

**PENGGUNAAN ALAT PERAGA GAMBAR DALAM UPAYA  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II  
SDN I BENTANGAN WONOSARI  
KLATEN**

**NASKAH PUBLIKASI  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat  
Sarjana S-1**



**YUYUN AGUSTIN  
NIM. A54B090079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**PENGUNAAN ALAT PERAGA GAMBAR DALAM UPAYA  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II  
SDN I BENTANGAN WONOSARI  
KLATEN**

*Oleh*

Yuyun Agustin

*Program Studi S1 PGSD UMS*

**ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga gambar terhadap aktifitas peserta didik dan hasil belajar matematika peserta didik Kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten, (2) Ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penguasaan mata pelajaran matematika setelah digunakannya alat peraga gambar pada peserta didik Kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, berlangsung 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN I Bentangan, Wonosari dengan jumlah siswa 42 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan alat peraga gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya aktifitas dan siswa pada setiap siklusnya, yaitu: pada siklus I jumlah siswa yang memenuhi kriteria sangat aktif ada 4 anak, aktif ada 8 anak, cukup aktif ada 20 anak dan kurang aktif ada 10 anak meningkat menjadi siswa yang memenuhi kriteria sangat aktif 5 anak, aktif ada 10 anak, cukup aktif ada 25 anak dan kurang aktif ada 2 anak pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata sebelum tindakan ke siklus I yang semula 61,78 meningkat menjadi 84,16. Dari siklus I 84,16 menjadi 89,11 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga meningkat dari 20 anak pada pra tindakan menjadi 34 anak pada siklus I. Dari 34 anak pada siklus I menjadi 39 anak pada siklus II. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui penggunaan alat peraga gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten.*

***Kata Kunci: alat peraga gambar, aktivitas, hasil belajar, matematika.***

**PERSETUJUAN**

**PENGGUNAAN ALAT PERAGA GAMBAR DALAM UPAYA**

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

**MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II**

**SDN I BENTANGAN WONOSARI**

**KLATEN**

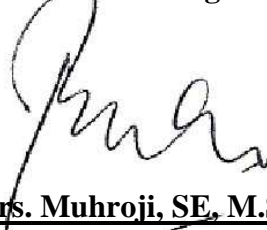
**Diajukan Oleh :**

**YUYUN AGUSTIN**

**A54B090079**

**Telah disetujui oleh :**

**Pembimbing**



**Drs. Muhroji, SE, M.Si**

**Tanggal : 22 Oktober 2012**

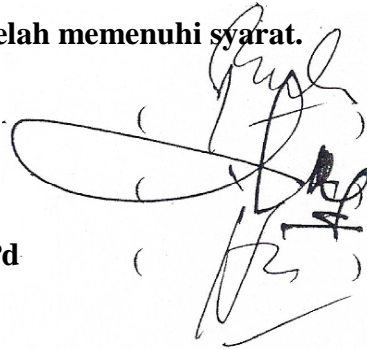
**PENGESAHAN**  
**NASKAH PUBLIKASI**  
**PENGGUNAAN ALAT PERAGA GAMBAR DALAM UPAYA**  
**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**  
**MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II**  
**SDN I BENTANGAN WONOSARI**  
**KLATEN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**YUYUN AGUSTIN**  
**NIM. A54B090079**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal, 8 November 2012  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

1. Drs. Muhroji, S.E, M.Si
2. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si
3. Dra. Hj. Sri Hartini, SH. M.Pd



Surakarta, 8 November 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. SOFYAN ANIF, M.Si  
NIK : 547



## A. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap peserta didik terhadap materi yang diberikan juga bermacam-macam. Matematika sebagai salah satu bidang studi yang pada umumnya dirasakan paling sukar dan menakutkan sebenarnya disebabkan kurang ketekunan dan ketelitian dari peserta didik itu sendiri dan kurang berani mengemukakan kesalahan yang dibuatnya. Selama proses pembelajaran keaktifan peserta didik masih sangat rendah. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru dan tidak mau bertanya walaupun mereka belum paham. Semangat mereka dalam belajar pun sangat kurang. Hal ini terlihat masih ada beberapa peserta didik yang menggunakan mainan dalam kelas. Kurangnya penelitian/studi banding dengan sekolah yang dianggap unggulan, kurangnya guru dalam mengikuti penataran, BinteK dan lainnya juga merupakan faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik. Terbukti hasil belajar peserta didik setelah dievaluasi 50% lebih mendapat nilai kurang dari 65. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan alat peraga gambar dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten”.

Tujuan penelitian ini adalah: *pertama*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga gambar terhadap aktifitas peserta didik dan hasil belajar matematika peserta didik Kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten, *kedua*, ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penguasaan mata pelajaran matematika setelah digunakannya alat peraga gambar pada peserta didik Kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten.

Gagne (Marlina,2004:22) mengatakan bahwa alat peraga adalah berbagai jenis komponen pembelajaran yang terdapat di lingkungan peserta didik untuk belajar. Selanjutnya Brown (Marlina,2004:22) memandang bahwa alat peraga digunakan untuk mempengaruhi efektifitas program pembelajaran. Oleh karena itu kedudukan alat peraga sangat penting sebagai fasilitas bagi peserta didik

dalam memahami sesuatu atau sejumlah konsep yang mereka pelajari. Sementara posisi guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator.

Mulyadi Sri Kamulyan dan Suwarno (2010: 162) berpendapat bahwa “Media pembelajaran diantaranya adalah gambar (media visual) juga disebut media pandang karena media yang hanya dapat dilihat. Media gambar adalah salah satu media visual.” Media gambar sering digunakan dalam pembelajaran terutama bagi anak SD khususnya di kelas rendah. Anak akan lebih tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media gambar daripada dengan metode ceramah. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajarnya. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (2000: 67) bahwa: “Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang dapat didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benak anak didik”.

Berdasarkan kajian teori tersebut dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: melalui penggunaan alat peraga gambar dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN I Bentangan, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten. Waktu pelaksanaannya pada periode Semester I tahun pelajaran 2012/2013, dari bulan September 2012 sampai dengan November 2012. Subyeknya adalah peserta didik dan guru. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas II SDN I Bentangan, dengan jumlah peserta didik 42 yang terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 22 peserta didik perempuan. Secara garis besar prosedur penelitian ini melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: *pertama*, data kualitatif yang berupa keaktifan peserta didik dan kegiatan pembelajaran; *kedua*, data kuantitatif yang berupa nilai ulangan (tes formatif) peserta didik.

Teknik pengumpulan datanya yaitu observasi dan tes, sedangkan instrumennya berupa lembar observasi dan soal tes. Untuk mengetahui validitas datanya digunakan triangulasi sumber, sedangkan validitas instrumennya menggunakan validitas isi. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah analisis model interaktif.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan pada data awal sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka peneliti membuat tindakan siklus I yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Pada perencanaan guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan alat peraga yang dibutuhkan, menyiapkan soal tes setelah dilaksanakan proses pembelajaran, menyiapkan lembar observasi, dan menyiapkan lembar penilaian. Pelaksanaan siklus I pada hari Rabu dan Kamis, 3-4 Oktober 2012 diawali dengan guru melakukan apersepsi dan memberi motivasi kemudian guru menjelaskan materi, memberi tugas kelompok, mengadakan tanya jawab, menyimpulkan hasil pembelajaran, dan melakukan penilaian dengan memberikan test. Observasi (pengamatan) dilakukan oleh teman sejawat untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran dan aktivitas peserta didik. Hal-hal yang ditemukan selama observasi antara lain: penggunaan alat peraga gambar dalam proses pembelajaran belum maksimal namun cukup mampu memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, aktivitas peserta didik masih belum maksimal, kesempatan peserta didik menunjukkan kemampuan masih terbatas. Berdasar hasil observasi, aktivitas peserta didik dan hasil belajarnya meningkat meskipun belum optimal. Hal ini dikarenakan masih adanya beberapa kekurangan. Siklus I diakhiri dengan diskusi antara observer dengan peneliti berdasarkan temuan-temuan pada waktu observasi. Ditemukan kesepakatan untuk memodifikasi pembelajaran dengan permainan berupa perlombaan baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, untuk menarik perhatian peserta didik yang belum aktif guru memancingnya dengan memberikan hadiah bagi

yang memenangkan perlombaan. Guru dihimbau agar lebih sabar dalam membimbing peserta didik-peserta didiknya. Alat peraga gambar yang digunakan pun hendaknya lebih diperbesar agar terlihat jelas dari belakang.

Kekurangan pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II. Sebagaimana siklus I, siklus II juga dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Pada perencanaan guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan refleksi yang terdapat pada siklus I, menyiapkan alat peraga yang dibutuhkan, menyiapkan soal tes setelah dilaksanakan proses pembelajaran, menyiapkan lembar observasi, dan menyiapkan lembar penilaian. Pelaksanaan siklus II pada hari Rabu dan Kamis, 10-11 Oktober 2012 diawali dengan guru melakukan apersepsi dan memberi motivasi kemudian guru menjelaskan materi, peserta didik berlomba secara berpasangan maupun individu, menyimpulkan hasil pembelajaran, mengadakan tanya jawab, melakukan penilaian dengan memberikan test dan sebagai tindak lanjut guru memberikan PR. Observasi (pengamatan) dilakukan oleh teman sejawat untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran dan aktivitas peserta didik. Hal-hal yang ditemukan selama observasi antara lain: modifikasi alat peraga dalam permainan berupa perlombaan memberikan motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran, peserta didik sangat bersemangat ketika ada kesempatan ke depan kelas menunjukkan kemampuannya, peserta didik menjawab pertanyaan guru dengan antusias, dan guru lebih sabar dalam membimbing peserta didik-peserta didiknya. Berdasarkan analisis dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat peraga gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar khususnya pada pembelajaran matematika. Karena pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang optimal maka penelitian dihentikan pada siklus II. Adapun nilai hasil evaluasi dari sebelum tindakan sampai siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Tabel Nilai Hasil Evaluasi dari Sebelum Tindakan Sampai Siklus II

No	Nama	Nilai sebelum tindakan	Nilai siklus I	Nilai siklus II
1.	Axges Sahita Pungky	30	75	84
2.	Binta Mega Ayu	50	65	88
3.	Laura Seviana	45	100	100
4.	Nabella Oktavia	60	100	100
5.	Ubaidillah Wahyu Nugroho	60	60	68
6.	Yestino Lilik Fianturi	70	90	100
7.	Aldito Christian Putra	80	85	90
8.	Andriyanto Dwi Setyawan	50	50	65
9.	Aprilia Khoirunnisa	70	75	75
10.	Aris Setyawan	80	100	100
11.	Arsyadhan Kusuma Yudha	100	100	100
12.	Brigitta Olivia Mahda Pratiwi	50	80	80
13.	David Firdaus Ridwan. F	75	100	100
14.	Desi Puspitasari	75	100	100
15.	Difa Nur Pratama	85	100	100
16.	Faksi Aqimudin Robbani	40	45	50
17.	Fitrian Arsy Setipasha	70	90	100
18.	Gagah Satria Bagaskara	30	60	60
19.	Galuh Handaru Pangesti	50	100	100
20.	Herawati Wahyu Cahya. N	90	100	100
21.	Kayis Susila Putri	50	55	72
22.	Markus Aditya Nugroho. A	70	90	100
23.	Manuel Reo Christabel	70	100	100
24.	Maria Jovika Etha. W.P.P	60	85	90
25.	Nabila Mira Ananda	65	90	90
26.	Rafaela Tara Febriana	60	70	70
27.	Rintan Dwi Saputri	80	100	100
28.	Shafa Khairunnisa Prastyanto	100	100	100
29.	Sinta Galuh Pramudya	50	75	75
30.	Sri Kamulyan	60	100	100
31.	Titus Eden Renata	100	100	100
32.	Valentino Arman Syahputra	20	100	100
33.	Verdina Putri Ardi Wijianti	50	60	80
34.	Verdy Eka Priansyah	80	100	100
35.	Wafiq Az-Zahra	50	60	84
36.	Yanuar Adha Adam Pradana	20	40	72
37.	Yeyen Novianto	30	55	60
38.	Yurika Regi Pramesti	50	90	100
39.	Atikah Nur Hazimah	70	100	100
40.	Gracia Ayu Khomandika	70	100	100
41.	Muhammad Sofyan Effendi	80	100	100
42.	Anton Wibowo	50	90	90
	Jumlah	2595	3535	3743
	Rata-rata	61,78	84,16	89,11

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar mulai dari sebelum tindakan sampai siklus II. Sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga gambar, peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM hanya 20 anak (48%). Setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan alat peraga gambar, pada siklus I anak yang mencapai nilai KKM sebanyak 34 anak (80,9%) dan setelah siklus II mencapai 38 anak (92,9%).Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari nilai rata-rata kelas yang dicapainya pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan ke siklus I yang semula 61,78 meningkat menjadi 84,16. Dari siklus I 84,16 menjadi 89,11 pada siklus II.

Dari data diatas dapat diketahui adanya perubahan dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II. Perubahan tersebut menunjukkan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga gambar. Jika dikaitkan dengan landasan teori tentang manfaat penting penggunaan alat peraga dalam pembelajaran menurut Sugiarto dan Hidayah (2007:1) maka terbukti bahwa adanya alat peraga dapat menumbuhkan rasa senang peserta didik untuk belajar matematika sehingga peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar peserta didik meningkat.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang dirumuskan terbukti kebenarannya. Artinya melalui penggunaan alat peraga gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN I Bentangan Wonosari Klaten.

Sementara itu, implikasinya adalah: *pertama*, Ketrampilan guru dalam mengelola kelas menjadi meningkat setelah digunakannya alat peraga gambar dalam pembelajaran, *kedua*, Penggunaan alat peraga gambar menjadikan

peserta didik termotivasi mengikuti proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar dapat meningkat dan hasil belajar yang diharapkan tercapai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budi Wahyudi, Agus dan Sutan Sahir Zabda, 2011. *Strategi Penulisan Karya Ilmiah*, Solo Baru: Qinant.
- Hartini, Sri. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Solo Baru: Qinant.
- Haryanti Nur, 2009 “upaya meningkatkan prestasi belajar matematika dengan menggunakan alat peraga pada siswa kelas III SD Negeri Sragen 1”(Skripsi S-1 progdi PGSD) Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Jihad, Asep. 2011. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Maryadi, dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: BP-FKIP UMS.