Grafik 4. Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi Matematika Materi Pecahan Sederhana Setiap Siklus



Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dan guru kelas III terhadap kinerja guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media benda asli diperoleh hasil pada siklus I yaitu rata-rata nilai kinerja guru mencapai 1,99 yang termasuk pada kategori sedang, pada siklus II yaitu rata-rata nilai kinerja guru mencapai 2,76 yang termasuk pada kategori tinggi. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa kinerja guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media benda asli mengalami peningkatan dari tiap siklus. Sedangkan hasil observasi yang dilakukan terhadap kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan

menggunakan media benda asli diperoleh hasil pada siklus I yaitu rata-rata nilai kegiatan siswa mencapai 2, 13 yang termasuk pada kategori sedang, pada siklus II yaitu rata-rata nilai kegiatan siswa mencapai 2, 70 yang termasuk pada kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media benda asli mengalami peningkatan yang signifikan dari tiap siklus.

Hambatan-hambatan yang ditemui pada masing-masing siklus berbeda-beda, antara lain: pada siklus I hambatan yang dijumpai adalah guru masih belum dapat menyampaikan materi dengan jelas dan kurang dapat dipahami oleh siswa karena terlalu cepat dalam menjelaskan, guru belum memberikan motivasi baik pada individu maupun kelompok sehingga siswa masih belum berani dalam menjawab pertanyaan atau mengungkapkan gagasannya dalam kelompok, dan belum dapat mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, dengan jumlah anggota tiap kelompok 5 siswa membuat siswa yang malas cenderung menggantungkan diri pada siswa yang mereka anggap lebih pandai dan tidak mau melakukan kegiatan diskusi.

Upaya untuk mengatasi hambatan yang ada pada siklus I yang dilaksanakan di siklus II dalam upaya perbaikan adalah memberikan beberapa informasi secara tepat dan bertahap, mengarahkan, dan membimbing kegiatan siswa dalam menemukan jawaban, mengubah jumlah anggota dalam kelompok dari 5 orang menjadi 2-3 orang pada masing-masing kelompok agar pembelajaran lebih kondusif dan memberikan motivasi berupa penghargaan baik secara verbal maupun non verbal kepada siswa agar mereka lebih berani lagi dalam menyampaikan pendapat. Pembelajaran pada siklus II sudah berhasil sehingga tidak ada hambatan yang berarti.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep pecahan pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri Baran I yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang menggunakan media benda asli. Hal ini terjadi karena penggunaan benda asli sangat erat sekali hubungannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan media benda asli mengaitkan pembelajaran dengan

realitas kehidupan nyata siswa sehingga pengalaman yang pernah dialami siswa dipadukan dengan materi pembelajaran matematika. Jadi pembelajaran menggunakan media asli dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo.



BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus tersebut di atas, ternyata hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Dengan menggunakan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I Kecamatan Nguter Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2009/2010. Hal ini terbukti pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai rata-rata siswa 70,85 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 55%, siklus I nilai rata-rata kelas 74,75 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 75% dan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79,60 dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dengan demikian penerapan pembelajaran dengan menggunakan media benda asli dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di kelas III sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan.

B. Implikasi

Penerapan pembelajaran dan prosedur dalam penelitian ini didasarkan pada pembelajaran dengan menggunakan media benda asli dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah model siklus yaitu terdiri dari dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 sampai 24 April 2010 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 April sampai 1 Mei 2010 yang masing-masing siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Dalam setiap pelaksanaan siklus terdapat empat langkah kegiatan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan ini dilaksanakan berdaur ulang, sebelum melaksanakan tindakan dalam setiap siklus perlu adanya perencanaan dengan memperhatikan keberhasilan siklus sebelumnya. Tindakan dalam setiap siklus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini berdasar pada analisis perkembangan dari pertemuan satu

ke pertemuan berikutnya dalam satu siklus dan dari analisis perkembangan peningkatan proses dalam siklus I sampai siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas terbukti bahwa penggunaan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Sehubungan dengan penelitian ini maka dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan sederhana, hal itu dapat ditinjau dari hal seperti di bawah ini:

- a. Dalam menyajikan materi pelajaran, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa mampu menguasai konsep-konsep dalam pembelajaran dengan baik. Pembelajaran dengan menggunakan media benda asli dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan sederhana karena pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran, pemberian motivasi pada siswa juga sangat penting. Motivasi diberikan agar siswa dapat belajar dengan baik sehingga siswa mempunyai keinginan untuk berpikir, memusatkan perhatian, dan melaksanakan kegiatan yang menunjang dalam proses pembelajaran. Pentingnya penggunaan media benda asli dalam pembelajaran terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru. Selain itu dengan menggunakan media benda asli mampu meningkatkan kreativitas dan kerja sama kelompok. Selain itu prosentase pemahaman siswa terhadap konsep pecahan, sikap serta keterampilan siswa meningkat. Hal ini terbukti adanya peningkatan keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapatnya baik secara individu maupun pada saat diskusi kelompok, interaksi dengan guru maupun siswa lain, kemauan kerjasama

kelompok meningkat, mampu mendemonstrasikan hasil diskusi dengan baik, mampu menyelesaikan soal dengan baik. Dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang meningkat, kondisi kelas menjadi lebih kondusif dan pada akhirnya pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Baran I meningkat.

- b. Pembelajaran dengan menggunakan media benda asli secara tepat sehingga pemahaman siswa terhadap konsep pecahan meningkat.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk menentukan media dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehubungan dengan tujuan yang akan dicapai oleh siswa.

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV di atas, maka penelitian ini dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru yang menghadapi masalah yang sejenis yang pada umumnya dimiliki oleh sebagian besar siswa. Adanya kendala yang dihadapi dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media benda asli harus diatasi semaksimal mungkin. Oleh karena itu keaktifan, kreativitas, motivasi dan kemampuan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran khususnya matematika.

C. **Saran**

Sesuai dengan saran dan implikasi hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan antara lain:

1. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengupayakan pelatihan bagi guru untuk dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan.

2. Bagi Guru

- a. Sebaiknya guru meningkatkan kompetensi keprofesionalannya dengan merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa

menjadi lebih tertarik dan pembelajaran akan menjadi lebih kondusif dan bermakna. Hal ini membuat siswa tidak mudah bosan dan tetap termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi pelajaran.

- b. Dalam penyampaian materi guru hendaknya menggunakan media yang sesuai karena dapat memberikan kemudahan terhadap peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu, serta mampu memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.
- c. Guru hendaknya mengupayakan tindak lanjut terhadap pembelajaran dengan menggunakan media benda asli pada pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3. Bagi Siswa

Siswa harus lebih mengembangkan kreativitas, keaktifan, motivasi belajar dan mengembangkan keberanian menyampaikan gagasan dalam proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan prestasi belajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti yang hendak mengkaji permasalahan yang sama hendaknya lebih cermat dan lebih mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan media benda asli guna melengkapi kekurangan yang ada serta sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pecahan yang belum tercakup dalam penelitian ini agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir. 2007. *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta : UNS Press.
- Arif S. Sadiman,dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas Basuki Wibawa.
2002. *Media Pengajaran*. Bandung : CV. Maulana
- Buchori, dkk. 2007. *Gemar belajar Matematika 4*. Semarang : Aneka Ilmu
- Depdikbud. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2009*. Jakarta : Depdikbud
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Iwan Zahar.2009. *Belajar Matematikaku*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Karso. 1998. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta : Depdikbud Proyek Peningkatan Mutu Guru Kelas SD Setara DII
- Kasihani Kasbolah. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Lynette Long. 2005. *Pecahan yang Menakjubkan*. Bandung : Pakar Raya Pustaka.
- Mulyono Abdurrahman. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ngalim Purwanto. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Remaja Rosdakarya.
- Nyimas Aisyiah. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas.
- Oemar Hamalik. 1999. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Peter Patilla. 2007. *Kamus Matematika Dasar*. Jakarta : PT Pakar Raya Pustaka
- Sandjaja, Albertus Heriyanto. 2006. *Panduan Penelitian*. Jakarta : Prestasi Pustaka

Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sugiyanto. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : FKIP UNS

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta .

_____. 2009. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

Syaiful B. Djamarah, Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Syaiful Sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

Toha Anggoro, dkk. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Udin S. Winataputra. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka

Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.

Suyitno. 2003. *Matematika*. www.dunia.guru.com (Diakses tanggal 15 April 2010)

<http://dhfmanongga.wordpress.com/2007/09/25/pembelajaran-konsep-klasifikasi/>
(Diakses tanggal 4 Maret 2010)

www.franciscuti.blogspot.com/2008/06/pembelajaran-merupakan-proses.html
(Diakses tanggal 5 April 2010)

www.martiningsih.co.cc/2008/04/penelitian-tindakan-kelas-smp-kelas-ix.html
(Diakses tanggal 23 April 2010)

wikipedia.org/wiki/Pembelajaran (Diakses tanggal 14 Mei 2010)

www.tandf.co.uk/.../0020739x.asp (Jurnal Penelitian Internasional) diakses pada 02 Mei 2010.