

**PENGGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI TEMPAT
DI KELAS II MI TLAWONG SAWIT
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

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

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

SUPATMO

A 54C 090 009

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

PENGESAHAN

**PENGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI TEMPAT
DI KELAS II MI TLAWONG SAWIT
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SUPATMO

A 54C 090 009

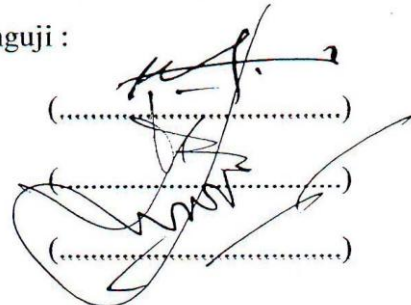
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 13 Agustus 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

1. **Drs. Saring Marsudi, M.Pd**
2. **Drs. Joko Suwandi, M.Pd**
3. **Drs. Suwarno, M.Pd**



Surakarta, Agustus 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. H. Sofyan Anif, M.Si.
NIK. 547

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI TEMPAT DI KELAS II MI TLAWONG SAWIT TAHUN AJARAN 2012/2013

Supatmo, A54C 090 009, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, 75 halaman

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat melalui penggunaan media alat peraga. Subyek pemberi tindakan adalah peneliti, subyek penerima tindakan adalah siswa kelas II yang berjumlah 14 siswa, dan guru sebagai observer yang bertugas merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan. Data dikumpulkan melalui metode observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan secara analisis interaktif yang merupakan model dari teknik analisis diskriptif kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari (1) sebelum dilakukan penelitian persentase ketuntasan belajar siswa 50% pada siklus I (71,43%) dan siklus II (100%). (2) termotivasi memperhatikan penjelasan guru di kelas sebelum dilakukan penelitian ada 10 siswa (71,49%) pada siklus I ada 12 siswa (85,71%) dan siklus II ada 13 siswa (92,86), termotivasi bertanya terhadap materi yang belum dipahami sebelum dilakukan penelitian ada 2 siswa (14,29%) pada siklus I ada 5 siswa (35,71%) dan siklus II ada 10 siswa (71,49%), termotivasi menjawab pertanyaan sebelum dilakukan penelitian ada 1 siswa (9,09%) pada siklus I ada 7 siswa (50%) dan siklus II ada 11 siswa (78,57%), termotivasi mengerjakan latihan soal sebelum dilakukan penelitian ada 11 siswa (78,57%) pada siklus I ada 12 siswa (85,71%) dan siklus II ada 14 siswa (100%), termotivasi mengerjakan soal di depan kelas sebelum dilakukan penelitian ada 3 siswa (21,43%) pada siklus I ada 7 siswa (50%) dan siklus II ada 10 siswa (71,49%). Kesimpulan penelitian ini adalah menggunakan media alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat.

Kata kunci: *Media alat peraga, hasil belajar dan motivasi.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan

memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (BNSP 2006:1-3).

Tujuan mengajar matematika adalah agar pengetahuan matematika yang disampaikan kepada anak dapat dipahami oleh anak. Dengan demikian akan diketahui bahwa cara mengajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Pada anak usia 7 – 11 tahun adalah tahapan umur anak-anak yang akan memahami konsep matematika yang dibantu dengan benda-benda konkrit. Untuk itu alat peraga sangat penting peranannya dalam membantu untuk memahami matematika yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dalam mengajar kelas II di MI Tlawong Sawit selama ini, beberapa peserta didik kelas II kurang memahami soal nilai tempat. Hal ini dapat dilihat di nilai rata-rata kelas II adalah 6,50 dengan KKM 6,00 yang tidak tuntas ada 50% atau 7 siswa dari 14 siswa. Maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat di kelas II MI Tlawong Sawit dapat mencapai ketuntasan belajar 100% dan nilai rata-rata mencapai sekurang-kurangnya 75.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyadari pentingnya mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI TEMPAT DI KELAS II MI TLAWONG SAWIT TAHUN AJARAN 2012/2013 “.

Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan melalui penggunaan media alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat?
2. Apakah dengan melalui penggunaan media alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat ?

Tujuan Masalah

Berangkat dari perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat melalui penggunaan media alat peraga.
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat melalui penggunaan media alat peraga.

Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bermanfaat bagi siswa, peneliti, dan sekolah.

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Pembelajaran materi nilai tempat lebih mudah dipahami, sehingga hasil belajar dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.
 - b. Melatih untuk dapat menyelesaikan sesuatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Melatih untuk berfikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.
 - d. Pembelajaran lebih menyenangkan, materi mudah dipahami oleh siswa.
2. Manfaat bagi peneliti
 - a. Meningkatkan kreatifitas pembelajaran matematika.
 - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
 - c. Meningkatkan profesionalisme peneliti dalam mengajar.
 - d. Memberi wacana yang lebih luas tentang penggunaan alat peraga dalam mengajar.

3. Manfaat untuk sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
 - b. Sebagai bahan masukan atau input untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan untuk membina guru dalam menentukan keberhasilan pengelolaan pembelajaran di sekolah.
 - c. Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di MI Tlawong Sawit.

LANDASAN TEORI

Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman dkk dalam Suherman (2003:238) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Gagne dalam Suherman (2003:238) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang ke orang lain sehingga dapat memotivasinya untuk belajar.

2. Alat Peraga

Menurut Estiningsih dalam Sukayati dan Agus Suharjana (2009:6) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari. Contoh: papan tulis, buku tulis, dan daun pintu yang berbentuk persegi panjang dapat berfungsi sebagai alat peraga pada saat guru menerangkan bangun geometri dalam persegi panjang.

a. Tujuan Penggunaan Alat Peraga

Menurut Suherman (2003:243), dengan menggunakan alat peraga maka:

- 1) Proses belajar mengajar termotivasi.

- 2) Konsep abstrak matematika disajikan dalam bentuk kongkrit.
- 3) Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan benda-benda di alam sekitar akan lebih dipahami.
- 4) Konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk kongkrit yaitu dalam bentuk model matematika yang dapat dipakai sebagai objek penelitian ataupun sebagai alat untuk meneliti ide-ide baru dan relasi baru menjadi bertambah banyak.

b. Macam-macam alat peraga

Menurut Abubakar Muhammad (1981:99), macam-macam alat peraga yaitu:

- 1) Alat peraga yang bersifat perasaan; yaitu alat peraga yang berpengaruh dalam menguatkan pikiran dengan perantaran indra indra, dengan jalan menunjukkan bendanya sendiri atau contohnya atau gambarnya dan semacamnya.
- 2) Alat peraga yang bersifat bahasa, yaitu alat peraga yang mempengaruhi kekuatan pikiran dengan perantaraan lafal-lafal (kata-kata) seperti penjelasan dengan menyebutkan contoh atau definisinya atau (persamaan katanya).

c. Kelebihan Alat Peraga

Menurut Pujiati dalam Sukayati dan Agus Suharjana (2009:10) pemilihan alat peraga yang tepat dan digunakan secara benar diharapkan dapat:

- 1) Mempermudah abstraksi,
- 2) Memudahkan, memperbaiki, atau meningkatkan penguasaan konsep atau fakta,
- 3) Memberikan Motivasi,
- 4) Memberikan variasi pembelajaran,
- 5) Meningkatkan efisiensi waktu,
- 6) Menunjang kegiatan matematika di luar kelas yang menunjukkan penerapan
- 7) Matematika pada peristiwa nyata, dan
- 8) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

d. Kelemahan Alat Peraga

Menurut E.T.Ruseffendi dalam Sukayati dan Agus Suharjana (2009:6) menggunakan alat peraga tidak selamanya membuahkan hasil belajar yang lebih meningkat, lebih menarik, dan sebagainya. Adakalanya menyebabkan hal yang sebaliknya, yaitu menyebabkan kegagalan peserta didik dalam belajar. Kegagalan itu akan nampak bila:

- 1) Generalisasi konsep abstrak dari representasi hal-hal yang konkret tidak tercapai,
- 2) Alat peraga yang digunakan hanya sekedar sajian yang tidak memiliki nilai - nilai yang tidak menunjang konsep-konsep dalam matematika,
- 3) Tidak disajikan pada saat yang tepat,
- 4) Memboroskan waktu,
- 5) Diberikan pada anak yang sebenarnya tidak memerlukannya,
- 6) Tidak menarik dan mempersulit konsep yang dipelajari.

3. Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2001:71)

Motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah jenis motivasi yang timbul dari dalam individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga siswa mau belajar (Sutikno, 2007:1).

4. Hasil belajar

a Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Menurut Arikunto dalam Samino dan Saring Marsudi (2011:48) bahwa hasil belajar adalah:

“Hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa”.

b Jenis Perilaku Hasil Belajar

Bloom dan kawan-kawan dalam Samino dan Saring Marsudi (2011:49-53) mengkategorikan jenis perilaku hasil belajar yang terdiri dari tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif
- 2) Ranah Afektif
- 3) Ranah Psikomotor

c Faktor-Faktor yang Menentukan Hasil Belajar

Menurut pandangan Samino dan Saring Marsudi (2011:64) faktor-faktor yang menentukan hasil belajar meliputi:

a) Faktor internal

Terdiri dari:

- a) Faktor Fisiologis merupakan kondisi fisik atau jasmani siswa yang bersangkutan
- b) Faktor Psikologis meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

b) Faktor Eksternal

Terdiri dari:

- a) Faktor Lingkungan Sosial meliputi: lingkungan social sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
- b) Faktor Lingkungan Non Sosial meliputi: lingkungan alamiah, lingkungan instrumental, dan lingkungan materi pelajaran.

Menurut Sardiman (2001:37) mengemukakan bahwa tujuan belajar itu adalah ingin mendapat pengetahuan, keterampilan dan pemahaman sikap mental atau nilai –nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar, maka hasil belajar itu meliputi : (1) Hal ihwal

keilmuan dan pengetahuan konsep atau fakta (kognitif), (2) Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif), (3) hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Kajian Penelitian Yang Relevan

Suatu penelitian pada umumnya telah memiliki acuan yang mendasari atau penelitian yang sejenis. Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan untuk dilaksanakan saat ini.

Penelitian oleh Asrifah (2005) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pengajaran menggunakan alat peraga mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan kubus dan balok.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Nuzul Nur Hikmah (2008) menyimpulkan bahwa dengan pendekatan pembelajaran „SAVI“ dengan pendayagunaan alat peraga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan metode pembelajaran yang bervariasi lebih menarik perhatian siswa dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan permasalahan riil yang dihadapi sebagaimana dipaparkan di atas didukung beberapa hasil penelitian tersebut, peneliti ingin mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi nilai tempat di kelas II MI Tlawong Sawit tahun ajaran 2012/2013.

Kerangka Pemikiran

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan matematika akan memainkan peranan penting untuk mempersiapkan individu dan masyarakat dalam pembangunan.

Akan tetapi, pada kenyataannya banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika khususnya materi materi nilai tempat puluhan dan satuan. Hal ini juga dialami oleh peserta didik di MI Tlawong Sawit.

Kesulitan yang dialami peserta didik sebagian besar disebabkan oleh struktur mata pelajaran matematika bersifat abstrak.

Salah satu upaya dalam mengatasi kesulitan tersebut adalah dengan memanfaatkan media alat peraga. Melalui alat peraga pembelajaran materi pelajaran yang bersifat abstrak dapat dikongkritkan, sehingga peserta didik mudah memahaminya, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, jika pembelajaran matematika pada materi nilai tempat di kelas II MI Tlawong Sawit tahun ajaran 2012/2013 menggunakan media alat peraga, maka hipotesis tindakannya:

1. Hasil belajar siswa pada materi nilai tempat di kelas II MI Tlawong Sawit dapat meningkat dengan menggunakan media alat peraga;
2. Motivasi belajar siswa pada materi nilai tempat di kelas II MI Tlawong Sawit dapat meningkat dengan menggunakan media alat peraga.

METODE PENELITIAN

A. Seting Penelitian

Seting penelitian yaitu di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Tlawong Sawit pada semester I kelas II tahun ajaran 2012/2013. Madrasah Ibtidaiyah Tlawong Sawit adalah sebuah MI yang terletak di desa Tlawong kecamatan Sawit kabupaten Boyolali.

B. Subjek Penelitian

Sebagai subjek penelitian ini adalah guru kelas II dan siswa kelas II dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari putra 6 orang dan putri 8 orang MI Tlawong Sawit pada semester I tahun ajaran 2012/2013.

C. Prosedur Penelitian

Penggunaan media alat peraga untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi nilai tempat di kelas II semester I MI Tlawong Sawit tahun ajaran 2012/2013, meliputi sejumlah rencana tindakan yang direncanakan sebanyak 2 (dua) siklus.

D. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini meliputi dua macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data hasil penelitian yang berupa uraian kata yang bersumber dari hasil observasi pengamatan. Sedangkan data kuantitatif merupakan data penelitian yang bersumber dari hasil *post test* siswa.

E. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini tehnik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1) Observasi

Menurut Margono dalam Rubino Rubiyanto (2009:75) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang nampak pada objek penelitian.

Observasi dapat mengetahui dan mengamati kegiatan guru dalam pembelajaran dan siswa dalam mempersiapkan, memperhatikan dan menanggapi penjelasan dari guru selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan media alat peraga.

2) Wawancara

Menurut Rubino Rubiyanto (2009: 73) wawancara adalah cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab secara langsung berhadapan muka, peneliti bertanya secara lisan respondent menjawab secara lisan pula.

3) Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis atau secara lisan maupun secara perbuatan. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan.

4) Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2007: 82). Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi ialah teknik pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen (Usman dan Akbar dalam

Andi Prastowo, 2009: 191-192). Dokumentasi digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data sekolah, nama siswa dan guru serta data-data lainnya yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Dengan menggunakan media alat peraga pada materi nilai tempat diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 94,93 dan ketuntasan belajar mencapai 100% atau 14 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa tuntas belajar, karena siswa yang tuntas belajar sebesar 100%. Hal ini disebabkan karena ada beberapa siswa masih merasa baru dan belum mahir menggunakan media alat peraga tersebut. Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan peneliti dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada siklus II ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai, sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II.

Adapun pada tindakan kelas siklus II ini motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Motivasi belajar siswa pada tindakan kelas siklus II diperoleh rincian: termotivasi memperhatikan penjelasan guru di kelas sebanyak 13 siswa (92,86%), termotivasi bertanya terhadap materi yang belum dipahami sebanyak 10 siswa (71,49%), termotivasi menjawab pertanyaan sebanyak 11 siswa (78,57%), termotivasi mengerjakan latihan soal sebanyak 14 siswa (100%), dan termotivasi mengerjakan soal di depan kelas sebanyak 10 siswa (71,49%).

Berdasarkan hasil pembelajaran secara keseluruhan yang dilakukan dalam tindakan siklus I dan siklus II yang dilaksanakan dengan masing-masing satu kali pertemuan dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat pada kelas

II MI Tlawong Sawit. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran, peningkatan nilai rata-rata siswa, serta prosentase pencapaian ketuntasan dari KKM (≥ 60).

Tingginya tingkat hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran nilai tempat dapat memperlancar jalannya pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat sebelum dilakukan penelitian nilai rata-rata siswa 65, pada siklus I nilai rata-rata siswa 79,07, pada siklus II nilai rata-rata siswa 94,93.
2. Termotivasi memperhatikan penjelasan guru di kelas sebelum dilakukan penelitian ada 10 siswa (71,49%), pada siklus I ada 12 siswa (85,71%), dan siklus II ada 13 siswa (92,86)
3. Termotivasi bertanya terhadap materi yang belum dipahami sebelum dilakukan penelitian ada 2 siswa (14,29%), pada siklus I ada 5 siswa (35,71%), dan siklus II ada 10 siswa (71,49%).
4. Termotivasi menjawab pertanyaan sebelum dilakukan penelitian ada 1 siswa (9,09%), pada siklus I ada 7 siswa (50%), dan siklus II ada 11 siswa (78,57%)
5. Termotivasi mengerjakan latihan soal sebelum dilakukan penelitian ada 11 siswa (78,57%), pada siklus I ada 12 siswa (85,71%), dan siklus II ada 14 siswa (100%).
6. Termotivasi mengerjakan soal di depan kelas sebelum dilakukan penelitian ada 3 siswa (21,43%), pada siklus I ada 7 siswa (50%), dan siklus II ada 10 siswa (71,49%).

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya sebatas penelitian tindakan kelas dengan analisis deskriptif dan diharapkan dapat meningkatkan kinerja guru dan kualitas siswa untuk tahun yang akan datang dapat disusun laporan yang lebih baik. Pada penelitian ini sebatas penelitian penggunaan media alat peraga pada materi nilai tempat kelas II MI Tlawong Sawit tahun pelajaran 2012/2013. Sehingga penelitian ini tidak dapat dijadikan tolak ukur untuk sekolah yang lain dan untuk sekolah yang sama pada tahun berikutnya. Pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua)

siklus, karena pada siklus II ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 100%, sehingga tidak perlu melanjutkan siklus berikutnya.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat dalam pembelajaran menggunakan media alat peraga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus. Hal ini dapat dilihat sebelum dilakukan penelitian persentase ketuntasan belajar siswa 50% pada siklus I (71,74%) dan siklus II (100%).
2. Kegiatan pembelajaran pada materi nilai tempat dengan menggunakan media alat peraga juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari indikator yang diamati dalam penelitian, yaitu:
 - a. Termotivasi memperhatikan penjelasan guru di kelas sebelum dilakukan penelitian ada 10 siswa (71,49%), pada siklus I ada 12 siswa (85,71%), dan siklus II ada 13 siswa (92,86)
 - b. Termotivasi bertanya terhadap materi yang belum dipahami sebelum dilakukan penelitian ada 2 siswa (14,29%), pada siklus I ada 5 siswa (35,71%), dan siklus II ada 10 siswa (71,49%).
 - c. Termotivasi menjawab pertanyaan sebelum dilakukan penelitian ada 1 siswa (9,09%), pada siklus I ada 7 siswa (50%), dan siklus II ada 11 siswa (78,57%)
 - d. Termotivasi mengerjakan latihan soal sebelum dilakukan penelitian ada 11 siswa (78,57%), pada siklus I ada 12 siswa (85,71%), dan siklus II ada 14 siswa (100%).

- e. Termotivasi mengerjakan soal di depan kelas sebelum dilakukan penelitian ada 3 siswa (21,43%), pada siklus I ada 7 siswa (50%), dan siklus II ada 10 siswa (71,49%).

Implikasi Hasil Penelitian

Kesimpulan pada butir pertama memberikan implikasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga dapat melakukan perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik. Perubahan ini akan membawa pengaruh yang besar dalam pembelajaran. Pengaruh yang tampak yaitu hasil belajar siswa meningkat.

Kesimpulan pada butir kedua memberikan implikasi bahwa motivasi belajar siswa yang dilihat dari 5 indikator dapat meningkat dengan penerapan pembelajaran menggunakan media alat peraga. Maka hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media alat peraga merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran Penggunaan media alat peraga ini melibatkan seluruh siswa, sehingga siswa bertindak sebagai subyek dan obyek pembelajaran. Sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator di dalam kelas. Oleh sebab itu ketepatan guru dalam memilih penggunaan media alat peraga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media alat peraga, diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Terhadap Guru Kelas
 - a. Tidak semua materi cocok diajarkan dengan pembelajaran yang sama, untuk itu perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materinya. Pembelajaran materi nilai tempat menggunakan menggunakan media alat peraga sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa.
 - b. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

- c. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di MI Tlawong Sawit tahun pelajaran 2012/2013.
2. Terhadap Siswa
 - a. Siswa hendaknya lebih termotivasi dan berani dalam bertanya terhadap materi yang belum dipahami, menjawab pertanyaan serta mengerjakan soal di depan kelas.
 - b. Siswa hendaknya membiasakan diri untuk selalu termotivasi memperhatikan penjelasan guru dikelas.
 3. Terhadap Peneliti Berikutnya

Seorang peneliti dapat melakukan penelitian yang serupa dengan pokok bahasan tertentu dan menggunakan media alat peraga tertentu dengan memperluas faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Hal ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran di kelas pada masa yang akan datang menjadi lebih baik dan bermutu sehingga dapat menghasilkan *out put* yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar Muhammad.1981. *Pedoman Pendidikan Dan Pengajaran*, Surabaya: USAHA NASIONAL.
- Admin. 2007. *Media Pembelajaran*. <http://blog.persimpangan.com/blog/2007/08/04/media-pembelajaran/>.
- _____. 2007. *Motivasi belajar*. [http://blog.persimpangan.com.blog/2007/08/15 faktor-faktor-yang-menurunkan-motivasi-belajar-peserta-didik/](http://blog.persimpangan.com.blog/2007/08/15/faktor-faktor-yang-menurunkan-motivasi-belajar-peserta-didik/).
- Asrifah.2005. *Efektifitas Pembelajaran Matematika dengan Alat Peraga Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- BNSP.2006.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta:BNSP.
- Hikmah, Nuzul Nur. 2008. *Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan SAVI dengan Pendayagunaan Alat Peraga di SMP Negeri 1 Kartasura*. Surakarta:Skripsi.FKIP-UMS (Tidak Diterbitkan).

- Prastowo, Andi. 2009. *Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rubiyanto, Rubino dkk. 2003. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta Perss.
- Samino dan Saring Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairus Media.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Sukayati dan Sujana Agus. 2009. *Modul matematika sd program bermutu Pemanfaatan alat peraga matematika Dalam pembelajaran di SD. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika*. Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sutikno, Sobry. 2007. *Motivasi Belajar*. <http://diknas.malangkota.go.id/?pilih=lihat&id=44>.
- Usman, Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.