**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Sekolah dasar merupakan tempat berlangsungnya proses pendidikan tingkat dasar yang terdiri dari beberapa kelas yang mengadakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Berhasil tidaknya pencapaian proses pendidikan di sekolah dasar banyak bergantung kepada proses pendidikan yang dialami oleh guru dan siswa. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor RI 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 Butir (1) menjelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Konsep pendidikan di atas mengisyaratkan bahwa dalam proses pendidikan seorang guru sekolah dasar seyogyanya menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa sekolah dasar antara lain kemampuan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah termasuk pembelajaran Matematika.

1

Proses pembelajaran Matematika yang berlangsung di sekolah dasar pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Idealnya proses pembelajaran tidak hanya merenungkan nilai-nilai filosofis yang terkait dengan tujuan pembelajaran, melainkan yang penting adalah mengupayakan terealisasinya nilai dalam wujud pelaksanaan atau praktek pendidikan dan ilmu pengetahuan tidak akan terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia di muka bumi ini. Salah satunya bagaimana upaya guru agar mata pelajaran Matematika dapat dianggap mata pelajaran favorit bagi siswa, dan membuang jauh-jauh pandangan siswa bahwa mata pelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang paling sukar/sulit.

Ahmad (2001:8) mengemukakan :

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pada perguruan tinggi merupakan suatu mata pelajaran yang sangat sulit, karena matematika memiliki objek yang abstrak dan memiliki pola pikir yang deduktif dan konsisten. Salah satu keluhan yang banyak terdengar dalam dunia pendidikan matematika adalah kurangnya keterkaitan antara pembelajaran matematika di sekolah dengan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari siswa.

Selanjutnya Abdurrahman (2003: 251) mengemukakan sebagai berikut :

Banyak orang yang memandang Matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit, meskipun demikian semua orang mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman penulis pada siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba ditemukan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, salah satu penyebabnya adalah pendekatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran cenderung monoton, dimana guru yang aktif menyampaikan informasi dan siswa pasif menerima. Kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi dan negosiasi melalui interaksi antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru kurang dikembangkan.

Lebih lanjut, berdasarkan observasi pendahuluan pada siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada ulangan harian Matematika pokok bahasan sifat bangun datar semester pertama tahun pelajaran 2010/2011 masih sangat rendah dengan nilai rata-rata 58. Hal ini berarti lebih nilai hasil belajar siswa kategori rendah dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika yaitu nilai 65. Penyebabnya adalah pola pembelajaran yang diterapkan oleh guru lebih banyak menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tentang materi pembelajaran sehingga materi pembelajaran terkesan abstrak, sehingga perlu menerapkan penggunaan media gambar khususnya bidang studi Matematika pada siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba.

Melihat permasalahan di atas, maka perlu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk itu, seorang guru perlu menetapkan langkah-langkah pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran matematika sebagai salah satu pilihan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba.

Alasan memilih penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran mkatematika pada siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba adalah perlunya digunakan alat bantu berupa media gambar dalam memberikan penjelasan materi pelajaran Matematika, agar siswa dapat melihat, mengerti dan memahami materi pelajaran dengan bantuan alat bantu (media gambar). Melalui penggunaan media gambar siswa seakan melihat secara langsung bentuk, bagian-bagian atau komponen materi pelajaran secara jelas, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik yang berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa, kemudian berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran melalui penggunaan media gambar bertujuan supaya guru sebagai pendidik mampu memberikan penjelasan dan pemahaman materi pelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa mampu mengerti dan memahami materi pelajaran matematika dengan baik yang berdampak pada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan hasil belajar Matematika melalui penggunaan media gambar siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba”.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah hasil belajar Matematika dapat ditingkatkan melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba dapat ditingkatkan?”

* 1. **Pemecahan Permasalahan**

Permasalahan peningkatan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba dapat dipecahkan melalui penggunaan media gambar. Melalui penggunaan media gambar materi pelajaran seakan menjadi nyata bagi siswa sebagaimana yang dialami dalam kehidupan sehari-hari sehingga antar peserta dapat saling membelajarkan melalui media gambar yang ditamp[ilkan siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Matematika.

* 1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media gambar di kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba.

* 1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

* 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan bagi teori pembelajaran Matematika melalui penggunaan media gambar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba khususnya.

* 1. Manfaat Praktis
1. Bagi siswa: sebagai upaya mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran Matematika melalui penggunaan media gambar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Bagi guru: sebagai masukan bagi guru kelas dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika serta mendapatkan cara efektif melalui penyajian penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dikelas.
3. Bagi sekolah: sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya perbaikan pembelajaran Matematika sehingga melalui penggunaan penggunaan media gambar dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan mutu pendidikan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA. KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
	1. **Penggunaan Media Gambar dalam Proses Pembelajaran**

**Pengertian Media Gambar**

Kata ‘media’ berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata ‘*medium*’, dan secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, 2002:136).

*Association For Education and Comunication Technologi* (AECT) memberikan pengertian media adalah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses menyalurkan informasi” (Sabri, 2005:112). Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Rahadi (2003:9) makna umum media adalah “segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi”. Istilah ini sangat populer dalam bidang komunikasi karena proses belajar mengajar pada dasarnya juga proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum media merupakan sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari seorang pengirim pesan kepada penerima pesan.

7

Selanjutnya pengertian media belajar dapat dikemukakan antara lain menurut *Education Association* (Sabri, 2005: 112) sebagai berikut :

Media belajar merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Menurut Sabri (2005:112) media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Gagne (Rahadi, 2003:10) bahwa media sebagai komponen dalam lingkungan siswa dapat merangsang mereka untuk belajar.

Senada dengan itu Briggs (Rahadi, 2003:10) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Sedangkan Djamarah (2002:137) mengartikan media belajar adalah “alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.”

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu tugas guru menyampaikan pesan-pesan bahan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran belajar dalam proses pembelajaran akan membantu guru mempermudah pemahaman kepada siswa sekolah dasar.

Selanjutnya akan diuraikan pengertian tentang pengertian gambar, secara umum berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2005: 329) diartikan sebagai tiruan barang baik berupa orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan media lain atau gambar juga bisa diartikan sebagai lukisan.

Sardiman (2006: 29) menemukakan bahwa di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar merupakan bahasa umum, yang dapat dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.

Selanjutnya Uno (2007:56) memberikan pengertian gambar yaitu:

Bukti-bukti memperlihatkan bahwa memori gambar lebih baik daripada memori kata. Hal ini sesuai dengan efek superioritas gambar. Paling tidak ada tiga teori yang dapat menggambarkan efek superioritas gambar, yaitu (1) model kode ganda, (2) model kode tunggal, dan (3) model semantik sensori.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diuraikan bahwa dalam teori memori gambar dikatakan bahwa terdapat dua tipe memori yang saling ketergantungan, yaitu verbal dan nonverbal guna memproses dan menyimpan informasi. Memori verbal berfungsi berfungsi memproses dan menyimpan informasi dalam bentuk kata dan kalimat, sedangkan nonverbal berfungsi untuk menyimpan dan memproses informasi pada semua fenomena nonverbal seperti reaksi emosional.

Berdasarkan uraian beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah alat bantu yang digunakan pada saat proses belajar mengajar yang menceritakan tentang tiruan barang baik berupa orang, hewan, tumbuhan dan lain sebagainya yang bertujuan untuk menggambarkan suatu kejadian tertentu, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

**Prinsip Penggunaan Media Gambar**

Proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Penggunaan media hendaknya menerapkan prinsip-prinsip seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (Djamarah, 2002:144) adalah :

1. Menentukan jenis media gambar dengan tepat; artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media mana yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media gambar itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
3. Menyajikan media gambar dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
4. Menempatkan atau memperlihatkan media gambar pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus-menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pengajaran.

Melihat penjelasan sebelumnya, penggunaan media belajar dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut memungkinkan pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dapat tercapai secara optimal. Guru sebagai penanggung jawab pengelolan kelas hendaknya memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan media gambar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada empat prinsip yang harus diperhatikan penggunaan gambar sebagai media belajar yaitu menentukan jenis media dengan tepat; menetapkan atau memperhitung-kan subjek dengan tepat; menyajikan media dengan tepat; dan menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

**Fungsi Media Gambar dalam Pembelajaran**

Penggunaan media gambar memiliki fungsi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar. Sudjana (Djamarah, 2002:152) mengemukakan ada enam fungsi pokok media belajar dalam proses belajar mengajar yaitu:

* 1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
	2. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembang-kan guru.
	3. Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
	4. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar meleng-kapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
	5. Penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
	6. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Melihat fungsi media belajar secara umum, maka dapat diuraikan secara khusus satu per satu tentang fungsi media gambar sebagai berikut:

* 1. Fungsi media gambar sebagai alat bantu.

Fungsi media gambar sebagai alat bantu berarti bahwa melalui media gambar diharapkan guru dapat memberikan materi pelajaran agar proses pembelajaran Matematika yang dilaksanakan siswa sekolah dasar dapat meningkatkan aktivitas belajar secara optimal.

* 1. Fungsi media gambar sebagai unsur pembelajaran.

Fungsi media gambar sebagai unsur dalam proses pembelajaran Matematika karena penggunaan media gambar adalah bagian integral dari keseluruhan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Untuk itu, guru dalam menyajikan materi pelajaran perlu dikembang-kan penggunaan media gambar.

* 1. Fungsi media untuk menarik perhatian siswa

Melalui media gambar dalam proses Matematika diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Matematika, sehingga dapat lebih fokus dan konsentrasi dalam proses pembelajaran Matematika.

* 1. Penggunaan media untuk meningkatkan mutu belajar

Melalui penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran Matematika diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar, sehingga tujuan pembelajaran Matematika dapat tercapai dengan baik dan optimal setelah dalam pembelajaran menggunakan media gambar, sehingga lebih mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media gambar dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika adalah penggunaan media gambar sebagai alat bantu, penggunan media gambar sebagai unsur pembelajaran, untuk menarik perhatian siswa, untuk meningkatkan mutu belajar siswa tingkat sekolah dasar, sehingga tujuan pembelajaran Matematika dapat tercapai dengan baik dan optimal dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

**Tujuan Media Gambar dalam Pembelajaran**

Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar hendaknya menerapkan prinsip-prinsip yang memungkinkan pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dapat tercapai secara optimal. Guru sebagai penanggung jawab pengelolan kelas hendaknya memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media gambar.

Adapun tujuan media gambar dalam pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

* 1. Media gambar sebagai alat bantu

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang mengendakinya untuk membantu tugas siswa dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan kepada anak didik. Djamarah (2002:138) mengemukakan “guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks”.

Berarti dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, dengan kemampuan dan keahlian guru mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarangan menurut sekehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan media belajar pada siswa sekolah dasar.

* 1. Media gambar sebagai sumber belajar

Udin Saripuddin dan Winataputra dalam Djamarah (2002:139) mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu:

Manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan. sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa sekolah dasar. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan siswa di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar khususnya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Media gambar sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu visual. Penggunaan media gambar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru sebagai pendidik harus pandai-pandai menggunakan media gambar agar guru bisa memanipulasi media gambar sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada siswa dekolah dasar dalam proses belajar mengajar pada tingkat sekolah dasar.

Adapun peranan media menurut Djamarah (2002:153) adalah:

1. Media yang digunakan guru sebagai penjelas dari kete-rangan terhadap suatu bahan yang akan guru sampaikan.
2. Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
3. Media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Kekonkretan sifat media itulah akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media gambar dalam proses pembelajaran dapat mengurangi verbalisme, menambah minat dan perhatian siswa, memberikan pengalaman nyata, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menjadikan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Penggunaan media gambar sebagai sumber belajar dalam suatu proses belajar mengajar sangat penting untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak didik. Apabila materi pengajaran yang sama disajikan dengan metode ceramah, kemudian ditambah dengan memperlihatkan gambar, foto, sketsa, atau grafik dan sebagainya, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran yang disajikan.

Kemudian Latuheru (2002: 24) mengutip pendapat John M. Lannon menambahkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pengajaran yang disajikan.
2. Media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi pengajaran yangg disajikan.
3. Media pembelajaran mampu memberikan/menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang sesuatu hal atau kejadian.
4. Media pembelajaran berguna untuk menguatkan suatu informasi.
5. Dengan menggunakan media pembelajaran, memudahkan dalam hal pengumpulan dan pengolahan data.

Selanjutnya Latuheru (2002: 24) mengutip pendapat Edgar Dale media belajar dalam proses belajar mengajar, maka manfaatnya adalah :

1. Perhatian anak didik terhadap materi pengajaran akan lebih tinggi.
2. Anak didik mendapatkan pengalaman yang konkrit.
3. Mendorong anak didik untuk berani bekerja secara mandiri (*self actvity*).
4. Hasil yang diperoleh/dipelajari oleh anak didik sulit dilupakan.

Media gambar sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan siswa sekolah dasar. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa sekolah dasar. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan siswa. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar. Dengan demikian media gambar dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media gambar sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran di sekolah dasar tercapai secara optimal, misalnya: foto, menggunakan gambar yang berwarna-warni, poster yang bergambar hewan atau tumbuhan yang berwarna, serta kartun yang berupa buku-buku komik.

**Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar**

 Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran pada murid sekolah dasar hendaknya menerapkan prinsip-prinsip yang memungkinkan pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dapat tercapai secara optimal. Guru sebagai penanggung jawab pengelolan kelas hendaknya memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media gambar.

Adapun langkah-langkah guru menggunakan media gambar menurut Djamarah (2002: 154) ada enam langkah, yaitu :

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media gambar
2. Persiapan Guru. Guru memilih dan menetapkan media gambar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan.
3. Persiapan kelas. Siswa dan kelas harus mempunyai persiapan sebelum menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru memotivasi siswa agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Penyajian pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran.
5. Langkah kegiatan belajar siswa. Siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatannya bisa siswa sendiri yang mempraktekkan atau guru langsung meman-faatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
6. Langkah evaluasi pengajaran. Langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana siswa dapat membuat kesimpulan melalui penggunaan media gambar sehingga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan media gambar dalam kegiatan belajar mengajar terutama untuk tingkat SD sangat penting. Sebab pada murid SD masih berpikir konkret, belum mampu berpikir abstrak. Kehadiran media gambar sangat membantu murid dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Media gambar dapat mempertinggi proses pembelajaran siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

* 1. **Hasil Belajar Matematika**
		+ - 1. **Pengertian Hasil Belajar**

Sasaran dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Apabila proses belajar mengajar berjalan dengan baik, maka hasil belajar juga baik. Artinya hasil belajar harus bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh pengajar dalam menyelesaikan suatu masalah dan sebagai pertimbangan dalam langkah selanjutnya. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Adapun pengertian hasil belajar menurut Sudjana (1989: 34) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Soedijarto (Nurfaisah, 2006: 18) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan. Hasil belajar dalam hal ini meliputi wawasan kognitif, afektif dan kecakapan belajar seorang pelajar.

Melihat uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baik atau berubah kelakuan lama hingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya. Dari beberapa pemikiran di atas, maka hasil belajar dapat dinyatakan sebagai tingkat penguasaan bahan pelajaran setelah mendapatkan atau memperoleh pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu yang dapat diukur dengan menggunakan tes atau penilaian tertentu melalui proses belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru.

Pengertian matematika menurut Sujono ((Ruseffendi, 1998: 160) mengartikan sebagai “cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik, tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan”. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Ruseffendi (1998: 261) mengartikan “matematika sebagai ilmu bantu dalam menginter-pretasikan berbagai ide dan kesimpulan. Pengertian matematika sebagai ilmu tentang struktur yang terorganisir”.

Fungsi pembelajaran Matematika pada siswa sekolah dasar adalah bagaimana menunjukkan matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang sementara diterima serta bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah. Sedangkan tujuannya yaitu bagaimana memberikan penekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tingkat kemampuan yang dimiliki siswa melalui pembelajaran matematika siswa diharapkan berkembang mengenai kemampuan membaca (matematika), menggali informasi, menggunakan informasi, menyimpulkan informasi yang lebih mendalam, melakukan eksplorasi, eksperimen (analitik), berpikir logis, berpikir ketat dan yang terpenting adalah dengan melakukan pemecahan masalah. Oleh karena itu jelas bagi kita bahwa kompetensi belajar matematika bukan hanya pada penguasaan materi Matematika semata, tetapi lebih pada tumbuhnya kompetensi yang lebih mendasar dan bermakna.

* + - * 1. **Materi Pelajaran Matematika Menulis Tanda Waktu**

Tanda waktu atau biasa juga disebut dengan jam biasa dipergunakan untuk mengetahui waktu pagi, siang, sore dan malam. Untuk itu dibuatlah tanda waktu yang seragam yang berlaku di suatu wilayah. Khusus Indonesia tanda waktu dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu Waktu Indonesia Barat (WIB), Waktu Indonesia Tengah (WITA), dan waktu Indonesia Timur (WIT).

Pada siswa sekolah dasar diberikan materi pelajaran tentang mengenal tanda waktu untuk memberikan pengetahuan, pemahaman dan pengenalan tanda waktu, sehingga dapat membedakan tanda waktu jam, tanda waktu menit, dan tanda waktu detik. Menentukan tanda waktu dibedakan atas dua notasi yaitu menggunakan notasi 12 jam dan menggunakan notasi 24 jam.

Pada muka jam di samping terdapat lambing bilangan 1 sampai 12. Pada muka jam juga terdapat tiga jarum. Perhatikan gambar di bawah ini:

1. Jarum pendek disebut jarum penunjuk jam.
2. Jarum panjang disebut jarum penunjuk menit.
3. Jarum tipis disebut jarum penunjuk detik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengenal tanda waktu sebagai berikut :

1. Jarum detik berputar dari satu angka ke angka berikutnya dalam waktu lima detik. Jarum detik membutuhkan waktu 5 x 12 = 60 detik untuk berputar satu kali penuh. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa 1 menit tanda waktu sama dengan 60 detik.
2. Jarum menit membutuhkan 5 x 12 = 60 menit untuk berputar satu kali penuh. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa 1 menit tanda waktu sama dengan 60 detik.
3. Jarum jam dalam sehari semalam berputar dua kali penuh, yaitu 2 x 12 jam = 24 jam, jadi dalam sehari terdapat 24 jam.

Perhatikan gambar jam di bawah ini.

Gambar jam tersebut menunjukkan suasana masuk sekolah pada pagi hari. Jam berapakah biasanya kamu masuk sekolah? Jam berapa pula kamu pulang sekolah? Biasanya kamu masuk sekolah pukul 07.00 pagi dan pulang sekolah pukul 12.00 siang bukan? jadi, kamu berada di sekolah 5 jam.

Menggunakan notasi 12 jam yang perlu dibedakan adalah waktu subuh atau sore misalnya jam 03.00 menunjukkan waktu subuh atau jam 03.00 menunjukkan waktu sore, bila menggunakan notasi 24 jam lebih mudah dibedakan karena jam 03.00 menunjukkan waktu pagi, sedangkan waktu sore ditunjukkan dengan jam 15.00.

Contoh

Jarum pendek menunjuk angka 5. Jarum panjang menunjuk angka 12. Dibaca pukul 5 tepat. Penulisannya pukul 05.000.

Jarum pendek menunjuk angka 4. Jarum panjang menunjuk angka 3. Artinya 3 x 5 = 15 menit. Dibaca pukul empat lebih lima belas menit. Penulisannya pukul 4.15.

1. **Kerangka Pikir**

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik yaitu ilmu yang mempelajari tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan dengan menggunakan penalaran yang logik dan mencari jawaban permasalahan yang berhubungan dengan angka atau bilangan.

Proses pembelajaran bukanlah hal yang sederhana, karena siswa tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan yang harus dilaksanakan terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu proses belajar mengajar yang menekankan berbagai kegiatan dan keaktifan siswa dalam belajar adalah penggunaan media gambar*.* Melalui penggunaan media gambar ,lebih melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses belajar mengajar, karena di sini siswa akan aktif dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, disamping itu penggunaan media gambar akan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu proses belajar mengajar yang menekankan pada berbagai kegiatan dan keaktifan siswa dalam peningkatan hasil belajar Matematika adalah pembelajaran menggunakan media gambar. Pembelajaran menggunakan media gambar memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan keterlibatan penuh dari siswa dalam proses belajar mengajar, maka diharapkan hasil belajarnya akan maksimum. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran. Tujuan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran Matematika adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pokok bahasan mengenal tanda waktu.

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut :

**Solusi**

**Pemecahannya**

**Hasil Pembelajaran**

**Matematika Rendah**

**Penyebab :**

**Proses pembelajaran matematika yang monoton dan abstrak**

**Penggunaan**

**Media Gambar**

**Siklus I**

**Siklus II**

**Hasil Belajar**

**Matematika Meningkat**

Gambar 1. Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoritik yang dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “jika diterapkan penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba dapat meningkat”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas (model PTK) dengan fokus kajian peningkatan hasil belajar Matematika siswa melalui penggunaan media gambar. Secara garis besar pelaksanaan penelitian ini dibagi dalam dua siklus dengan empat tahapan yaitu : (a) tahap perencanaan, (b) Pelaksanaan Tindakan, (c) Observasi dan Evaluasi, dan (d) Analisis dan Refleksi. Pelaksanaan siklus dilakukan bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan hasil belajar Matematika siswa melalui penggunaan media gambar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru untuk mengindentifikasi permasalahan yang dihadapi subyek penelitiannya, melakukan perencanaan, melakukan tindakan, melaklukan observasi dan melakukan evaluasi terhadap apa yang menjadi permasalahan yang dihadapi di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

* 1. **Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 94 berlokasi di jalan poros Bulukumba – Sinjai di Desa Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba Propinsi Sulawesi Selatan. Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas IV berjumlah 24 siswa terdiri dari 7 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki serta satu orang guru pada semester I (Ganjil) tahun pelajaran 2010/2011.

26

* 1. **Faktor yang Diselidiki**

Adapun faktor-faktor yang diselidiki pada penelitian ini adalah :

* + 1. Faktor proses, yaitu untuk mengetahui aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran Matematika pokok bahasan mengenal tanda waktu melalui penggunaan media gambar.
		2. Faktor hasil, yaitu untuk mengetahui hasil belajar Matematika pokok bahasan mengenal tanda waktu yang diperoleh siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media gambar.
	1. **Prosedur Penelitian**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus kegiatan, pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 (dua) siklus. dengan perincian kegiatan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dan kegiatan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahap kegiatan sesuai hakikat penelitian yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan pada siklus II merupakan pengulangan dan perbaikan dari siklus I.

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan berdasarkan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Tiro dan Malik, 2007) sebagai berikut:

Belum Terselesaikan

**SIKLUS I**

Tindakan II

Peningkatan Hasil Belajar

Refleksi II

Observasi II

**SIKLUS II**

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tindakan I

Penggunaan

Media Gambar

Perencanaan I

Refleksi I

Observasi I

Penggunaan

Media Gambar

Perencanaan II

Gambar 2. Prosedur Penelitian Kemmis dan Taggart (Tiro dan Malik, 2007: 7)

**1. Gambaran Kegiatan Pada Siklus I**

1. **Tahap Perencanaan**

Sebelum memulai kegiatan pada siklus I hal-hal dilakukan adalah:

1. Menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP 2006)
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran Matematika untuk setiap siklus pokok bahasan mengenal tanda waktu.
3. Membuat lembar observasi untuk melihat aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa selama penelitian tindakan kelas berlangsung.
4. Merancang dan membuat kisi-kisi soal serta sebagai alat evaluasi
5. **Tahap Tindakan**

Langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan adalah menyajikan materi pelajaran Matematika dengan penggunaan media gambar yaitu siswa diberikan contoh berkaitan kehidupan sehari-hari sehubungan materi pelajaran yang diajarkan, dalam penyajian materi diupayakan setiap langkah penggunaan media gambar dapat mengarah kepada inti permasalahan yaitu :

* + - 1. **Kegiatan Awal**
1. Memberikan apersepsi dan mengabsen siswa.
2. Memotivasi siswa dalam mempelajari Matematika
3. Mengingatkan kembali pemahaman siswa tentang mengenal tanda waktu.
	* + 1. **Kegiatan Inti**
4. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media gambar tentang cara menentukan mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
5. Persiapan Guru. Guru memilih dan menetapkan media gambar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tentang mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
6. Persiapan kelas. Siswa dan kelas harus mempunyai persiapan sebelum menerima pelajaran menggunakan media gambar. Guru memotivasi siswa agar menilai, menganalisis, menghayati dengan menggunakan media gambar tentang mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
7. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media gambar tentang mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
8. Langkah kegiatan belajar siswa. Siswa belajar dengan memanfaatkan media gambar tentang mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
9. Jika siswa sudah memahami konsep yang diberikan, guru dapat menjelaskan mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
10. Langkah evaluasi pengajaran, siswa dapat membuat kesimpulan melalui penggunaan media gambar tentang mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
	* + 1. **Kegiatan Akhir**
11. Guru dan siswa membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas.
12. Guru memberikan penekanan berupa kesimpulan tentang mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
13. Guru memberikan penilaian selama proses belajar berlangsung.
14. **Tahap Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan siswa selama proses pembelajaran Matematika berlangsung dan mencatat pada lembar observasi aspek-aspek yang merupakan indikator penilaian. Hal-hal yang dicatat adalah sebagai berikut:

1) Observasi aktivitas belajar Siswa

1. Siswa mampu menjelaskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media gambar.
2. Siswa membantu memilih media gambar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika.
3. Siswa menerima penyajian pelajaran dengan memanfaatkan media gambar.
4. Siswa dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media gambar.
5. Siswa bertanya untuk memahami materi pelajaran dengan memanfaatkan media gambar
6. Siswa membuat kesimpulan melalui penggunaan media gambar.
7. Observasi aktivitas mengajar guru antara lain :
8. Guru merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media gambar.
9. Guru memilih dan menetapkan media gambar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan.
10. Guru memotivasi siswa agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media gambar.
11. Guru menyajikan pelajaran materi pelajaran dengan memanfaatkan media gambar.
12. Guru melakukan evaluasi pengajaran dengan menggunakan media gambar.
13. Guru membuat kesimpulan materi pelajaran menggunakan media gambar.

Sedangkan informasi data hasil belajar siswa diperoleh pada akhir siklus dengan memberikan tes bentuk uraian.

1. **Tahap Refleksi**

Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis pada tahap ini. Demikian pula hasil evaluasi, hal-hal yang masih perlu diperbaiki dan dikembangkan dengan tetap mempertahankan hasil yang diperoleh pada setiap pertemuan. Hasil analisis siklus I inilah yang dijadikan acuan untuk merencanakan siklus II, sehingga yang dicapai pada siklus berikutnya sesuai dengan yang diharapkan.

**2. Gambaran Kegiatan Pada Siklus II**

Adapun kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siklus I dengan mengulang kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I.

Adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, dirumuskan perencanaan siklus II sesuai pelaksanaan siklus pertama dengan menambahkan atau mengurangi bagian-bagian yang dianggap perlu berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Selain menelaah kurikulum untuk materi pada siklus II penulis juga tetap mempelajarai materi dari berbagai sumber baik dari buku paket Matematika maupun buku penunjang lainnya.

1. **Tahap Tindakan**

Langkah-langkah diajukan dalam pelaksanaan tindakan ini merupakan penambahan kegiatan pembelajaran siklus I, diharapkan dapat memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Seperti lebih banyak memberikan penyajian materi pelajaran Matematika melalui penggunaan media gambar yaitu memberikan contoh gambar berkaitan kehidupan sehari-hari, pembahasan soal siswa lebih banyak diaktifkan. Dalam penyajian bahan pelajaran, selalu diupayakan setiap langkah pendekatan dimulai dari yang sederhana hingga tahap akhir. Setelah penyajian materi siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti. Kemudian siswa diberikan latihan soal-soal untuk dikerjakan.

1. **Tahap Observasi**

Observasi dilakukan pada dasarnya sama dengan siklus pertama yaitu dengan cara mengidentifikasikan keadaan belajar siswa dan mengajar guru selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi terdiri dari pengamatan terhadap aspek-aspek yang dinilai pada saat penelitian. Sedangkan informasi data hasil belajar siswa diperoleh pada akhir siklus dengan memberikan tes bentuk uraian. Hasil belajar merupakan data kuantitatif untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar.

1. **Tahap Refleksi**

Pada tahap refleksi umumnya sama dengan apa yang dilakukan pada siklus I, pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan tanggapannya dan saran secara tertulis tentang pembelajaran dengan penggunaan media gambar . Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis pada tahap ini, demikian pula hasil evaluasi.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi dan tes:

Observasi

Pengertian observasi menurut Arikunto (2006: 178) yaitu:

Observasi merupakan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegaitan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil.

Berdasarkan pengertian di atas, maka observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti berupa peristiwa belajar mengajar yang terjadi di kelas. Mengamati situasi guna memantapkan observasi yang kita lakukan.

Jenis data yang dikumpulkan dalam observasi yaitu:

* 1. Data proses atau langkah pembelajaran menggunakan media gambar yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika tentang mengenal tanda waktu dengan notasi 12 jam dan 24 jam.
	2. Data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal tertulis dengan menggunakan media gambar.

Untuk keperluan data digunakan instrumen observasi dalam bentuk lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi aktivitas mengajar guru. Lembar obervasi siswa dan lembar observasi guru, untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

* 1. Lembar Observasi Guru.

Lembar observasi guru berisi aspek-aspek atau indikator yang berkaitan dengan kegiatan mengajar guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan media gambar. Alat yang digunakan dalam observasi berupa pedoman lembar observasi aktivitas kegiatan mengajar guru dengan memperhatikan aspek-aspek penilaian terlampir.

* 1. Lembar Observasi Siswa.

Lembar observasi siswa berisi aspek-aspek atau indikator yang berkaitan dengan kegiatan belajar siswa dalam menerima pembelajaran mengguna-kan media gambar dengan memperhatikan aspek-aspek penilaian terlampir.

Tes

Arikunto (2006:205) mengemukakan bahwa “tes adalah alat atau prosedur yang digunakan mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan yang sudah ditentukan. Tes merupakan data yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media gambar pada proses pembelajaran matematika.

Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Tes dilakukan pada akhir setiap tindakan. Instrumen tes yang akan dijadikan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes dilakukan pada akhir setiap tindakan.

* 1. **Analisis Data**

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk mengukur nilai rata-rata hasil belajar yaitu:

* + 1. Mencari rata-rata hitung menurut Mangkuatmodjio (2001:58) adalah:

 ...........................................................(1)

Keterangan :

 = rata-rata nilai hasil belajar siswa

Σx = Jumlah nilai hasil belajar keseluruhan siswa

n = Jumlah keseluruhan siswa

* + 1. Persentase skor pencapaian hasil belajar, sebagaimana yang dikemukakan Sugiyono (2006:40) sebagai berikut :

 ....................................................(2)

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi jumlah siswa yang mewakili

n = Jumlah keseluruhan siswa

Kriteria yang digunakan untuk kategori ini adalah berdasarkan teknik kategorisasi penilaian dari skor 10 sebagai skor terendah sampai 100 sebagai skor tertinggi (skor ideal). Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

* + 1. Skor 10 sampai dengan skor 34 masuk kategori Sangat Rendah (SR).
		2. Skor 35 sampai dengan skor 54 masuk kategori Rendah (R).
		3. Skor 55 sampai dengan skor 64 masuk kategori Sedang (S).
		4. Skor 65 sampai dengan skor 84 masuk kategori Tinggi (T).
		5. Skor 85 sampai dengan skor 100 masuk kategori Sangat Tinggi (ST).

Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 3.1. Teknik Kategorisasi Penilaian Hasil Belajar

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| 85 – 10065 – 8455 – 6435 – 5410 – 34 | Sangat Baik BaikCukupKurang Sangat Kurang |

 Sumber : Arikunto (2006: 46)

* 1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika tentang mengenal tanda waktu terhadap bahan ajar setelah diterapkannya penggunaan media gambar. Menurut ketentuan SDN 94 Balimbing Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba pada pembelajaran Matematika (mengacu bimbingan teknis Departemen Pendidikan Nasional), apabila terdapat 85% siswa memperoleh skor minimal 65 maka kelas dianggap tuntas. Sementara penilaian proses dengan memperhatikan aktivitas mengagar guru dan aktivitas belajar siswa, apabila terdapat 85% kategori baik maka kelas dianggap tuntas.