

PENERAPAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV MI DARUSSALAM DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT

VERI IKRA MULYADI

STAI Miftahul Ulum Tarate Sumenep

Email: veriikra.m021@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung penjumlahan bulat pada mata pelajaran matematika. Melalui penggunaan multimedia interaktif diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan bermakna bagi siswa sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pengerjaan operasi hitung bilangan bulat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis & Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam dua siklus penelitian dimana setiap siklus difokuskan pada materi tentang bilangan bulat dengan menggunakan media multimedia interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Darussalam Kecamatan Manding Kabupaten Sumenep dengan subjek penelitian yaitu kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung penjumlahan bilangan bulat pada materi bilangan bulat. Hal ini terbukti pada hasil penilaian perencanaan, pelaksanaan dan kemampuan atau hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian. Perencanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 70,29% dan siklus II mencapai target 91,18%. Kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran pada siklus I mencapai 72,40% sedangkan pada siklus II mencapai target 89,66%. Sementara kemampuan atau hasil belajar siswa dalam pengerjaan bilangan bulat pada siklus I mencapai 60,63% dan pada penelitian siklus II mengalami peningkatan menjadi 66,49%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif matematika dapat diterapkan khususnya oleh guru kelas IV MI Darussalam Kecamatan Manding Kabupaten Sumenep untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengerjaan operasi hitung bilangan bulat.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Operasi Hitung, dan Bilangan Bulat.

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Media digunakan untuk mendukung terciptanya tujuan pembelajaran yang baik. Penggunaan media dalam pelaksanaan pengajaran akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran menjadikan anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan mereka, dan pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam

pengembangan sistem pembelajaran yang sukses. Padahal pokok bahasan tersebut sangatlah penting sebagai bekal bagi seorang siswa kelak jika sudah dewasa dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Hasil studi menyebutkan bahwa meski adanya peningkatan mutu pendidikan yang cukup menggembirakan, namun pembelajaran dan pemahaman siswa di MI Darussalam pada beberapa materi pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif sudah hampir mencapai kriteria yang di inginkan. Tetapi masih kurang dalam pengolahan materi tersebut kurang begitu memahami dengan luas. Sebab itu dalam permasalahan di atas dapat mempengaruhi kemampuan siswa dan hasil belajar siswa dalam menguasai materi mengenai sifat operasi hitung bilangan bulat. Siswa kurang memahami sifat operasi hitung bilangan bulat.

Ada permasalahan lagi di dalam kelas pada proses belajar berlangsung pada awal pelajaran siswa masih dapat berkonsentrasi pada pelajaran tetapi saat guru menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah terus siswa akan semakin jenuh sehingga siswa kurang berkonsentrasi terhadap pelajaran. Untuk menghindari terjadinya kegagalan dalam mendidik siswa maka guru harus pintar memilih metode pembelajaran yang tepat, gar suasana dalam kelas dapat hidup.

Agar dapat mengatasi masalah tersebut, guru berperan penting untuk memilih dan menyesuaikan model pembelajaran sesuai dengan kondisi di kelas dan karakteristik siswanya. Guru juga bisa memanfaatkan media pembelajarannya yang sudah tersedia. Sehingga peserta didik nyaman dalam mengikuti pembelajaran dan mempermudah dalam memahami suatu materi yang diajarkan oleh guru. Ada beberapa model pembelajaran yang cocok untuk pelajaran Matematika di sekolah dasar. Misalnya pembelajaran Multimedia .Menurut Yudhi Munadi pembelajaran Multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran matematika ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi :

a. Multimedia Presentasi

Multimedia yang digunakan untuk menjelaskan materi – materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar.

Pembelajaran ini cocok untuk siswa kelas IV dalam pelajaran matematika mengenai sifat bilangan bulat bab sifat asosiatif ini merupakan sifat pengelompokan. Sangat sesuai dengan pembelajaran yang akan kami terapkan, agar siswa dapat menerima

materi dengan cara yang berbeda dan mempermudah dalam memahami bab sifat asosiatif ini. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector (LCD)/Viever) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Siswa akan lebih cepat mudah melihat tampilan pada slide slide.

b. Program Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam penggunaan metode ini siswa akan

c. Sarana Simulasi

Tampilan multimedia berbentuk animasi yang memungkinkan siswa pada jurusan eksakta seperti matematika melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium.

d. Video Pembelajaran

Video bersifat interaktif tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. kelebihan dan kekurangan video ini sama halnya dengan video yang telah dibahas pada bab audio visual.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan multimedia dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menggunakan Sifat Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Penerapan Multimedia Siswa Kelas IV MI Darussalam Kecamatan Manding Sumenep.

Pembelajaran di MI Darussalam cenderung teks book oriented dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran konsep cenderung abstrak dan dengan metode ceramah. Sehingga konsep – konsep akademik kurang bias atau sulit dipahami . sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berfikir siswa , atau dengan kata lain tidak melakukan pengajaran yang bermakna, metode yang di gunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibat sebagai motivasi siswa belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanis .

Keanekaragaman model pembelajaran yang hendak disampaikan pada buku Perkembangan dan Model Pembelajaran dalam kurikulum 2013 merupakan upaya bagaimana menyediakan berbagai alternative dalam strategi pembelajaran yang hendak disampaikan agar selaras dengan tingkat perkembangan kognitif , afektif dan

psikomotorik peserta didik pada jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Ini berarti tidak ada model pembelajaran yang paling baik atau model pembelajaran yang satu lebih baik dari model pembelajaran yang lain. Baik tidaknya suatu model pembelajaran atau pemilihan suatu model pembelajaran akan tergantung pada tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang hendak disampaikan, perkembangan peserta didik, dan juga kemampuan guru dalam mengelola dan memberdayakan semua sumber belajar yang ada. Menurut Sofan Amri (4 : 2013).

Operasi hitung pada bilangan bulat itu sesuai dengan kebutuhan kurikulum, maka operasi hitung yang dibahas dalam kegiatan pertama ini dibatasi pada bentuk penjumlahan dan pengurangan. Operasi hitung dalam bahasa bilangan bulat baru diperkenalkan pada siswa kelas IV (pada siswa yang masih dalam taraf berfikir konkrit) berarti pendekatan yang harus dilakukan harus sesuai dengan perkembangan mental anak di usia antara 10 – 11 tahun.

Hasil belajar menunjukkan perubahan yang berupa penambahan, peningkatan dan penyempurnaan perilaku. Sebagaimana dalam hasil belajar matematika, perubahan-perubahan tersebut sangat diperlukan agar pembelajaran matematika maksimal. Dalam menilai hasil belajar matematika ada aspek yang harus diperhatikan yaitu:

1. Hasil belajar matematika berupa pengetahuan dan pengertian
2. Hasil belajar matematika dalam bentuk kemampuan dan kelakuan sebagai warga negara yang baik
3. Hasil belajar matematika dalam bentuk kemampuan untuk menggunakan metode ilmiah dalam memecahkan masalah
4. Hasil belajar matematika dalam bentuk keterampilan dalam menggunakan alat-alat matematika.

Menurut peneliti lain (Danin Muslimah) Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Surakarta, Media pembelajaran dapat menjadi alat untuk mengkomunikasikan suatu permasalahan. Penggunaan media dapat membantu mengatasi beberapa hambatan bagi siswa untuk memahami suatu masalah yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan dalam penyajian suatu masalah. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi

pelajaran (Arsyad, 2011: 15). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia. Hal ini menyebabkan siswa pasif, pertanyaan dari siswa jarang muncul. Kegiatan pembelajaran seperti ini tidak memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah, penalaran, representasi, koneksi dan komunikasi matematis, sehingga hal ini akan mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu adanya inovasi pembelajaran matematika yang berpusat pada siswa, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. DESKRIPSI TEORI ATAU PUSTAKA

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos*. *Methodos* berasal dari kata “*meta*” dan “*bodos*”. *Meta* berarti melalui, sedangkan *bodos* berarti jalan. Sehingga, metode berarti jalan yang dilalui atau cara untuk melakukan sesuatu atau prosedur, menurut Nasution (dalam Jamal makmur asmani 2013:19). Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Indonesia sendiri kerap mengartikan metode sebagai pendekatan, strategi, model, atau teknik pembelajaran, sehingga penggunaannya juga sering bergantian. Pada intinya, metode merupakan suatu cara yang tepat dan cepat untuk meraih tujuan pendidikan, sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Pengertian Pembelajaran Multimedia

Pada dasarnya, Media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah di pahami oleh indra pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya; atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga umat manusia saat ini memiliki “pembantu” yang cerdas,

terampil dan bias di andalkan. Berdasarkan keunggulan di atas computer akan sangat membantu sekali bila di dijadikan media pembelajaran.

Media digunakan untuk mendukung terciptanya tujuan pembelajaran yang baik. Penggunaan media dalam pelaksanaan pengajaran akan membantu kelancaran, efektifitas dan efesiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran menjadikan anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan mereka, dan pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pembelajaran yang sukses.

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Multimedia

Dengan berbagai perkembangan perangkat lunak dan sejumlah perangkat keras penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan pada *trend* saat ini .Penelitian ini juga meningkatkan belajar terjadi tidak tergantung pada usaha siswa, mata pelajaran, atau aktivitas belajar.

Kelebihan dari multimedia ini yakni ;

- a. Mampu menampilkan objek – objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau di iistilakan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan *mental imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi – materi pembelajaran (Yanti Herlanti, 2005 : 17)
- b. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik dengan modalitas belajarnya , terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lain.
- c. Memberikan umpan balik . multimedia interaktif dapan menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang di lakukan oleh peserta didik.

Kekurangan dari Multimedia ini yakni :

- a. Dari aspek informasi yang di peroleh tidak terjamin adanya kesesuaian informasi dari internet sehingga berbahaya jika anak memiliki sikap kritis terhadap informasi yang di peroleh.
- b. Komputer cenderung membuat orang pasif secara fisik.

- c. Komputer cenderung mengisolasi, yakni terjadi proses pembelajaran yang terlalu bersifat individual sehingga mengurangi pembelajaran yang bersifat sosial.

4. Materi

a. Sifat Bilangan Bulat

- 1) Sifat komutatif
- 2) Sifat asosiatif
- 3) Sifat distributive

Dengan ini kami mencoba menjelaskan materi ini dengan menggunakan pembelajaran Multimedia dengan menggunakan gambaran matematika materi bilangan bulat bab sifat asosiatif. Misalnya operasi penjumlahan atau perkalian tiga buah bilangan. Operasi tersebut dikelompokkan secara berbeda. Hasil operasinya tetap sama.

$$(2 + 3) + 4 = 5 + 4 = 9$$

$$2 + (3 + 4) = 2 + 7 = 9$$

$$\text{Jadi, } (2 + 3) + 4 = 2 + (3 + 4).$$

Sifat seperti ini dinamakan sifat asosiatif pada penjumlahan.

Sekarang, coba perhatikan contoh perkalian berikut.

$$(2 \times 3) \times 4 = 6 \times 4 = 24$$

$$2 \times (3 \times 4) = 2 \times 12 = 24$$

$$\text{Jadi, } (2 \times 3) \times 4 = 2 \times (3 \times 4).$$

Sifat ini disebut sifat asosiatif pada perkalian.

5. Hasil Belajar

Hasil Belajar Setelah mengetahui pengertian belajar dan faktor yang mempengaruhinya, maka akan dikemukakan apa itu hasil belajar. Nana Sudjana (2005: 5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Syaiful Bahri Djamarah (1996:23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Sedangkan aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi yaitu ide, teori atau petunjuk teknis ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, model atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 23). Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3)

Penilaian hasil pembelajaran dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek atau produk, portofolio dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok. Menurut Sofan Amri, S.Pd (2013 : 57)

6. Pembelajaran Sifat Bilangan Bulat melalui Penerapan Pembelajaran Multimedia

Sintak atau tahap – tahap pelaksanaan pembelajaran multimedia pada hakikatnya hampir sama dengan diskusi kelompok yang rinciannya sebagai berikut .

- Siswa di harapkan melihat pada slide / layar monitor
- Siswa menyimak yang di jelaskan guru melalui gamabr yang telah di paparkan di layar monitor
- Guru member tugas / pertanyaan untuk menemukan jawaban yang di anggap paling tepat dan memastikan semua anggota.

C. SUBJEK DAN TEMPAT PENELITIAN

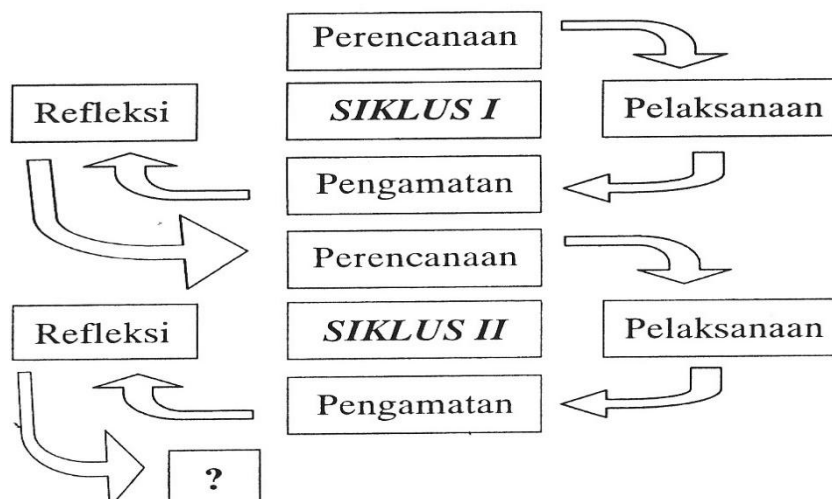
1. Subjek dan Tempat Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Darussalam Kecamatan Manding semester 1 yang terdiri dari 17 siswa dengan komposisi 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan suatu bentuk kegiatan belajar yang sengaja dilakukan untuk memperbaiki / meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, adapun setiap siklus terdiri dari tahapan-tahapan; (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi dan evaluasi, (4) analisis dan refleksi.

Secara sederhana skema alur siklus PTK ditunjukan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Siklus Pembelajaran (Arikunto, 2008 : 74)

Menurut Suharsimi Arikunto proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari:

- Perencanaan (*planning*)
- Pelaksanakan (*acting*)
- Pengamatan (*observing*)
- Refleksi (*reflecting*)

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh teknik pengumpulan data yang diperlukan oleh peneliti, maka peneliti menggunakan teknik yang tepat agar seluruh instrumen penilaian benar-benar dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam proses penelitian ini.

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik apabila dibandingkan dengan teknik yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi pelaksanaan pengumpulan data observasi dapat dibagi menjadi dua yaitu, observasi berpartisipasi dan observasi nonpartisipasi. Observasi berpartisipasi, peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian, sedangkan observasi nonpartisipasi peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati dan hanya sebagai pengamat independen.

b. Tes

Pada hakikatnya tes merupakan suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu, dengan demikian, fungsi tes adalah sebagai alat

ukur. Alat ukur berupa tes tersebut akan mempermudah seorang guru dalam mengukur kemampuan yang dimiliki oleh siswanya.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. Sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data dan menyusun kedalam pola serta memilih mana yang penting yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

5. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan peneliti ini, mengenai keberhasilan proses belajar siswa, dapat menggunakan cara, misalnya mengamati keaktifan siswa dalam bekerjasama, atau wawancara tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa selama mengikuti pembelajaran. Keberhasilan adalah patokan ukuran tingkat pencapaian prestasi belajar yang mengacu pada kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan yang mencirikan penguasaan konsep atau ketrampilan yang dapat diamati dan diukur. Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah: keberhasilan siswa menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes ketrampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%. Setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75% Ketercapaian keterampilan vokasional atau praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

D. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini yang akan di paparkan secara berurutan setiap siklus yang terdiri dari tahapan yaitu : 1. Tahap perencanaan (2) tahap pelaksanaan (3) hasil tindakan dan pengamatan ,(4) refleksi

1. Kondisi Pra Tindakan /Pra Siklus

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil ulangan harian bahwa nilai tes belajar siswa sebelum tindakan pada materi sifat asosiatif yang tuntas adalah 2 siswa dan

jumlah siswa yang tidak tuntas 15 siswa dari jumlah siswa kelas IV yang berjumlah 17 siswa. Dan nilai rata-rata 59% , sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi belajar arah mata angin pada deah dan peta kelas IV MI Darussalam masih dibawah standart.

Kondisi tersebut menjadi alasan bagi peneliti (sebagai guru kelas IV MI Darussalam Manding Sumenep) untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas ini dengan menerapkan model pembelajaran yang relevan untuk memperbaiki kondisi awal di kelas IV tersebut. Secara lebih rinci akan di bahas paparan data siklus berikut ini.

2. Hasil Siklus I

Nilai tes belajar siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I pada mata pelajaran matematika materi menghitung sifat operasi hitung bilangan bulat yang tuntas adalah 10 siswa dan yang tidak tuntas 7 siswa dari jumlah siswa kelas IV MI Darussalam yang berjumlah 17. Dan nilai rata-rata 70% sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi belajar pada materi arah mata angin pada denah dan peta dengan di terapkannya pembelajaran *multimedia interaktif* . Pada tindakan I kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh observasi adalah bagaimana siswa memahami mengoperasi hitung bilangan bulat.

3. Refleksi Hasil Siklus II

Pembelajaran pada tindakan I pada materi sifat operasi hitung bilangan bulat belum maksimal dalam menghitung sifat asosiatif oleh siswa, karena baru pengalaman pertama belajar dengan pembelajaran multimedia interaktif ini. Menurut hasil pengamatan, belum sepenuhnya dapat melaksanakan pembelajaran multimedii interaktif. Pada tahap ini peneliti dan observer melakukan analisis terhadap hasil pengamatan untuk seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus I, dan jika nilai rata-rata siswa belum mencapai KKM, maka penelitian tindakan akan dilanjutkan ke siklus II.

4. Hasil Siklus II

Pada tahap ini yang lebih berperan adalah observer, yang mengamati jalannya pelaksanaan tindakan dengan menggunakan multimedia interaktif selama proses

kegiatan pembelajaran berlangsung yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan serta catatan lapangan.

Nilai tes belajar siswa pada kegiatan pembelajaran siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan pada mata pelajaran matematika materi menghitung sifat operasi hitung bilangan bulat. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 adalah 15 siswa dan nilai yang tidak tuntas 2 siswa dari jumlah siswa kelas IV MI Darussalam yang berjumlah 17. Dan nilai rata-rata 91% sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Dari kegiatan pembelajaran siklus II di atas maka kompetensi belajar pada materi menghitung sifat operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV MI Darussalam dikatakan berhasil.

5. Refleksi Siklus II

Data yang diperoleh melalui hasil observasi dan hasil belajar siswa dikumpulkan dan dianalisis. Berikut evaluasi dan hasil analisis dari hasil observasi dan hasil belajar: Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa dalam pembelajaran. Menghitung sifat operasi hitung bilangan bulat pada bab asosiatif dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa secara keseluruhan telah melaksanakan pembelajaran secara aktif. Dengan adanya keaktifan yang baik siswa memiliki minat dan dorongan untuk mengerjakan soal dengan baik. Observasi terhadap aktivitas guru mengalami peningkatan, dengan ini guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Analisis untuk hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 91,18. Siswa yang mendapat nilai 100 sebanyak 10 siswa, siswa yang mendapat nilai di atas 60 sebanyak 6 siswa dan siswa yang mendapat nilai dibawah 60 sebanyak 1 siswa.

E. SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi pada pelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa akan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif.

Simpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan pemahaman siswa pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif, karena siswa terlibat langsung dalam peragaan yang membuat siswa lebih

paham tentang apa dan bagaimana langkah yang dilakukan agar dapat menyelesaikan soal dengan baik dan benar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata nilai tes akhir siswa pada siklus I dan siklus II, dimana siklus I hanya mencapai 62, masih jauh dari ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 70. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 74, artinya telah tercapai ketuntasan yang ditetapkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*: Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Azhar Arsyad, 2014 . *Media Pembelajaran* . Cet.17 : Jakarta : Rajawali Pers
- Burhan Mustaqiem. (2008). *Ayo Belajar Matematika Kelas IV SD*. Jakarta: Puskur Depdiknas.
- Hamdani. 2011, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ibrahim, R. & Syaodih, N. 2003. Diakses dari
<http://www.google.co.id/url=langkahlangkah+penggunaan+media+konkret>
- Iik Khoiru . A , 2011 . Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP . Jakarta : PT . Prestasi Pustakarya
- Khafid, M dan Suyati. 2004. *Media-media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Makmur asmani, Jamal. 2013. *7Tips Aplikasi PAKEM*. Banguntapan Jogjakarta: DIVA press
- Sumantri, M dan Permana, J. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Sofan Amri , 2013 .Pengembangan Dan Model Pembelajaran Kurikulum 2013 . Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syaiful Bahri Djamarah , 1996 . Strategi Belajar Mengajar , Jakarta : Rineka Cipta
- Yudhi Munadi , 2013 . Media Pembelajaran, Jakarta : GP Press Group
- <http://kkgbekasitimur.wordpress.com/2011/06/22/pengertian-prestasi-belajar/> 20 mei 201

