

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN MELALUI PERMAINAN MONOPOLI PECAHAN

Elvi Mailani

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unimed
Surel : elvimailani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa pada materi pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Subjek pada penelitian ini berjumlah 32 siswa. Analisis data pada penelitian ini dikumpulkan melalui kegiatan unjuk kerja, lembar observasi, dan tes. Pada kegiatan pra Siklus rata-rata kemampuan siswa sebesar 44,7%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata kemampuan menjadi 72,8%. Pada siklus II, rata-rata kemampuan siswa meningkat lagi mencapai 91,6%. Terjadi peningkatan 46,9 % dari pra siklus sampai dengan siklus II terhadap kemampuan matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota tebing Tinggi dan dengan demikian maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Kata Kunci : hasil belajar , monopoli pecahan, matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang sangat penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia dan merupakan kebutuhan dasar bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia yang ingin maju. Pendidikan pada masa sekarang ini semakin tergantung pada tingkat kualitas, antisipasi dari para guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia, dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa untuk mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswanya menjadi lebih kritis dan kreatif. Namun, di sisi lain perkembangan pendidikan menghadapi kenyataan yang sangat memprihatinkan bahwa minat dan

motivasi belajar siswa yang sangat kurang.

Mata pelajaran matematika merupakan satu mata pelajaran dari lima mata pelajaran pokok yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar (SD). Pada kenyataannya sebagian besar peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar kurang menyenangi pelajaran matematika tersebut. Alasan siswa sekolah dasar kurang menyenangi dan termotivasi untuk mengikutinya disebabkan mata pelajaran matematika sangat sulit untuk dipahami karena sebagian besar materinya bersifat abstrak, memerlukan penalaran yang sangat baik agar mengerti, sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran ini. Selain itu siswa merasa bahwa pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru selama ini

kurang menarik, monoton dan tidak variatif pada kegiatan pembelajarannya.

Idealnya pembelajaran matematika di SD diajarkan melalui: melihat, mendengar, membaca, mengikuti perintah, mengimitasi, mempraktekan, dan menyelesaikan latihan. Pengalaman akan benda-benda kongkrit yang dimiliki anak sangat membantu dalam mendasari pemahaman konsep-konsep yang abstrak. Guru harus terampil membangun jembatan penghubung antara pengalaman kongkrit dengan konsep-konsep matematika. Oleh karena itu peranan media pembelajaran, terutama alat peraga, memiliki peranan yang penting untuk kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu dalam mengajarkan matematika di sekolah dasar, mulailah dari apa yang diketahui anak, bukan dari apa yang diketahui guru, sajikan matematika dalam suasana menyenangkan, beri siswa kesempatan sebanyak-banyaknya untuk berbicara, bekerja, dan menulis mengenai matematika, gunakan bahasa yang biasa (familier bagi anak) sebagai strategi awal, biasakan menyelesaikan suatu permasalahan dengan pendekatan problem solving dan biasakan siswa untuk aktif bekerjasama dalam kelompok (cooperative learning)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada sekolah dasar swasta Inti Nusantara kota Tebing Tinggi dimana peneliti akan melakukan penelitian ini dari dua orang guru yang mengajarkan

matematika, peneliti melihat pada saat guru menyampaikan materi tentang pecahan, aktifitas yang dilakukan oleh guru sangatlah kurang menarik dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dia miliki. Aktifitas yang dilakukan guru adalah guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, dilanjutkan tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang direspon diam oleh siswa, kemudian guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan dan diakhiri dengan mengoreksi hasil pekerjaan siswa.

Proses pembelajaran yang demikian berdampak pada hasil belajar matematika terutama pada materi peecahan yang sangat rendah. Siswa tidak memahami konsep tentang pecahan, sehingga dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan pecahan baik itu dalam hal mengurutkan, mencari pecahan yang senilai, terutama pengerjaan operasi hitung pecahan siswa mengalami kendala, Rendahnya kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pecahan jika dibandingkan dengan materi yang lain yang terdapat di kelas IV dapat dilihat dari persentase pencapaian kemampuan penguasaan materi yang dilakukan oleh guru seperti pada tabel dibawah ini

Tabel Gambaran penguasaan kemampuan materi kelas IV

| No | Materi | Tingkat Penguasaan siswa | Keterangan |
|----|-----------------|--------------------------|------------|
| 1 | Bilangan Bulat | 70% | Tinggi |
| 2 | Pecahan | 40% | Rendah |
| 3 | Bilangan Romawi | 75% | Tinggi |
| 4 | Bangun Ruang | 80% | Tinggi |

Dari tabel diatas dapat diambil gambaran bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan sangat rendah jika dibandingkan dengan 3 materi pelajaran lainnya yang terdapat di kelas IV.

Kondisi pembelajaran yang demikian tentunya tidak boleh dibiarkan dan harus segera dicarikan solusinya, agar pembelajaran matematika menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar matematika dan berujung pada hasil pembelajaran matematika yang meningkat.

Berdasarkan latar belakang dan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika dengan judul : “ Upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan dengan menggunakan permainan monopoli pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi tahun pembelajaran 2015/ 2016

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijumpai peneliti, dan sejalan dengan pendapat Soejono (2004:4) adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Cara guru mengajar matematika yang masih konvensional
2. Guru tidak mampu merancang proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar terlibat aktif di dalamnya.
3. Sikap siswa terhadap pelajaran matematika tidak menyenangkan, cenderung membencinya.
4. Siswa kesulitan dalam memahami konsep pada materi pecahan.

Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan dengan mempertimbangkan waktu, tenaga dan biaya yang tersedia, penelitian tindakan kelas (PTK) ini hanya membatasi masalah pada peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDS Inti Nusantara jalan Dr.Sutomo kota Tebing Tinggi pada materi pecahan dengan menggunakan permainan monopoli pecahan.

Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “ apakah melalui permainan monopoli pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan

siswa kelas IV SDS Inti Nusantara tahun pembelajaran 2015/2016?"

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDS Inti Nusantara jalan Dr.Sutomo kota Tebing Tinggi pada materi pecahan melalui permainan monopoli pecahan.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

Bagi Siswa

- Penelitian ini bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan .
- Membantu siswa berfikir kritis, rasional dan kreatif dalam mengerjakan soal-soal baik secara individual maupun kelompok.
- Memberi peluang kepada siswa untuk lebih aktif mengembangkan potensi dirinya terutama dalam memberi pendapat-pendapat yang konstruktif positif untuk memecahkan masalah dalam soal-soal pecahan

Bagi Guru

- Meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan tugas mengajar terutama dalam mengajar matematika.
- Merangsang guru-guru yang lain untuk melakukan

pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Bagi Sekolah

- Meningkatkan hasil belajar matematika di SDS inti Nusantara kota Tebing Tinggi, sehingga mampu bersaing dengan sekolah sekolah yang lain.

METODE PENELITIAN

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswa kelas IV SDS Inti Nusantara yang beralamat di jalan Dr. Sutomo kota Tebing Tinggi tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 34 orang, dengan rician 20 laki-laki dan 14 perempuan. Rata- rata usia siswa yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah antara 10-11 tahun. Penelitian ini direncanakan dilakukan pada bulan Agustus - Oktober 2015.

Objek pada penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengerjakan materi pecahan dengan menggunakan permainan monopoli pecahan.

Desain Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), karena permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang dijumpai langsung oleh penulis ketika mengajarkan mata pelajaran matematika di dalam kelas. Model Penelitian Tindakan kelas yang dipakai adalah model Lewins.

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dan dalam setiap siklusnya terdapat kegiatan : 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan, 4. Refleksi.

Perencanaan

Pada tahap penelitian menentukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan rencana pembelajaran
- b) Mempersiapkan permainan yang akan dilakukan
- c) Guru membuat format pengamatan

Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan kegiatan penelitian dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

- Siswa dalam kelompok menerima permainan monopoli pecahan dan dengan bimbingan guru mulai memainkannya dengan teman satu kelompok.
- Siswa secara individu mengerjakan tes

Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh teman guru yang berperan sebagai obsever. Pada kegiatan pengamatan ini mengamati jalannya pelaksanaan proses pembelajaran dari awal hingga akhir dengan tujuan untuk mengetahui kemungkinan-kemungkinan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Tahap ini merupakan tahap akhir setiap siklus, peneliti menyimpulkan dan mengevaluasi jalanya kegiatan yang telah dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui dan untuk menemukan hal-hal yang terjadi selama kegiatan berlangsung untuk mengetahui letak keberhasilan dan hambatan yang baru saja dilaksanakan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus berikutnya.

Teknik Pengolah Data

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara dan observasi. Tes dilakukan diakhir setiap siklus dengan tujuan ingin melihat kemampuan siswa dalam menjawab soal soal yang berhubungan dengan pecahan seyelah mendapatkan tindakan. Wawancara dilakukan diakhir penelitian untuk mendengar sejauh mana manfaat permainan monopoli pecahan ini dirasakan siswa dalam upaya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pecahan. Sedangkan observasi dilakukan di setiap siklusnya dengan tujuan untuk melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil analisis tes dihitung dengan menggunakan persen atau disebut percentages correction. Rumus penelitian adalah sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP : Nilai Persen yang dicari

R : Skore Perolehan
 SM : Skore Maksimum
 100 : Bilangan tetap

**Deskripsi Hasil Penelitian
 Pra Siklus**

Dari hasil observasi dan tes diakhir pelajaran yang dilakukan terhadap tiga puluh dua (32) siswa kelas IV SDS Inti Nusantara tahun pelajaran 2015/2016, peneliti memperoleh informasi sebagai berikut :

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila rata rata presentase hasil tes siswa mencapai 85% siswa dari seluruh jumlah siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

Tabel Kemampuan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kotaTebing Tinggi terhadap materi Pecahan Pra Siklus

| No | Nama Siswa | Menunjukkan gambar pecahan | Menentukan pecahan senilai | Mengurutkan pecahan | Persentase Ketuntasan Kelas |
|--------|-------------|----------------------------|----------------------------|---------------------|-----------------------------|
| 1 | Andra K | √ | | √ | |
| 2 | Alya M | √ | √ | √ | |
| 3 | Citra W | | √ | | |
| 4 | Cherry | | √ | | |
| 5 | Dandi S K | √ | | √ | |
| 6 | Dita H | √ | | | |
| 7 | Gibran | √ | | √ | |
| 8 | Gilang A | | √ | | |
| 9 | Jenny R | √ | √ | √ | |
| 10 | Joshua | √ | √ | | |
| 11 | Janje S | | √ | √ | |
| 12 | Kartono | √ | | | |
| 13 | Kartika D | | | | |
| 14 | Kharisma | | | | |
| 15 | Lira Vina | √ | | | |
| 16 | Lenny Anita | | √ | | |
| 17 | Larry anto | √ | √ | √ | |
| 18 | Mhd.Ismail | | | | |
| 19 | mukhtar | √ | | | |
| 20 | Maulana M | √ | | √ | |
| 21 | M.Sandi | | √ | | |
| 22 | Novita A | | | | |
| 23 | Neny N | √ | | | |
| 24 | Nora | √ | | √ | |
| 25 | Parulian | √ | √ | | |
| 26 | Rahmad H | | | | |
| 27 | Rahadina | √ | | | |
| 28 | Ryan H | | √ | | |
| 29 | Sujoto | √ | | √ | |
| 30 | suparto | √ | | | |
| 31 | Tantano f | | √ | | |
| 32 | Zulkarnain | | √ | √ | |
| JUMLAH | | 18 | 14 | 11 | |
| PERSEN | | 56,2 | 43,7 | 34,3 | 44,7 |

Melihat kondisi yang demikian itu dimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang masih sangat rendah dan rata-rata pencapaian kelas masih jauh dibawah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka peneliti melakukan kegiatan penelitian pada siklus satu dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pecahan dengan menggunakan permainan monopoli pecahan.

Siklus I (Pertama)

Siklus pertama terdiri dari empat tahap yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi seperti berikut ini.

Perencanaan (Planning)

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
- b. Membuat lembar observasi
- c. Mempersiapkan permainan monopoli pecahan dan menyiapkan segala media dan alat peraga yang dibutuhkan dalam mengajarkan matematika dengan menggunakan permainan monopoli pecahan

Pelaksanaan (Acting)

Pada tahap implementasi pelaksanaan tindakan ini Guru melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Penggunaan permainan monopoli pecahan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengajarkan tentang materi pecahan melalui permainan menggunakan monopoli pecahan.
- b. Menjelaskan cara permainan monopoli pecahan kepada siswa dengan menggunakan monopoli pecahan menggunakan power point .
- c. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan monopoli pecahan dilaptop dengan menggunakan infocus yang sudah di siapkan dimana siswa secara bergiliran melempar dadu dan masing-masing siswa mengerjakan tugas disetiap bidak berhenti.
- d. Membagi siswa menjadi 6 kelompok
- e. Setiap kelompok mendapatkan permainan monopoli pecahan manual yang sudah dipersiapkan peneliti
- f. Peneliti menugaskan siswa dalam kelompok secara individu untuk bermain monopoli pecahan
- g. Peneliti memantau aktivitas yang dilakukan siswa dalam setiap kelompok dan memberi masukan jika dalam permainan monopoli pecahan siswa mengalami kendala.
- h. Siswa mempresentasikan hasil kerja dalam permainan monopoli yang telah dilakukan
- i. Peneliti meminta siswa lain memberikan masukan terhadap hasil kerja temannya
- j. Peneliti melakukan refleksi, penguatan, dan tindak lanjut

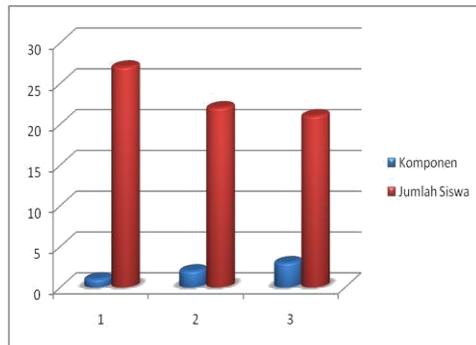
terhadap permainan monopoli pecahan yang baru dilakukan oleh siswa

- k. Melakukan tes lanjutan (post-tes) terhadap siswa kelas IV berjumlah 32 orang.
- l. Menghitung nilai rata-rata tes lanjutan (post-tes) materi pecahan.
- m. Melakukan test materi pecahan siklus I

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan pada siklus I, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pecahan jika dibandingkan dengan kegiatan pra siklus. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pecahan pada siklus I dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel Kemampuan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi terhadap materi Pecahan Siklus I

| No | Nama Siswa | Menunjukkan gambar pecahan | Menentukan pecahan senilai | Mengurutkan pecahan | Persentase Ketuntasan Kelas |
|--------|------------|----------------------------|----------------------------|---------------------|-----------------------------|
| 1 | Andra K | √ | √ | √ | |
| 2 | Alya M | √ | √ | √ | |
| 3 | Citra W | √ | √ | √ | |
| 4 | Cherry | √ | √ | √ | |
| 5 | Dandi SK | √ | | √ | |
| 6 | Dita H | √ | √ | | |
| 7 | Gibran | √ | | √ | |
| 8 | Gilang A | | √ | | |
| 9 | Jenny R | √ | √ | √ | |
| 10 | Joshua | √ | √ | | |
| 11 | Janje S | | √ | √ | |
| 12 | Kartono | √ | | √ | |
| 13 | Kartika D | √ | √ | | |
| 14 | Kharisma | √ | √ | √ | |
| 15 | Lira Vina | √ | | √ | |
| 16 | Lenny A | | √ | | |
| 17 | Larry anto | √ | √ | √ | |
| 18 | Mhd.Ismail | | √ | | |
| 19 | mukhtar | √ | √ | √ | |
| 20 | Maulana M | √ | | √ | |
| 21 | M.Sandi | √ | √ | | |
| 22 | Novita A | √ | | √ | |
| 23 | Neny N | √ | √ | √ | |
| 24 | Nora A | √ | | √ | |
| 25 | Parulian | √ | √ | √ | |
| 26 | Rahmad H | √ | √ | √ | |
| 27 | Rahadina | √ | | √ | |
| 28 | Ryan H | | √ | | |
| 29 | Sujoto A | √ | | √ | |
| 30 | suparto | √ | | | |
| 31 | Tantano | √ | | | |
| 32 | Zulkarnain | √ | √ | √ | |
| JUMLAH | | 27 | 22 | 21 | |
| PERSEN | | 84,3 | 68,7 | 65,6 | 72,8 |



Gambar Grafik kemampuan pemahaman siswa terhadap Materi siklus I

Dari tabel dan gambar di atas terlihat gambaran kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pecahan telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pra siklus setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan. Untuk kemampuan yang pertama yaitu menunjukkan gambar pecahan dari 18 orang atau sekitar 56,2% meningkat menjadi 27 orang atau sekitar 84,3% terjadi peningkatan 9 orang atau sekitar 29,1% jika dibandingkan dari pra siklus. Untuk komponen yang ke dua yaitu kemampuan menentukan pecahan yang senilai jika pada kegiatan pra siklus hanya 14 siswa atau sekitar 43,7% yang bisa maka pada siklus I menjadi 22 siswa atau sekitar 68,7%. Terjadi peningkatan 8 siswa atau 25 % jika dibandingkan dengan prasiklus. Komponen yang ke tiga adalah kemampuan mengurutkan pecahan. Pada aspek kemampuan ke tiga ini terjadi peningkatan sekitar

31,3 % atau sebanyak 10 siswa jika dibandingkan dengan pra siklus.

Persentase pencapaian kelas dalam materi pecahan adalah 72,8 %

Berdasarkan hasil tes dan observasi yang dilakukan pada siklus 1 maka hasil yang diharapkan terhadap 32 siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi pada penelitian ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila rata rata presentase hasil tes siswa mencapai 85% siswa dari seluruh jumlah siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini , maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus 2 .

Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan diberikan pada proses pembelajaran siklus II, dan hasil siklus ke dua seperti gambaran di bawah ini

Siklus II (Kedua)

Siklus kedua juga terdiri dari empat tahap yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan dilakukan peneliti sama halnya juga seperti yang dilakukan pada siklus I, namun ada beberapa tindakan yang berbeda dilakukan dari siklus I diantaranya jika pada siklus I dilaksanakan secara individu, maka pada siklus II proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan dilaksanakan dengan cara berpasangan. Diharapkan dengan

berpasangan, kesempatan siswa untuk lebih memahami materi tentang pecahan siswa akan menjadi lebih baik dikarenakan kesempatan untuk berdiskusi dalam upaya memahami konsep tentang pecahan akan lebih meningkat dengan cara saling memberikan masukan dan informasi. Proses pembelajaran tutor sebaya akan berlangsung saat mereka menjawab pertanyaan seputar pecahan dari permainan monopoli pecahan.

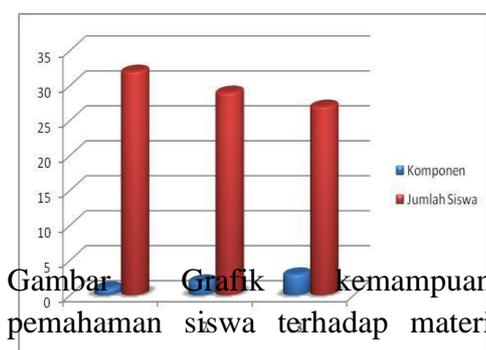
Hasil observasi pada siklus kedua terlihat pemahaman dan kemampuan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara dalam pemahaman terhadap pecahan sudah lebih baik dari siklus I. Seluruh siswa sudah hampir memahami tentang materi pecahan. Hal ini disebabkan karena kesempatan siswa untuk mencoba memahami komponen materi pecahan seperti menunjukkan gambar pecahan, menunjukkan pecahan yang senilai serta mengurutkan pecahan menjadi lebih besar melalui permainan monopoli

pecahan yang diterapkan oleh guru. Hanya masih ada beberapa siswa saja yang belum mampu dengan baik memahami materi tentang pecahan. Beberapa siswa tersebut masih kelihatan bingung dan tidak paham saat harus menunjukkan pecahan yang senilai serta mengurutkan pecahan baik dari yang terbesar ke yang terkecil nilainya ataupun sebaliknya. Jika pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan ini terus dilakukan, peneliti yakin seluruh siswa kelas IV SDS Inti Nusantara yang berjumlah 32 siswa akan bisa memahami komponen elektronika. Hasil tes dan observasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model shopping siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel Kemampuan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi terhadap materi Pecahan Siklus II

| No | Nama Siswa | Menunjukkan gambar pecahan | Menentukan pecahan senilai | Mengurutkan pecahan | Persen tase Ketuntasan Kelas |
|----|------------|----------------------------|----------------------------|---------------------|------------------------------|
| 1 | Andra K | √ | √ | √ | |
| 2 | Alya M | √ | √ | √ | |
| 3 | Citra W | √ | √ | √ | |
| 4 | Cherry | √ | √ | √ | |
| 5 | Dandi S K | √ | √ | √ | |
| 6 | Dita H | √ | √ | √ | |
| 7 | Gibran | √ | √ | √ | |
| 8 | Gilang A | √ | √ | √ | |

| | | | | | |
|--------|--------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| 9 | Jenny R | √ | √ | √ | |
| 10 | Joshua | √ | √ | | |
| 11 | Janje S | √ | √ | √ | |
| 12 | Kartono hadi | √ | √ | √ | |
| 13 | Kartika D | √ | √ | √ | |
| 14 | Kharisma | √ | √ | √ | |
| 15 | Lira Vina | √ | | √ | |
| 16 | Lenny A | √ | √ | | |
| 17 | Larry anto | √ | √ | √ | |
| 18 | Mhd.Ismail | √ | √ | √ | |
| 19 | mukhtar | √ | √ | √ | |
| 20 | Maulana M | √ | √ | √ | |
| 21 | M.Sandi | √ | √ | | |
| 22 | Novita A | √ | | √ | |
| 23 | Neny N | √ | √ | √ | |
| 24 | Nora A | √ | | √ | |
| 25 | Parulian | √ | √ | √ | |
| 26 | Rahmad H | √ | √ | √ | |
| 27 | Rahadina | √ | √ | √ | |
| 28 | Ryan H | √ | √ | | |
| 29 | Sujoto A | √ | √ | √ | |
| 30 | suparto | √ | √ | | |
| 31 | Tantano | √ | √ | √ | |
| 32 | Zulkarnain | √ | √ | √ | |
| JUMLAH | | 32 | 29 | 27 | |
| PERSEN | | 100 | 90,6 | 84,3 | 91,6 |



Gambar Grafik kemampuan pemahaman siswa terhadap materi Pecahan siklus II

Dari tabel dan gambar di atas terlihat gambaran kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pecahan pada siklus II. Dari grafik di atas telah terlihat kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan telah mengalami peningkatan jika

dibandingkan dengan siklus I setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan. Untuk komponen yang pertama yaitu menunjukkan gambar pecahan dari 27 siswa atau sekitar 84,3% pada siklus I meningkat menjadi 32 siswa atau sekitar 100% terjadi peningkatan 5 orang atau sekitar 16,1%. Untuk kemampuan yang ke dua yaitu kemampuan menunjukkan pecahan yang senilai, jika pada kegiatan siklus I hanya 22 siswa atau sekitar 68,7% yang bisa maka pada siklus II sebanyak 29 siswa atau sekitar 90,6% telah mampu, terjadi peningkatan 11,1% jika dibandingkan dengan siklus I.

Komponen yang ke tiga adalah kemampuan dalam mengurutkan pecahan pada komponen 3 ini terjadi peningkatan sekitar 18,7 % atau sebanyak 6 siswa jika dibandingkan dengan siklus I.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDS Inti Nusantara Tebing Tinggi yang beralamat di jalan Yos Sudarso kecamatan rambutan kota Tebing Tinggi. SDS inti Nusantara merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di kota Tebing Tinggi merupakan sekolah dimana peneliti pernah bertugas. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. seluruh siswa yang menjadi objek penelitian menunjukkan sikap yang baik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model shopping.

Selanjutnya dilihat dari kompetensi siswa dalam memahami materi pecahan terjadi peningkatan dari siklus ke siklus sebagai berikut:\

Menunjukkan gambar pecahan

Pada awal kegiatan penelitian saat pra siklus ketika peneliti melakukan kegiatan tes dan observasi siswa di kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi , untuk menunjukkan gambar pecahan berdasarkan nilai pecahan yang dituliskan oleh guru, hanya 18 siswa yang mampu untuk menunjukkan gambar pecahan tersebut Setelah siklus I dilakukan, dari 18 siswa meningkat menjadi 27 siswa yang

telah dapat menunjukkan gambar pecahan tersebut, terjadi peningkatan 28,1% jika dibandingkan dari pra siklus. Setelah siklus II dilaksanakan presentase kemampuan siswa saat diminta menunjukkan gambar pecahan meningkat menjadi 100% atau sebanyak 32 siswa. Terjadi peningkatan 43,8% jika dilihat dari pra siklus.

Menunjukkan pecahan yang senilai,

Saat pra siklus hanya 14 siswa atau sekitar 43,7% yang mampu menunjukkan pecahan yang senilai. Setelah siklus I diberikan terjadi peningkatan 25% atau siswa yang mampu menunjukkan pecahan yang senilai meningkat menjadi 22 siswa. selanjutnya siklus II dilaksanakan diakhir siklus II dilaksanakan tes dan observasi, dari 22 siswa pada siklus I yang telah mampu menunjukkan pecahan yang senilai, meningkat menjadi 29 siswa atau sebanyak 90,6%.. Terjadi peningkatan 46,9% jika dilihat dari pra siklus.

Mengurutkan Pecahan

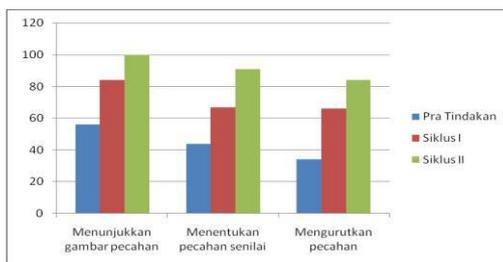
.Hasil tes dan obsevasi yang dilakukan pada saat pra siklus dari 32 siswa hanya 11 siswa atau 34,3% yang dapat mengurutkan pecahan.

Setelah siklus I dilakukan terjadi peningkatan 31,3% dimana dari 11 siswa pada pra siklus menjadi 21 orang pada siklus I . Setelah siklus II dilaksanakan terjadi peningkatan siswa dalam mengurutkan pecahan. Siswa yang sudah dapat mengurutkan pecahan

| Tindakan | Menunjukkan gambar pecahan | Menentukan pecahan senilai | Mengurutkan pecahan | Persentase Ketuntasan |
|--------------|----------------------------|----------------------------|---------------------|-----------------------|
| Pra Tindakan | 56,2 | 43,7 | 34,3 | 44,7 |
| Siklus I | 84,3 | 68,7 | 65,6 | 72,8 |
| Siklus II | 100 | 90,6 | 84,3 | 91,6 |

menjadi 27 siswa. Terjadi peningkatan 6 siswa atau sekitar 18,7 % jika dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan setelah digambarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel Kemampuan siswa terhadap materi Pecahan



Dari gambaran diatas, dan ditambah dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari tiga puluh dua siswa kelas IV SDS Inti Nusantara terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan siswa terhadap materi pecahan. Kemudian jika dilihat dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan oleh peneliti, maka penelitian ini dikatakan berhasil. Dari gambaran tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan pembelajaran menggunakan permainan monopoli pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota tebing Tinggi tahun pelajaran 2015/2016.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Sekolah (PTK) dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan monopoli pecahan dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2015/2016 dalam memahami materi pecahan. Hal Ini dapat dilihat dari hasil hasil kemampuan siswa dari mulai pra siklus hingga siklus II yang mengalami peningkatan yang sangat berarti. Pada kegiatan pra Siklus rata rata pencapaian kemampuan siswa sebesar 44,7%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan rata rata pencapaian kemampuan menjadi 72,8%. Selanjutnya diberikan tindakan pada siklus II dan rata-rata pencapaian kemampuan siswa meningkat lagi mencapai 91,6%. Dengan hasil yang demikian terjadi peningkatan 46,9 % dari pra siklus sampai dengan siklus II terhadap kemampuan matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota tebing Tinggi dan dengan demikian maka penelitian ini dikatakan berhasil
2. Permainan monopoli pecahan pada materi pecahan mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan

- rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan permainan monopoli pecahan pada materi pecahan sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.
3. Penerapan permainan monopoli pecahan pada pelajaran matematika pada materi pecahan efektif untuk mengingatkan kembali materi ajar yang telah diterima siswa selama ini, sehingga mereka merasa siap untuk menghadapi ujian kenaikan kelas yang segera akan dilaksanakan.

Adapun saran yang dapat diberikan, adalah :

- Untuk melaksanakan permainan monopoli pada pelajaran matematika materi pecahan memerlukan persiapan yang cukup matang, guru harus mempersiapkan segala sarana dan prasarana yang mendukung permainan monopoli pecahan tersebut sehingga diperoleh hasil yang optimal.
- Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode, walaupun dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
- Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di Kelas IV SDS Inti Nusantara kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2015/2016.

DAFTAR RUJUKAN

- Jihad 2008. Perancangan dan Implementasi Perangkat Ajar Geometri SMTA. Tesis tidak diterbitkan. Jakarta: PPS UI.
- Muhibbin, Syah. (2002). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Soepomo, P.2008.*Penanggulangan mikonsepsi bangun datar jajar genjang dan belah ketupat di SLTPN 1 Binjai*.Jurnal Penelitian bidang pendidikan :12(2) Maret :157-167.
- Suprijono. 2008. Pengembangan Paket Pembelajaran Berbantuan Komputer Materi Luas dan Keliling Segitiga untuk Kelas V Sekolah Dasar.
- Syaodih dan Sumantri (2004) *Pembahasan Pembelajaran di SD* Jakarta: Universitas Terbuka.