

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI
ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN
SIMULASI TRANSAKSI JUAL BELI BAGI
SISWA KELAS III SDN 02 SALAM
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH



Disusun Oleh :

DANANG PRIBADI

NIM. A510070707

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

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 fak : 715448
Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi :

Nama : Dra. Sri Hartini, SH, M.Pd (Pembimbing I)

NIK : 050

Nama : Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd (Pembimbing II)

NIP : 130888669

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi dari mahasiswa :

Nama : Danang Pribadi

NIM : A510070707

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN SIMULASI TRANSAKSI JUAL BELI BAGI SISWA KELAS III SDN 02 SALAM TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 23 Januari 2013

Pembimbing I

Dra. Sri Hartini, SH, M.Pd
NIK. 050

Pembimbing II

Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd
NIP. 130888669

ABSTRAK

Penelitian ini penulis mengambil judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Aritmatika Sosial dengan Menggunakan Simulasi Transaksi Jual Beli bagi Siswa Kelas III SDN 02 Salam Tahu Pelajaran 2011/2012. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Salam melalui penggunaan strategi pembelajaran simulasi transaksi jual beli. Jenis penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 02 salam. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan wawancara. Instrumen yang digunakan lembar pengamatan, soal tes, dan daftar nilai kelas III SD Negeri 02 Salami. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, displai data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini, data awal siswa yang mencapai ketuntasan minimal adalah 55,6%, pada siklus I hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan minimal meningkat menjadi 72,2%. Pada siklus II hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan minimal meningkat menjadi 94,4%. Yang mana pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 80% siswa mencapai nilai diatas nilai KKM yaitu = 7,0. Dengan demikian dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran simulasi transaksi jual beli dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Salam Kecamatan Karangpandan Kabupaten Karanganyar.

Kata kunci : simulasi transaksi jual beli, keaktifan belajar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika khususnya untuk pembahasan aritmatika sosial dalam pokok bahasan uang untuk materi kelas III masih menggunakan metode ceramah dan hanya membahas contoh-contoh soal. Hal tersebut juga terjadi saat pelaksanaan pembelajaran di SDN 02 Salam. Setelah diterangkan dengan metode ceramah, kemudian guru meminta para siswanya untuk mengerjakan soal-soal latihan. Dengan pembelajaran seperti itu, para guru akan mengontrol secara penuh materi serta metode penyampaiannya. Akibatnya, proses pembelajaran matematika di kelas menjadi proses mengikuti langkah-langkah, aturan-aturan, serta contoh-contoh yang diberikan para guru. Strategi pembelajaran seperti dinyatakan itu dapat dikatakan lebih menekankan kepada para siswa untuk mengingat atau menghafal dan kurang menekankan pentingnya penalaran, pemecahan masalah, komunikasi, ataupun pemahaman. Sehingga pemahaman anak tentang aritmatika sosial sangat rendah, hal tersebut dapat dilihat dari nilai nilai yang didapat para siswa masih kurang. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 66. sedangkan KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dari 18 siswa siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau 44,5%.

Pada kesempatan ini peneliti mengadakan penelitian tentang rendahnya penguasaan siswa pada materi aritmatika sosial, dan yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah tidak efektifnya pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajarkan materi aritmatika sosial tersebut. Tidak efektifnya pengajaran yang dilakukan guru tersebut diduga akibat kurang tepatnya guru dalam menggunakan strategi pembelajaran. Hal ini ditandai adanya kecenderungan guru dalam mengajarkan materi tersebut dengan metode ceramah secara klasikal.

Dilandasi keinginan untuk mencari strategi pembelajaran yang tepat dan efisien untuk meningkatkan hasil nilai penguasaan materi aritmatika sosial dari siswa Kelas III SDN 02 Salam inilah, maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tindakan kelas ini. Peningkatan hasil belajar pada materi aritmatika sosial dan efektifitas pembelajaran yang diharapkan oleh

peneliti adalah dengan langkah mengarahkan pembelajaran siswa aktif dengan metode simulasi transaksi jual beli. Selain harapan yang telah disampaikan diatas penelitian ini diharapkan dapat merubah paradigma guru dalam melakukan pembelajaran dari guru sebagai pusat belajar agar beralih ke siswa.

Guna mewujudkan harapan yang diinginkan oleh peneliti seperti di atas maka peneliti menerapkan strategi pembelajaran aktif dengan cara menciptakan suasana akrab dan menyenangkan dalam belajar matematika. Pelajaran matematika perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata sehari hari, sehingga dapat memperluas dan memperdalam konsentrasi siswa. Untuk itu peneliti menggunakan teknik pembelajaran dengan simulasi transaksi jual beli.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah melalui tehnik simulasi transaksi jual beli dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada pokok bahasan uang bagi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Salam

B. Landasan Teori

1. Pengertian Matematika

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani "*Mathematikos*" secara ilmu pasti, atau "*Mathesis*" yang berarti ajaran, pengetahuan abstrak dan deduktif, dimana kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keindraan, tetapi atas kesimpulan yang ditarik dari kaidah-kaidah tertentu melalui deduksi (Ensiklopedia Indonesia).

a. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 577)

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasionalnya yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan

b. Menurut Herman Hudoyo, (2005 : 63),

Hakekat matematika adalah berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan yang logik.

Dari beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa matematika adalah berkenaan dengan ide-ide, proses dan penalaran yang tersusun secara hierarkis dan deduktif.

Sedangkan mengenai pengertian matematika sekolah Erman Suherman (2002: 134) “mengemukakan bahwa matematika sekolah merupakan bagian matematika yang diberikan untuk dipelajari oleh siswa sekolah (formal), yaitu SD, SLTP, dan SLTA”. Menurut Soedjadi (2005: 1) “matematika sekolah adalah bagian atau unsur dari matematika yang dipilih antara lain dengan pertimbangan atau berorientasi pada pendidikan”. Dapat disimpulkan bahwa matematika sekolah adalah matematika yang telah dipilah-pilah dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual siswa.

2. Aritmatika

Aritmatika merupakan cabang dari matematika. Aritmatika disebut juga ilmu hitung. Dalam ilmu hitung dibicarakan tentang sifat – sifat bilangan, dasar – dasar pengerjaan seperti menjumlah, mengurangi, membagi dan mengalikan, menarik akar dan sebagainya. (ST. Negro B Harahap, 1998: 47).

3. Metode Simulasi (Bermain peran)

Simulasi menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdikbud adalah metode pelatihan yang memeragakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan sesungguhnya. Menurut Nana Sudjana, (2005: 63) simulasi berasal dari kata *imulate* yang artinya berpura – pura atau berbuat seolah – olah. Kata *imulation* artinya tiruan atau perbuatan yang berpura – pura.

Dari kata itu jelas bahwa simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura – pura saja. Simulasi dapat digunakan untuk melakukan proses tingkah laku secara imitasi ataupun bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah – olah dalam keadaan sebenarnya.

Tujuan simulasi ialah :

- a. Melatih ketrampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari – hari
- b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
- c. Melatih memecahkan masalah
- d. Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya
- e. Memberikan motivasi belajar kepada siswa
- f. Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok
- g. Menumbuhkan daya kreatif siswa
- h. Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Bentuk – bentuk simulasi menurut Nana Sudjana, (2005: 66) :

- a. Role playing, yakni permainan peranan untuk mengkreasi kembali peristiwa – peristiwa yang telah terjadi atau akan terjadi.
- b. Sosiodrama, yakni permainan peranan yang ditujukan untuk menentukan alternative pemecahan masalah sosial. Tujuan sosiodrama adalah agar murid dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri anak.
- c. Psikodrama, yakni permainan peranan yang ditujukan agar siswa memperoleh (pemahaman) yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep sendiri, dan dapat menyatakan reaksinya terhadap tekanan – tekanan yang menimpa dirinya.
- d. Simulation game, yakni permainan peranan. Para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan memenuhi peraturan – peraturan yang ditetapkan.

4. Simulasi Transaksi Jual Beli

Transaksi jual beli adalah proses terjadinya persetujuan jual beli dalam perdagangan. Jadi simulasi transaksi jual beli merupakan peragaan proses terjadinya jual beli. Dalam pembelajaran menggunakan simulasi transaksi jual beli para siswa dikelompokkan ada yang berperan sebagai penjual dan ada yang berperan sebagai pembeli. Guru membuat membuat

simulasi permainan peran dan para siswa mengikuti peraturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan.

Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan simulasi transaksi jual beli memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Kelebihan metode simulasi transaksi jual beli :

- a. Bermain peran dengan simulasi transaksi jual beli akan mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi "di sini pada saat ini". Model ini memungkinkan siswa untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata.
- b. Mendorong siswa untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak dan belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.
- c. Melatih ketrampilan berhitung siswa.
- d. Menumbuhkan daya kreatif dan motivasi belajar siswa.

Kekurangan metode simulasi transaksi jual beli :

- a. Memerlukan waktu yang lama karena guru harus menyusun skenario, membuat alat peraga, memilih siswa dalam satu kelompok, dan menata kelas untuk pelaksanaan bermain peran.
- b. Aktivitas dan pembelajaran cenderung akan didominasi oleh siswa yang biasa atau senang berbicara sehingga siswa lainnya lebih banyak mengikuti jalan pikiran peserta didik yang senang berbicara.
- c. Keadaan pelaksanaan pembelajaran akan cukup ramai dengan banyaknya siswa yang berbicara.

Solusi untuk menghindari kekurangan metode simulasi jual beli tersebut, guru harus menyusun skenario, membuat alat peraga dan memilih siswa yang tepat untuk dikelompokkan dalam setiap kelompok dengan matang. Guru juga memotivasi kepada seluruh siswa untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing mengenai masalah yang dihadapinya agar tidak didominasi siswa yang aktif berbicara saja.

C. Metode Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SD Negeri 02 Salam, Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar. Penulis mengambil lokasi atau tempat ini dengan pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi penulis. Waktu pelaksanaan penelitian selama 4 bulan dari bulan Maret s.d Juni 2012. Waktu dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian tersebut pada semester II Tahun pelajaran 2011/2012.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kualitatif dan mengacu pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemmis & Taggart (Budhi Setiawan, 2008: 3) menyatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaan, memahami pekerjaan, serta situasi di mana pekerjaan ini dilakukan. Lebih lanjut, menurut Ebbut (dalam Kasihani Kasbolah, 2002) mengatakan PTK merupakan studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut.

Pada penelitian ini penulis menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Mc Kernan. Dalam model PTK Mc Kernan dibuat dahulu ide umum dengan mengidentifikasi masalah, pembatasan permasalahan dan tujuan, penilaian kebutuhan subjek, dan dinyatakan hipotesis terhadap terhadap masalah dalam setiap tindakan. Setiap tingkatan ada evaluasi guna melihat hasil tindakan, apabila tujuan dan permasalahan penelitian telah dapat dicapai, penelitian dapat diakhiri. Apabila belum tercapai, peneliti dapat masuk ke tingkat berikutnya.

Sedangkan jenis penelitian penulis menggunakan jenis PTK eksperimen dan PTK Partisipasi. PTK eksperimen merupakan penerapan berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain ada strategi pembelajaran pada subjek penelitian (siswa) untuk mendapatkan strategi dan teknik pembelajaran yang paling efektif dan efisien. Sedangkan PTK partisipasi merupakan penelitian dimana peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal perencanaan sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan 2 Siklus. Setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun setiap pertemuan terdiri dari perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan.

3. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 02 Salam Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar dengan jumlah siswa 18 anak. Selain siswa, guru juga termasuk subjek dalam penelitian ini sebagai subjek partisipan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari sumber data yang telah penulis sebutkan di atas, maka penulis mempergunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan cara penulis mengamati langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan.

b. Tes Tertulis

Tes tertulis disini digunakan untuk mengumpulkan data siswa berkenaan hasil penguasaan materi aritmatika yang dikuasai siswa, setelah siswa mengikuti suatu proses perlakuan yang dilakukan oleh peneliti, sehingga didapatkan hasil yang akurat dan dapat

menggambarkan secara jelas kemampuan siswa dalam menguasai materi aritmatika tersebut.

c. Deskripsi perilaku ekologis

Pada teknik ini peneliti mencatat observasi dan pemahaman urutan perilaku siswa dengan lengkap meliputi :

a. suasana kelas

b. perilaku masing – masing siswa saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip. Dokumen berupa daftar nilai, daftar hadir siswa dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif. Teknik tersebut terdiri atas empat komponen yang mencakup komponen pengumpulan data dan tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain yang meliputi reduksi data, dan penarikan kesimpulan teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992)

Teknik analisis interaktif ini digunakan untuk mengungkapkan kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran baik dari sisi siswa maupun guru. Hasil analisis akan digunakan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan. Teknik analisis ini juga dilakukan pada survei awal, hal ini diketahui untuk mengetahui kondisi awal keterampilan siswa. Setelah kondisi awal diketahui, peneliti merencanakan tindakan untuk memecahkan masalah, setiap siklus dianalisis kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat diketahui hasil penerapan tindakan pada setiap siklusnya. Secara terperinci, langkah-langkah dalam teknik dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pengumpulan data, pengumpulan ini dilakukan dengan mencatat dan melihat interaksi lisan serta tindakan antara guru dan siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan cara mendokumentasikan.
2. Reduksi data, reduksi ini dilakukan untuk menyeleksi dan memilih data yang kurang mendukung penelitian.
3. Displai data, displai yang sudah terkumpul dikelompokkan dalam beberapa bagian sesuai dengan jenis permasalahan supaya mudah dimengerti. Data yang ada dijabarkan dan di tafsirkan kemudian dibandingkan persamaan dan perbedaannya.
4. Penarikan kesimpulan, didasarkan reduksi data dan displai data berupa perubahan yang terjadi setelah dilakukan tindakan berlangsung secara bertahap. Kesimpulan sementara pada siklus I, kemudian kesimpulan akhir pada siklus II.

Validitas data dipertanggungjawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar kuat dalam menarik kesimpulan. Cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas dalam penelitian kualitatif adalah triangulasi. Menurut Lexy J. Moleong (2007: 69) “triangulasi adalah teknik pemeriksaan validitas data dengan memanfaatkan sarana di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan data itu”. Patton dalam Heribertus B. Sutopo (2003: 70) “menyatakan bahwa ada empat macam teknik triangulasi, yaitu: (1) triangulasi data; (2) triangulasi peneliti; (3) triangulasi metodologis; dan (4) triangulasi teoritis”.

Untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan triangulasi data dan triangulasi metodologi. Cara ini mengarahkan peneliti agar di dalam mengumpulkan data, ia wajib menggunakan beragam sumber data yang tersedia. Artinya, data yang sama atau sejenis, akan lebih mantap kebenarannya bisa digali dari beberapa sumber yang berbeda. Sedangkan triangulasi metodologi merupakan teknik mengumpulkan data dengan metode pengumpulan data yang berbeda tapi mengarah pada sumber data yang sama. Dengan menggunakan metode tes, observasi, wawancara diharapkan di dapat hasil yang akurat.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan obyek yang konkrit yaitu dengan simulasi transaksi jual beli akan sangat membantu siswa untuk mengikuti dan memahami dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran dengan penggunaan simulasi transaksi jual beli dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Salam, Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian proses pembelajaran yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dirasakan baik oleh siswa maupun guru yang dipantau dari hasil observasi oleh guru mitra. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih aktif, pemahaman terhadap materi lebih mendalam, melatih keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain. Pengaruh yang ditimbulkan dari pembelajaran dengan penggunaan simulasi transaksi jual beli adalah pencapaian hasil belajar siswa.

Pelaksanaan Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 02 Salam melalui penggunaan simulasi transaksi jual beli dalam mata pelajaran Matematika pada indikator mengenal berbagai nilai mata uang rupiah, menghitung nilai sekelompok mata uang, menghitung kesetaraan mata uang, dan menaksir jumlah harga barang yang bisa dibeli. Hasil penelitian ini telah mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM yang ditetapkan

Melalui penggunaan strategi pembelajaran simulasi transaksi jual beli yang diaplikasikan pada mata pelajaran Matematika tentang materi uang selama 2 kali pelaksanaan siklus sebagai metode pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah agar siswa dapat mencapai indikator keberhasilan yaitu hasil belajar Matematika siswa mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan yakni diatas atau sama dengan nilai KKM yaitu 70, dengan prosentase pada akhir siklus minimal mampu mencapai 80% ketuntasan dari jumlah siswa kelas III seluruhnya.

Dari data yang diperoleh ketika pelaksanaan siklus dengan menerapkan model pembelajaran simulasi transaksi jual beli dalam mata pelajaran Matematika dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III meningkat secara bertahap. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari daftar nilai siswa sebagai dokumentasi guru dari pengamatan yang dilakukan ketika pelaksanaan siklus. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa yang dapat mencapai KKM pada siklus I sebesar 72,2 % dan pada siklus II sebesar 94,4 %, sehingga hipotesis tindakan yang dirumuskan yakni ” Penggunaan simulasi transaksi jual beli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi aritmatika sosial pada siswa kelas III SDN 02 Salam Tahun Pelajaran 2011/2012”, dapat diterima.

E. Simpulan

Untuk mencapai tujuan penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus, dan setiap siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, menganalisa, hingga menyimpulkan hasil dari setiap siklus tersebut dengan melakukan kolaborasi antara peneliti dengan pengamat dan siswa. Dari proses persiapan hingga pelaksanaan dan menganalisis data penelitian, maka keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran dengan simulasi transaksi jual beli dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang dilihat dari antusias tinggi dalam menerapkan metode pembelajaran, intensitas menjawab pertanyaan guru, intensitas bertanya, serta mengerjakan tugas kelompok dan individu.
2. Melalui penggunaan metode pembelajaran dengan simulasi transaksi jual beli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan materi pokok uang.
3. Hipotesis penelitian yang berbunyi ”Penggunaan simulasi transaksi jual beli dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi aritmatika sosial pada siswa kelas III SDN 02 Salam Tahun Pelajaran 2011/2012” telah terbukti kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Erman Suherman Ar. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kasihani Kasbolah. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Moleong, Lexy. 2007. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Tarsito.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Setiawan, Budi. 2008. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK): *Classroom Action Research*". Makalah disampaikan pada acara Pelatihan *Classroom Action Research* bagi guru-guru SD, SMP, dan SMA se-Kabupaten yang diselenggarakan oleh forum Guru Kabupaten Sragen pada Senin, 20 Agustus 2008 di Aula Depdiknas Kabupaten Sragen.
- Soedjadi. 2003. *Teori Belajar untuk Pengajaran Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- ST. Negoro, B. Harahap. 1998. *Ensiklopedia Matematika*. IKAPI: Ghalia Indonesia
- Sutopo, HB. 2002. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional.