

**Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran
Kartika Brankas Pada Pelajaran Matematika Materi KPK dan FPB
Untuk Mewujudkan Profesionalitas Sebagai Guru Pembelajar**

Oleh : Desi Rusnita, S.Pd.SD

PENGANTAR

Guru adalah pendidik yang secara profesional memiliki kewajiban memberikan ilmu dalam tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik. Penting sekali peranan seorang guru dalam mengembangkan dan meningkatkan kompetensi tersebut. Menurut Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 8 dijelaskan bahwa Guru Profesional adalah guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Profesionalitas guru akan meningkat melalui kinerja yang berkualitas.

Untuk meningkatkan profesionalitas sebagai guru kita tidak pernah berhenti untuk terus belajar kapanpun dan dimanapun kita berada untuk demi meningkatnya kualitas pendidikan. Mengutip pendapat Bapak Anies Baswedan bahwa guru pembelajar adalah guru yang ideal yang terus belajar dan mengembangkan (upgrade) diri di setiap saat dan dimanapun. Menurut Kemdikbud (2016:1) guru pembelajar tidak lepas dari semangat perubahan dan pembaharuan, bahwa guru-guru adalah manusia-manusia pembelajar yang senantiasa akan meningkatkan kompetensinya dalam melaksanakan tugas di kelas dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

Banyak temuan yang dialami selama melaksanakan pembelajaran di kelas khususnya aktifitas dan hasil belajar yang rendah, menuntut guru harus lebih profesional. Seorang guru garus mampu menemukan solusi yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesian secara

berkelanjutan dengan terus belajar. Untuk Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan membuat/memodifikasi alat pelajaran/peraga/praktikum. Dalam proses belajar, guru bisa menghasilkan karya dan inovasi yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga menumbuhkembangkan potensi peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Sebagai guru pembelajar, penulis mengaktualisasikan diri dengan berinovasi menciptakan media pembelajaran (alat peraga) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagai bukti profesionalitas guru pembelajar.

PERMASALAHAN

Guru adalah pendidik yang secara profesional memiliki kewajiban memberikan ilmu dalam tiga aspek yaitu sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik. Penting sekali peranan seorang guru dalam mengembangkan dan meningkatkan kompetensi tersebut agar tercapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah terciptanya peserta didik yang cerdas dan berkarakter. Sebagai guru kita bercita-cita agar semua peserta didik memiliki kompetensi dan hasil belajar yang memadai dalam setiap pelajaran. Terkadang cita-cita itu berbanding terbalik dengan hasil yang dicapai di kelas. Hal demikian menjadi tugas guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

Dalam pembelajaran di kelas banyak temuan yang dihadapi guru, khususnya pada muatan pelajaran matematika. Pelajaran matematika terasa menyulitkan dan membosankan bagi sebagian besar siswa. Menurut Depdiknas (2006:186) matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Sedangkan menurut Gatot Muhsetyo (2008: 26) menyatakan pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Dalam pembelajaran matematika di SD dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak dan berisi konsep-konsep yang dapat diterapkan melalui serangkaian kegiatan pembelajaran agar siswa memperoleh kompetensi dan tujuan yang dipelajari.

Berdasarkan pengalaman melaksanakan pembelajaran matematika materi faktor bilangan dan FPB di kelas IV B SDN 08 Kepahiang belum mencerminkan hasil yang diharapkan. Hasil ulangan semester I tahun pelajaran 2013/2014 masih terdapat siswa yang belum tuntas KKM. Khususnya pada kompetensi dasar menentukan faktor persekutuan dan FPB. Demikian pula hasil ulangan harian pada Kompetensi Dasar menentukan faktor dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar). Pada tahun pelajaran yang sama ketuntasan siswa secara klasikal hanya mencapai 58,33% pada materi FPB, terdapat 10 siswa yang belum tuntas KKM dari 21 siswa secara keseluruhan. Ternyata ada tiga permasalahan pokok yang sering muncul yaitu : (1) ketika guru menjelaskan cara menentukan faktor bilangan dan FPB menggunakan pohon faktor sebagian besar siswa terlihat mengalami kesulitan belajar (kebingungan), (2) sebagian siswa tampak kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) ketika guru memberikan evaluasi sebagian besar siswa kurang antusias mengerjakan evaluasi. Akibat yang ditimbulkan dari permasalahan di atas adalah rendahnya hasil belajar siswa.

SOLUSI DAN PEMBAHASAN

Rendahnya hasil belajar peserta didik menjadi tanggung jawab guru untuk menemukan solusi yang tepat dalam memperbaiki pembelajaran. Untuk peningkatan profesionalitas sebagai guru pembelajar tentunya kita perlu mengembangkan kreatifitas dan inovasi-inovasi demi peningkatan kualitas pembelajaran. Jika permasalahannya berhubungan dengan motivasi dan hasil belajar tentunya kita harus menemukan cara yang tepat agar permasalahan tersebut dapat diatasi. Solusi bijak untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah guru perlu merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

Sebagai solusi permasalahan tersebut penulis merancang media pembelajaran sederhana (alat peraga) yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB. Alat peraga tersebut adalah “ **kartika brankas**” yaitu singkatan dari “ ***karp*et *matematika dari barang bekas*”**. Yaitu sebuah alat peraga pembelajaran matematika yang berbentuk karpet atau tikar yang terbuat dari barang bekas dapat digunakan pada pembelajaran matematika. Alat peraga ini dapat berfungsi untuk menanamkan konsep kelipatan bilangan, kelipatan persekutuan, Faktor, Faktor persekutuan, KPK, FPB, luas bangun datar, keliling bangun datar, dan lain- lain.

Dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, sebagai guru kita tidak hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Lingkungan sekitar dan benda- benda yang ada di sekelilingnya dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Bahkan sebagai guru yang inovatif kita bisa memanfaatkan benda- benda di sekeliling kita sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang proses belajar.

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Sadiman (2006 : 6) mengatakan, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim

ke penerima pesan. Sedangkan menurut Arsyad (2006 : 3) Dalam Bahasa Arab, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara itu diperkuat dengan pendapat, Cecep Kustandi, dkk (2011:8) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menjelaskan sebuah konsep sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:19) mengatakan, secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai : (1) alat bantu; (2) alat penyalur pesan; (3) alat penguatan (reinforcement); dan (4) wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebuah media pembelajaran yang disebut media "KARTIKA BRANKAS" merupakan akronim Karpet Matematika dari Barang Bekas. Media ini bermanfaat sebagai alat bantu pembelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB. Pembuatan media ini terinspirasi dari sebuah karpet yang dijual di pasar, terbuat dari bahan karet atau plastik, dan memiliki gambar bermacam-macam motif.

Keunikan media ini adalah bahan dasarnya terbuat dari barang bekas (bungkus detergent) yang dimodifikasi sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran. Media ini dibuat dengan tujuan agar siswa senang belajar sambil bermain, sehingga mereka dapat memahami konsep kelipatan persekutuan, KPK, faktor bilangan dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar). Belajar dengan kartika brankas mengajarkan pendidikan

karakter kepada peserta didik, agar mereka mencintai lingkungan di sekitar. Memanfaatkan kembali (*reuse*) barang bekas yang tak terpakai untuk dimanfaatkan menjadi barang berharga khususnya dalam pembelajaran. Selain itu dalam kegiatan diskusi kelompok siswa diajarkan untuk bertanggung jawab, disiplin, dan bekerja sama.



Gambar 1. Media Kartika Brankas

Cara mengaplikasikan media pembelajaran kartika brankas cukup mudah. Untuk mengaplikasikannya kita memerlukan kaleng-kaleng bekas susu yang sudah diberi lapisan warna. Kaleng tersebut berfungsi sebagai penanda (faktor). Misalnya siswa akan menentukan FPB dari 10 dan 18. Sebelum permainan ada kesepakatan terlebih dahulu yaitu kaleng berwarna merah sebagai penanda faktor 10, dan kaleng berwarna biru sebagai penanda faktor 18. Diperbolehkan juga menggunakan warna lain asalkan disepakati terlebih dahulu penanda faktor apa. Langkah pertama, siswa menentukan faktor dari 10 dan 18. Siswa melangkah berjalan dari luar karpet. Siswa menentukan bilangan –bilangan yang merupakan faktor 18 an 10. Bilangan- bilangan yang hasil kalinya 18 dan 10. Yang diperhatikan hanyalah bilangan antara 1-10 dan 1-18 . Langkah kedua, siswa berjalan ke angka 1 ($1 \times 10 = 10$), sambil menyebutkan perkaliannya dan meletakkan kaleng berwarna merah ke karpet angka 1. Siswa lainnya membantu melanjutkan, ke angka 2 ($2 \times 5 = 10$) sambil menyebutkan perkaliannya dan meletakkan kaleng ke angka 2. Faktor 10 selanjutnya 5 ($5 \times 2 = 10$), 10 ($10 \times 1 = 10$) jadi faktor 10 adalah 1,2,5,dan 10. Langkah

ketiga, siswa menentukan faktor dari 18, yaitu berjalan pada angka-angka 1 kemudian teman-teman lain dalam kelompoknya melanjutkan. Faktor 1 ($1 \times 18 = 18$), faktor 2 ($2 \times 9 = 18$), 3 ($3 \times 6 = 18$), 6 ($6 \times 3 = 18$), 9 ($9 \times 2 = 18$), 18 ($18 \times 1 = 18$) meletakkan kaleng dengan warna yang berbeda dengan faktor 10 tadi. Misalnya kaleng berwarna biru. Jadi faktor dari 18 adalah 1, 2, 3, 6, 9, dan 18. Langkah keempat, kaleng-kaleng yang berbeda warna yang terletak pada karpet dengan angka yang sama adalah faktor yang bersekutu (bilangan yang sama). Faktor yang bersekutu adalah 1 dan 2.

Langkah terakhir adalah menentukan FPB. FPB adalah akronim dari Faktor Persekutuan Terbesar. FPB merupakan faktor terbesar dari bilangan-bilangan yang sama. Pada contoh di atas, faktor bilangan yang bersekutu adalah 1 dan 2. FPB dari keduanya adalah 2, karena 2 bilangan terbesar.



Gambar 2. Siswa mengaplikasikan media pembelajaran.

Artikel ini disusun berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan di kelas IV B SDN 08 Kepahiang terdiri dari 21 orang siswa. Desain penelitian tindakan kelas berbentuk 2 siklus merupakan desain PTK model refleksi awal dari Saur Tampubolon. Model ini tidak jauh berbeda dengan desain Depdiknas (modifikasi). Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Menurut pendapat Saur

Tampubolon (2013, 154), semua tahapan penelitian ini diawali dengan refleksi awal atau pra penelitian. Tahapan penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa observasi, tes, dan studi dokumentasi.

Terdapat tiga instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen pelaksanaan pembelajaran, instrumen penilaian test refleksi awal, dan instrumen penilaian tes selama 2 siklus. Analisis data hasil penelitian tindakan kelas ini dengan statistik deskriptif, yaitu analisis secara sederhana.

Observasi pelaksanaan pembelajaran diamati oleh 2 orang kolaborator yang bertindak sebagai observer. Para observer mengamati kegiatan awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Adapun pedoman penilaiannya menurut Saur Tampubolon (2013: 239) sebagai berikut.

$$\text{Nilai(\%)} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{130} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Banyaknya item}}$$

Hasil belajar diambil dari nilai evaluasi akhir siswa disetiap siklusnya. Data nilai akhir siswa digunakan untuk menghitung nilai ketuntasan belajar. Menurut Trianto (2010:241) berdasarkan ketentuan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan kriteria ketuntasan minimal, dengan berpedoman pada tiga pertimbangan, yaitu: kemampuan peserta didik yang berbeda-beda, fasilitas sekolah, dan daya dukung sekolah. Dengan demikian penulis menetapkan KKM matematika 70 dan ketuntasan klasikal 85 %. Ketuntasan belajar klasikal dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan : KB = Persentase Ketuntasan belajar klasikal
 NS = Jumlah siswa yang mencapai nilai 7,0 ke atas
 N = Jumlah seluruh siswa

Penelitian dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria Indikator keberhasilan kualitas proses pembelajaran minimal “berkualitas” dan indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 85 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM.

Pra penelitian/prasiklus mendeskripsikan data berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti sebelum penelitian dilaksanakan. Peneliti langsung mengajukan pertanyaan kepada para guru mengenai model pembelajaran, metode atau pendekatan, dan media pembelajaran yang sering mereka gunakan dalam pembelajaran selama ini. Adapun temuan pada observasi pra penelitian adalah sebagai berikut: 1) Metode mengajar guru masih bersifat *teacher center* (berpusat pada guru); 2) Penilaian hanya berdasarkan nilai hasil test saja, tanpa mengevaluasi proses pembelajaran yang berlangsung (penilaian proses). Pada pembelajaran matematika khususnya materi FPB, hasil belajar siswa sebelum menggunakan media masih tergolong rendah.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Tes Awal Siswa Kelas IV sebelum menggunakan media Kartika Brankas

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	5	23,8
Tidak Tuntas	16	76,2
Jumlah	21	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa ketuntasan sebesar 23,8 % (5 siswa) masih jauh dari indikator keberhasilan minimal 85 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM = 70 atau 76,2 % (16 siswa) belum tuntas.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini peneliti menggunakan media Kartika Brankas (Karpas matematika dari barang bekas) untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Kepahiang.

Penelitian pada siklus I dilakukan pada hari Selasa, 16 dan 17 September 2014. Materi ajar yang diajarkan adalah pemahaman konsep faktor dan faktor persekutuan bilangan. Dari pelaksanaan siklus I diperoleh data-data hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 2 Rekapitulasi Data Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Observer	Perolehan Total Skor	Interpretasi /makna
1	85,38	Berkualitas
2	72,31	Berkualitas
Jumlah	157, 69	-
Rata-rata	78,845	Berkualitas

Tabel 2 menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebesar 78,845 dengan kategori B (berkualitas), namun masih belum berkualitas dari segi aspek kegiatan inti.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Nilai Rata-rata
Tuntas	14	66,67	70	
Belum Tuntas	7	33,33	70	
Jumlah	21	100	140	
Rata-rata	-	-	70	69,05

Tabel 3 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sebesar 66, 67 % dan belum tuntas sebesar 33,33 % berarti belum berhasil, karena indikator keberhasilan minimal 85 % ternyata ada 7 orang yang masih jauh ketercapaian hasil tes di bawah KKM= 70 yaitu Fazri (40), Imam Nawawi (40), Irfan Fakhri Amiril (0), Noval Arya (40), Taufik Kurniawan (50), Tegar (60), dan Veti vera (60) sebagaimana dalam tabulasi nilai pada lampiran. Nilai rata-rata penilaian hasil belajar siklus I sebesar 69,05 masih dibawah KKM = 70.

Berdasarkan evaluasi terhadap hasil penelitian siklus I dapat direfleksi dan direkomendasi sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil evaluasi terhadap analisis data dan interpretasi data dapat dibuktikan

bahwa (1) apersepsi atas kegiatan awal kurang maksimal, (2) kegiatan mengeksplorasi pada materi yang diajarkan belum baik, (3) informasi tentang materi hanya disampaikan secara lisan, (4) penggunaan media pembelajaran belum maksimal, masih bersifat menyeluruh (klasikal). Dengan demikian direkomendasikan agar peneliti memaksimalkan apersepsi, memantapkan kegiatan eksplorasi, menyampaikan materi berikut secara tertulis, dan lebih mengefektifkan penggunaan media pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan evaluasi terhadap hasil belajar siswa terbukti bahwa belum mencapai indikator keberhasilan klasikal minimal 85 %, tetapi masih mencapai ketuntasan sekitar 66,67 %. Rekomendasi perlu dilanjutkan ke siklus II, dengan materi soal yang sedikit berbeda dengan RPP 1, sedangkan instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran tetap sama.

Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian tindakan perbaikan siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 dan 29 September 2016. Materi ajar yang diajarkan adalah KD yang sama namun indikator yang berbeda yaitu mengenai FPB. Dari pelaksanaan siklus II diperoleh data-data hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 4 Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Observer	Perolehan Total Skor	Interpretasi /makna
1	93, 07	Sangat Berkualitas
2	86, 92	Sangat Berkualitas
Jumlah	179,99	-
Rata-rata	89,995	Sangat Berkualitas

Tabel 4 menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah 89,995 dengan kategori A (sangat berkualitas) hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran semakin baik.

Tabel 5 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Nilai Rata-rata
Tuntas	18	85,71 %	70	
Belum Tuntas	3	14,29 %	70	
Jumlah	21	100	140	
Rata-rata	-	-	70	84,76

Tabel 5 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sebesar 85,71 % dan belum tuntas sebesar 14,29 % dari materi FPB, sudah mencapai indikator keberhasilan minimal 85 %; namun belum mencapai indikator keseluruhan (KD). Ternyata masih terdapat 3 orang siswa yang belum mencapai KKM, yaitu Imam Nawawi (60), Irfan Fakhri Amiril (0), dan Veti Vera (60). Nilai rata-rata penilaian hasil belajar siklus II sebesar 84,76 di atas KKM = 70.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian siklus I dan II dapat dibandingkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian, sebagaimana dijelaskan pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6 Rangkuman Perbandingan Hasil Penelitian 2 Siklus

No	Aspek	Hasil Siklus	
		I	II
1	Tingkat Kualitas Praktik Pembelajaran	78,845	89,995
2	Ketuntasan Hasil Belajar	66,67	85,71
3	Rata-rata Nilai	69,05	84,76

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 3 aspek yang menjadi prioritas penelitian, ternyata pada masing-masing aspek terjadi perbaikan yang teratur. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, dengan kategori A (sangat baik atau sangat berkualitas). Kedua siklus menggunakan RPP dan instrumen penilaian yang berbeda dengan metode yang sama dan media pembelajaran yang sama. Adanya perbandingan tiap siklus terbukti jika terjadi perbaikan/ peningkatan mutu pada aspek perubahan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian hasil pelaksanaan pembelajaran pada penelitian yang dilakukan didapat data awal pembelajaran sebelum

menggunakan media kartika brankas, guru masih menggunakan metode ceramah dan cara lama menjelaskan cara menentukan KPK dan FPB melalui pohon faktor sehingga siswa kurang baik dan hasil belajar yang belum memuaskan. Yaitu nilai rata-rata siswa 50,48 . Dari 21 siswa hanya 5 orang (23,8%) mencapai ketuntasan belajar secara individu. Sedangkan 16 siswa belum mencapai ketuntasan belajar individu yang telah ditetapkan yaitu 70. Sedangkan ketuntasan belajar kelas 85% belum tercapai. Sehingga peneliti termotivasi untuk menerapkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi KPK dan FPB di kelas IV.

Penerapan media kartika brankas (Karpit matematika dari barang bekas) dalam pembelajaran sudah dapat dilaksanakan dengan baik pada siklus I. Walau demikian masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yaitu dalam kegiatan mengapersepsi, eksplorasi, berbicara lisan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal bagi siswa. Media pembelajaran dijelaskan secara klasikal saja tanpa memanfaatkan setiap kelompok siswa yang sudah dibentuk. Sehingga masih terdapat 7 orang siswa yang belum mencapai KKM, dan dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II guru lebih memperbaiki lagi kegiatan apersepsi, eksplorasi, penyampaian materi lebih ditekankan lagi secara tertulis, dan media pembelajaran secara keseluruhan diberi kesempatan kepada seluruh kelompok untuk mempraktikkan media tersebut secara bergantian. Hasil yang telah disepakati dituliskan di papan tulis. Sehingga hasil belajar seluruh siswa meningkat. Dan pada hasil akhir, nilai siswa pun dari 21 siswa (100%) siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I ada 16 siswa (66,67%) pada siklus II meningkat menjadi 18 siswa (85,71%).

KESIMPULAN DAN HARAPAN PENULIS

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media KARTIKA BRANKAS (Karpit

matematika dari barang bekas) pada materi menentukan KPK dan FPB dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 08 Kepahiang. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan refleksi awal, siklus I, dan siklus II yang sudah dilaksanakan. Pada siklus I dari 21 siswa (100%) terdapat 14 (66,67%) orang siswa sudah mengalami ketuntasan belajar. Pada siklus II meningkat menjadi 18 orang (85,71%). Dan ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 85 %. Melalui media pembelajaran kartika brankas aktifitas pembelajaran sangat maksimal, siswa tampak semangat belajar, termotivasi, tidak bingung, dan hasil belajar yang mengalami peningkatan.

Harapan penulis, agar para guru mempelajari artikel hasil penelitian ini, dan terdorong memperbaiki kualitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaiknya guru menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekitar atau berinovasi dengan barang-barang bekas untuk pembelajaran. Dengan demikian profesionalitas sebagai guru pembelajar meningkat melalui inovasi media pembelajaran (alat peraga).

Harapan penulis untuk siswa, sebaiknya siswa memiliki sikap yang berani dalam proses pembelajaran, lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Penulis berharap siswa mencintai lingkungan dengan memanfaatkan barang-barang bekas di sekitar.

Peneliti berharap dan memohon kepada Kepala Sekolah agar dapat mensosialisasikan penelitian ini kepada guru-guru atau KKG di Kecamatan karena hasil penelitian ini sangat baik dan berkualitas.

Untuk para peneliti lainnya agar kiranya dapat menjadikan referensi, dapat melaksanakan penelitian ini dan melanjutkannya dengan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang S. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang- Undang No 14 Tahun 2005*, Tentang Guru dan Dosen, Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006*, Tentang Standar isi, Jakarta: Depdiknas.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Modul Guru Pembelajar SD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Muhsetyo, Gatot. 2008. *Pembelajaran Matematika SD* . Jakarta : UT.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustaka.
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tampubolon, Saur.2013. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif –Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Rusnita, S.Pd.SD
NIP : 19821221 200502 2 003
Jabatan : Guru Pertama
Unit Kerja : SD Negeri 08 Kepahiang
Alamat : Desa Bogor Baru, Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Tulisan yang saya susun adalah asli karya saya sendiri sebagai syarat untuk mengikuti seleksi simposium guru SD tingkat nasional .
2. Bagian – bagian tertentu dalam penulisan, yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.
3. Tulisan yang saya susun belum pernah dipublikasikan dan tidak diikuti dalam perlombaan tingkat nasional.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan dapat dipertanggungjawabkan pada saat ini atau masa yang akan datang.

Kepahiang, 10 November 2016
Peserta Lomba



Desi Rusnita
Desi Rusnita, S.PD.SD
Nip. 19821221 200502 2 003

SURAT KETERANGAN SEHAT

PRAKTEK UMUM

Dr. Febi Nur Sanda

Jl. Raya Dusun Kepahiang No 09 Kepahiang

No: 1109 /SKS/XI /2016

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa,

Nama : Desi Rusnita, S.Pd, SD

Umur : 34 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Status : Kawin

Saat ini dinyatakan dalam keadaan SEHAT / ~~TIDAK SEHAT~~, dan LAYAK / ~~TIDAK LAYAK~~ untuk mengikuti kegiatan Seleksi Simposium Guru SD Tingkat Nasional

Hasil Pemeriksaan Fisik,

Tinggi Badan : 159 cm

Berat Badan : 49 kg

Tekanan Darah : 110/70 mmHg

Golongan Darah : A

Demikianlah surat keterangan dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Kepahiang, 10-11-2016

 GENERAL PRAKTEK
dr. FEBI NUR SANDA
Dr, Febi Nur Sanda