

Meningkatkan Hasil Belajar Tema Benda , Hewan dan Tanaman Disekitar Kita Materi Mengenal Bentuk Bangun Datar dengan Media *Keping Geometri* Pada Siswa Kelas I SDN Tempit Tahun Pelajaran 2019 /2020

Murniati

Guru Kelas SDN Tempit Kecamatan Pujut Kab. Lombok Tengah

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada materi Mengenal bentukbangun datar pada siswa kelas I SDN Tempit. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil belajar siswa kelas 1 SDN Tempit pada tema benda, hewan dan tumbuhan disekitarku dengan menggunakan *media keping geometri* pada materi mengenal bentuk bangun datar pada siklus I, memperoleh nilai rata-rata sebesar 66 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 67% atau sebanyak 5 siswa belum tuntas dengan persentase sebesar 33%, sedangkan ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar $\geq 80\%$,juga belum tercapai dikarenakan siswa terlalu banyak main main dan guru kurang kontrol di dalam kelas, sehingga tujuan belum bisa tercapai, dengan demikian maka penelitian ini dilanjutkan kesiklus berikutnya. Jika melihat perbandingan kedua data tersebut maka dapat kita paparkan bahwa nilai rata- rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 66 kemudian meningkat pada siklus II menjadi nilai rata-rata diperoleh sebesar 86 terjadi peningkatan 20 poin, dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 10 siswa atau dengan persentase ketuntasan sebesar 67% , kemudian meningkat pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase sebesar 93%, terjadi peningkatan sebesar 26 poin, begitu juga dengan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan $\geq 80\%$ juga sudah terpenuhi, maka dengan demikian penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan *media keping geometri* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Tema Benda, Hewan dan tanaman disekitar kita materi mengenal bangun datar pada siswa kelas I SDN Tempit Kecamatan Pujut Tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media *Keping Geometri*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara tegas menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritusl, keagamaan, pengendalian,diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya., masyarakat bangsa. jalur informal (melalui pendidikan keluarga atau lingkungan).

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan siswa. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta

diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan.

Proses pendidikan berarti didalamnya menyangkut kegiatan belajar mengajar dengan segala aspek maupun faktor yang mempengaruhinya. Pada hakekatnya, untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran, perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar merupakan pencerminan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pengajaran, sarana atau fasilitas belajar, kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan didukung oleh lingkungan yang

mendukung kegiatan belajar mengajar. Pekerjaan mengajar tidak selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun penyajian materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Proses belajar mengajar, terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat aktifitas dan prestasi belajar peserta didik, sehingga prestasi dan aktifitas belajar siswa menurun. Prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang digolongkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, sikap, kesehatan, tingkat intelegensi dan kebiasaan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti keluarga, metode belajar di sekolah, fasilitas belajar, disiplin sekolah, guru dan masyarakat.

Menurut Conny Semiawan yang dikutip oleh W. Gulo (2002: 76-77) prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kondisi belajar yang mengoptimalkan aktivitas siswa dalam belajar, antara lain: prinsip motivasi, prinsip latar atau konteks yaitu prinsip keterhubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh siswa sebelumnya, prinsip perbedaan perorangan, prinsip menemukan, dan prinsip memecahkan masalah. Prinsip pemecahan masalah (*problem solving*) berarti mengarahkan siswa untuk lebih peka pada masalah dan mempunyai ketrampilan untuk menyelesaikannya.

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 (Slameto, 2010: 2).

Berdasarkan hal tersebut, maka aktivitas yang terjadi di dalam pembelajaran sebaiknya didominasi oleh aktivitas mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa.

Cara menguasai materi Mencocokkan gambar pada tema tanaman masih banyak yang cenderung didominasi aktivitas guru sehingga siswa kurang aktif merekonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga siswa kelihatan tidak antusias dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran Tema7 Benda ,hewan, dan tanaman disekitarku di SDN Tempit masih bersifat konvensional, yakni guru menyampaikan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya mengikuti secara pasif di tempat duduk masing- masing.

Komunikasi yang terjadi cenderung satu arah dan monoton yaitu guru menerangkan, memberi contoh, sesekali memberi pertanyaan, tetapi kurang memotivasi siswa untuk aktif memahami, dan kemudian guru memberi latihan soal dan kadang-kadang dijadikan PR. Sementara itu siswa duduk mendengarkan penjelasan guru, serta mengerjakan soal-soal yang diberikan guru apabila guru memeriksa pekerjaan siswa dengan berkeliling kelas, sehingga siswa menjadi pasif mengikuti pembelajaran dan memiliki ketergantungan yang besar pada guru.

Berdasarkan hasil ulangan harian dilakukan pada tema benda, hewan dan tanaman disekitarku menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas I khususnya pada materi mengenal bentuk bangun datar masih rendah dari 15 siswa yang tuntas belajar hanya 7 siswa atau persentase sebesar 46 % dan siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau persentase sebesar 54 % sedangkan KKM yang ditetapkan di SDN Tempit adalah 68 untuk tahun pelajaran 2019 / 2020 sehingga, masih diperlukan suatu perbaikan, hal ini disebabkan karena siswa tidak tertarik pada pelajaran sehingga menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar,

Melihat permasalahan di atas, terdapat suatu gambaran bahwa akar penyebab masalah pada Media pembelajaran yang

kurang menarik sehingga anak kurang mampu membangkitkan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga sebagian siswa kelas I SDN Tempit kurang tertarik yang berdampak pada hasil belajar yang rendah .

Bertolak dari permasalahan yang dijumpai di kelas diupayakan dengan suatu tindakan guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa pada tema benda, hewan dan tanaman disekitar kita. Dengan permasalahan rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa tersebut beberapa upaya dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga tujuan dapat tercapai sesuai dengan yang media diharapkan yang menarik yaitu *Keping Geometri* diharapkan pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan ketika belajar.

Dengan menggunakan *Keping Geometri* secara optimal dalam pembelajaran diharapkan siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran tema benda, hewan dan tanaman disekitar kita dengan materi Mengenal bentuk bangun datar.

Atas dasar tersebut maka kami tertarik melakukan penelitian dengan judul” Meningkatkan Hasil Belajar tema benda , hewan dan tanaman disekitar kita Materi mengenal bentuk bangun datar dengan media *Keping Geometri* pada siswa kelas I SDN Tempit Tahun Pelajaran 2019 /2020”

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas peneliti merumuskan masalah” Bagaimanakah Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tema benda , hewan dan tanaman disekitar kita Materi mengenal bentuk bangun datar dengan media *Keping Geometri* pada siswa kelas I SDN Tempit Tahun Pelajaran 2019/2020”

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tema benda, hewan dan tanaman disekitar kita Materi mengenal bentuk bangun datar

dengan media *Keping Geometri* pada siswa kelas I SDN Tempit Tahun Pelajaran 2019/2020”

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat Teoritis ;Memperkaya khasanah ilmu pendidikan yang berhubungan dengan penerapan metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Meningkatkan kreatifitas seorang pendidik dalam memberikan metode pembelajaran bagi peserta didiknya sehingga peserta didik dengan mudah menerima penjelasan dan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik (guru). Sedangkan Manfaat Praktis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar .

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Matematika

Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana, sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan Matematika yang dipelajari.

Matematika sering dipandang sebagai suatu pelajaran yang sulit, sukar dipahami, tidak menyenangkan. Hal ini disebabkan karena abstraknya konsep-konsep yang ada dalam Matematika tersebut, oleh sebab itu guru dituntut untuk menyampaikan konsep-konsep Matematika dengan hal-hal/penjelasan yang kokrit yang sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar sehingga tercapai kompetensi yang diharapkan.

Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran Matematika yang sesuai dengan (1) Topik yang sedang dibicarakan, (2) tingkat intelektual peserta

didik ,(3) prinsip dan teori belajar, (4) keterlibatan aktif peserta didik, (5) keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dan (6) Pengembangan dan pemahaman penalaran matematis. (Gatot Muhsetyo 2014.1.8)

Berdasarkan yang diuraikan diatas maka materi pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar hendaknya disesuaikan dengan kemampuan nalar siswa sekolah dasar, dimana materi-materi yang abstrak diupayakan untuk disajikan secara kongkrit ataupun semi abstrak. Sehingga pembelajaran Matematika di sekolah dasar menjadi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Prinsi-prinsip dalam Pengajaran Matematika

Matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah bagian Matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan dan membentuk pribadi siswa yang mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berarti bahwa penggunaan Matematika disekolah tidak dapat dipisahkan dari ciri-ciri yang dimiliki Matematika yaitu; Memiliki obyek kajian yang abstrak, berpola pikir deduktif dan konsisten.

Tujuan Pengajaran Matematika

Sebagaimana dinyatakan dalam kurikulum pendidikan dasar 2006 bahwa tujuan umum pengajaran Matematika ditingkat sekolah dasar adalah a) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan dan dunia yang terus mengalami perkembangan, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif, b) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan Matematika dan pola pikir Matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan.

Dari tujuan umum tersebut dapat disimpulkan bahwa tekanan pengajaran Matematika terletak pada penataan nalar pembentukan sikap dan keterampilan dalam

penerapan Matematika. Adapun tujuan khusus pengajaran Matematika di Sekolah Dasar sebagai berikut: a) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, b) Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan Matematika, c) Mengembangkan pengetahuan dasar Matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut, c) Membentuk sikap kritis,jujur,cermat.disiplin.

Fungsi Pengajaran Matematika

Fungsi pengajaran Matematika yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar adalah sebagai salah satu unsur masukan instrumental yang dimiliki obyek dasar abstrak dan berlandaskan kebenaran konsistensi yaitu kebenaran pernyataan tertentu didasarkan pada kebenaran-kebenaran terdahulu yang telah diterima dalam sistem proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar, baik secara mental fisik maupun sosial. Pengajaran Matematika hendaknya disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tidak melupakan perkembangan fisik siswa. Dengan demikian diharapkan akan terdapat keserasian antara pengajaran yang menekankan pada pemahanan konsep dan pengajaran yang menekankan keterampilan menyelesaikan soal dan pemecahan masalah,

Pengajaran dimulai dari hal – hal yang kongrit dilanjutkan kehal – hal yang abstrak, dari hal yang mudah ke hal yang sulit dan dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks.

Matematika Sekolah Dasar Teori Belajar Matematika

Ada beberapa teori belajar yang populer dan cocok untuk diterapkan pada pembelajaran Matematika di Pendidikan Dasar, diantaranya adalah sebagai berikut. Teori belajar dari William Brownell,

menurut William Brownell, dalam mengerjakan Matematika di Pendidikan Dasar sebaiknya (a) Menggunakan alat peraga benda konkret, (b) Materi disajikan secara permanen dan terus menerus dalam jangka waktu yang lama. Dari beberapa teori belajar Matematika di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Matematika di Pendidikan Dasar sangat diperlukan suatu media pengajaran Matematika.

Hasil Belajar

Pengertian belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dan latihan atau pengalaman (Ngalim Purwanto, 2003: 84).

Untuk mengetahui bahwa tidak semua perubahan yang terjadi pada manusia merupakan hasil belajar atau prestasi belajar. Perubahan yang dimaksud ini yaitu perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian perubahan hasil belajar semakin banyak usaha yang dilakukan akan semakin baik perubahan yang akan dicapai.

Pengertian Hasil belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (Siti Nurjanah, 2007: 14), hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan kepuasan kepada individu yang belajar. Nana Sudjana (2002: 22) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah seseorang memiliki pengalaman belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Siswa yang

berhasil dalam belajar yaitu yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Hasil belajar ditentukan oleh evaluasi. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran hasil belajar. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan dapat dinyatakan dalam huruf, kata atau simbol (Dimiyati Mudjiono, 2002: 200).

Keping Geometri

Alders (seperti yang di kutip Asmarani, 2014) Menyatakan bahwa geometri adalah salah satu cabang matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bidang dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya ukuran-ukurannya dan hubungan antara satu dengan yang lain. Setiawan (seperti yang di kutip Rifqi Fauzi, 2012) Suatu cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang, dua ilmu ukur. Iswadji (seperti yang di kutip Rifqi Fauzi, 2012) Menyatakan bahwa Geometri adalah setiap bangun yang dipandang sebagai himpunan titik-titik tertentu (special set points), sedangkan ruang artinya sebagai himpunan semua titik. Dalam matematika bangun-bangun geometri merupakan benda-benda pikiran yang memiliki bentuk dan ukuran yang serba sempurna. Geometri merupakan bagian matematika yang sangat banyak kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari definisi diatas geometri dapat diartikan sebagai salah satu cabang dari ilmu matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bangun datar, dan bangun ruang dan mempunyai ukuran. Manfaat Geometri Rahmawati (2014) menyatakan bahwa geometri bidang mempunyai manfaat dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut: Bidang setengah bola digunakan arsitek untuk membuat jembatan Sudut digunakan untuk mengukur suatu gedung Diameter lingkaran digunakan untuk membuat roda agar seimbang Segitiga sama kaki digunakan untuk

lantai Kubus sebagai dasar pembuatan kabah, Persegi panjang digunakan untuk membuat sejadah Aturan barisan berkaitan dengan garis lurus pada geometri

Jenis-jenis Geometri Matematika materi geometri yang dipelajari di tiap sekolah terbagi menjadi dua hal yaitu bangun datar dan bangun ruang, adapun pengertian bangun datar dan bangun ruang adalah sebagai berikut: Bangun Datar Tarigan (seperti yang di kutip Fauzi, Ramdan, 2012) Benda-benda dilihat dengan mata telanjang terlihat rata atau datar belum tentu memenuhi syarat untuk digolongkan sebagai bangun datar, dengan demikian pengertian bangun datar adalah abstrak. Dari definisi sebelumnya bangun datar bisa diartikan sebagai bagian dari materi geometri berupa suatu gambar yang terbentuk dari perpotongan kurva atau garis sehingga gambar tersebut tidak memiliki ketebalan menjadikannya hanya memiliki keliling dan luas saja.

Jenis-jenis Bangun Datar Bangun datar merupakan bidang yang dibatasi dengan garis dan tidak mempunyai ketebalan. Bangun datar terbagi menjadi beberapa jenis, adapun jenis-jenis bangun datar adalah sebagai berikut:

1. Persegi Bangun ini terbentuk oleh 4 buah rusuk yang sama panjang dan memiliki 4 buah sudut siku-siku. persegi memiliki sifat: Mempunyai 4 titik sudut. Mempunyai 4 sudut 90^0 . Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang. Mempunyai 4 simetri lipat. Mempunyai 4 simetri putar.
2. Persegi Panjang Bangun ini terbentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar terhadap pasangannya, dan memiliki 4 buah sudut siku-siku. Persegi panjang memiliki sifat: Sisi yang berhadapan sama sejajar dan panjang. Sisi-sisi persegi panjang saling tegak lurus Mempunyai 4 sudut 90^0 . Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang Mempunyai 2 simetri lipat, Mempunyai 2 simetri putar.

Manfaat Media *Keping Geometri*

Nani (2008), mengemukakan bahwa pada umumnya sisi edukasi permainan puzzle ini berfungsi untuk : 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping- keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) Memperkuat daya ingat, 5) Mengenalkan anak pada konsep hubungan, 4) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri), 5) Melatih logika anak, Misalnya *puzzle* bergambar manusia, Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika (Hani Epeni, 2010)

Beberapa manfaat bermain *keping geometri* bagi anak-anak antara lain (Repository UPI, 2008): 1) Meningkatkan Keterampilan Kognitif, 2) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus, 3) Meningkatkan Keterampilan Sosial

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang sering disebut dengan *classroom action research*, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2006: 3). Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain yang diadaptasi dari Kemmis dan Taggart (Suwarsih Madya, 2004: 20), yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing-masing terdiri dari 4 tahap. Bagan model spiral Kemmis dan Taggart digambarkan sebagai berikut:



Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan SDN Tempit yang beralamat di Desa Pengengat Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok tengah Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019 /2020, dan Waktu pelaksanaan penelitian selama tiga bulan mulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2020,

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Tempit yang berjumlah 15 siswa terdiri dari 7 siswa laki – laki dan 8 siswa perempuan ,mereka berasal dari sekitar wilayah lingkungan sekolah .mereka sebagian besar anak petani.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Observasi, tes,dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160), instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, digunakan beberapa teknik sebagai berikut: Lembar observasi, Soal Tes

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam

penelitian ini dengan merefleksikan hasil observasi dari penerapan pembelajaran menggunakan media *keping geometri* dalam meningkatkan keaktifan siswa, dan tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa selama poses tindakan berlangsung.

.Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif . Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka.

Adapun rumus yang digunakan (Anas Sudjiono, 2010: 43)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P=Angka persentase

f=Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= Number of Cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2020 mulai pukul 07.50 WITA sampai dengan pukul 09.25 WITA. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan agenda yang tertuang dalam RPP yang sudah disiapkan guru dan berperan langsung sebagai pengajar dan sekaligus sebagai peneliti dibantu seorang guru mitra kolaborasi sebagai pengamat proses dalam pembelajaran. Kemudian pada kegiatan akhir dilakukan kegiatan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa Setelah siswa selesai mengerjakan evaluasi maka di ketahui hasil belajar siswa seperti yang tertera pada tabel dibawah ini.

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siswa kelas 1 SDN Tempit pada tema benda, hewan dan tumbuhan disekitarku dengan menggunakan media keping geometri pada materi mengenal bentuk bangun datar pada siklus I ,memperoleh nilai rata – rata sebesar 66 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase

ketuntasan sebesar 67 % atau sebanyak 5 siswa belum tuntas dengan persentase sebesar 33 % , sedangkan ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar ≥ 80 % ,juga belum tercapai dikarenakan siswa terlalu banyak main main dan guru kurang kontrol di dalam kelas, sehingga tujuan belum bisa tercapai, dengan demikian maka penelitian ini dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Siklus kedua

Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan alokasi waktu 2 x 3 menit dan langkah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan yang sudah tertuang dalam RPP yang sudah direvisi, dan pada kegiatan akhir dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sejauh mana tingkat pemahaman siswa, sehingga diperoleh data hasil belajar siswa siklus II

Dari hasil belajar SDN Tempit pada tema benda, Hewan dan tumbuhan disekitar kita materi mengenal bentuk bangun datar dengan *media keping geometri* pada siklus II dengan ,memperoleh nilai rata-rata sebesar 86, sebanyak 14 sudah tuntas belajar dengan persentase sebesar 93%, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa dengan persentase 7% . maka, ketuntasan klasikalpun sudah tercapai yaitu sebesar ≥ 80 % . Hal ini terjadi karena guru mampu mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I dan semua indikator yang diharapkan sudah tercapai , sehingga penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I dengan menggunakan *media keping geometri* pada tema Benda, Hewan dan tumbuhan disekitar kita, terus menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan nilai yang diperoleh mulai dari siklus I menuju siklus II seperti data yang diperoleh sebagai berikut :

Hasil belajar siswa kelas 1 SDN Tempit pada tema benda, hewan dan tumbuhan disekitarku dengan menggunakan *media keping geometri* pada materi mengenal bentuk bangun datar pada siklus I ,

memperoleh nilai rata – rata sebesar 66 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 67% atau sebanyak 5 siswa belum tuntas dengan persentase sebesar 33 % , sedangkan ketuntasan klasikal yang dipatok sebesar ≥ 80 % ,juga belum tercapai dikarenakan siswa terlalu banyak main main dan guru kurang kontrol di dalam kelas, sehingga tujuan belum bisa tercapai, dengan demikian maka penelitian ini dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Sedangkan hasil belajar siswa kelas I SDN Tempit pada tema benda, Hewan dan tumbuhan disekitar kita materi mengenal bentuk bangun datar dengan *media keping geometri* pada siklus II dengan ,memperoleh nilai rata – rata sebesar 86 , sebanyak 14 sudah tuntas belajar dengan persentase sebesar 93%, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa dengan persentase 7% . maka, ketuntasan klasikalpun sudah tercapai yaitu sebesar ≥ 80 % . Hal ini terjadi karena guru mampu mengatasi kendala – kendala yang terjadi pada siklus I dan semua indikator yang diharapkan sudah tercapai , sehingga penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Jika melihat perbandingan kedua data tersebut maka dapat kita paparkan bahwa nilai rata - rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 66 kemudian meningkat pada siklus II menjadi nilai rata – rata diperoleh sebesar 86 terjadi peningkatan 20 poin, dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 10 siswa atau dengan persentase ketuntasan sebesar 67% , kemudian meningkat pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase sebesar 93%, terjadi peningkatan sebesar 26 poin, begitu juga dengan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan ≥ 80 % juga sudah terpenuhi , maka dengan demikian penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan *media keping geometri* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Tema Benda, Hewan dan

tanaman disekitar kita materi mengenal bangun datar pada siswa kelas I SDN Tempit Kecamatan Pujut Tahun pelajaran 2019/2020.

KESIMPULAN DAN SARA

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di SDN Tempit Kecamatan Pujut tahun pelajaran 2019/2020 yang dilaksanakan dari bulan Maret Sampai dengan Mei 2020, dengan subyek penelitian berjumlah 15 siswa terdiri dari 8 siswa laki- laki dan 7 siswa perempuan. Hasil belajar terus terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II berdasarkan perolehan nilai .

Jika melihat perbandingan kedua data tersebut maka dapat kita paparkan bahwa nilai rata - rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 66 kemudian meningkat pada siklus II menjadi nilai rata – rata diperoleh sebesar 86 terjadi peningkatan 20 poin, dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 10 siswa atau dengan persentase ketuntasan sebesar 67% , kemudian meningkat pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase sebesar 93%, terjadi peningkatan sebesar 26 poin, begitu juga dengan ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan $\geq 80\%$ juga sudah terpenuhi , maka dengan demikian penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *keping geometri* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Tema Benda, Hewan dan tanaman disekitar kita materi mengenal bangun datar pada siswa kelas I SDN Tempit Kecamatan Pujut Tahun pelajaran 2019/2020.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maupun kesimpulan di atas, dapat diajukan beberapa saran:

1. Bagi guru SD yang akan melaksanakan pembelajaran serupa perlu mengupayakan partisipasi aktif

siswa dengan memperhatikan dalam pemilihan metode dan media pembelajaran sehingga siswa tertarik dalam memahami materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Salah satu upayanya adalah dengan menggunakan media *keping geometri* yang dapat meningkatkan partisipasi aktif.

2. Sekolah perlu mengupayakan prestasi belajar siswa dengan memperhatikan dalam pemilihan metode dan media pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya adalah dengan menggunakan media *keping geometri* yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dwi Yulianti. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Eggen, Paul & Kauchak, Don. 2004. *Educational Psychology Windows on Classrooms*. New Jersey: Pearson education.
- Einon, Dorothy. (2005). *Permainan Cerdas untuk Anak*. (Alih bahasa: Fita Fitria Agriningrum). Jakarta: Erlangga.
- HenyPratiwi. (2009). *Eksperensial* dari [http://henypratiwi.wordpress.com/2009/07/24/eksperensial-learning/pada tanggal 8 mei 2013, jam 10.45 WIB](http://henypratiwi.wordpress.com/2009/07/24/eksperensial-learning/pada%20tanggal%208%20mei%202013,%20jam%2010.45%20WIB).
- Raharjo. 2011. *Pemanfaatan Media Audio Visual*. (online), (<http://kombasasin.blogspot.com>, diakses tanggal 15 Februari 2016).
- . (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang*

- Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soemarjadi, Muzni Ramanto, Wikdati Zahri. (1993). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak Usia Kelas Awal SD/ MI*. Surabaya: Kencana Presana Media Group.
- Zio Perdana. (ed). 2013. *Aplikasi Teori*

Pembelajaran Motorik di Sekolah. Jogjakarta:DIVAPress