

TEACHERS' CREATIVITY IN DESIGNING TEACHING AIDS TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AT GRADE IV SD INPRES TOBU

Immanuel Y Faot

STKIP SOE, SOE, Indonesia
imanuelfaot16@gmail.com

KREATIVITAS GURU DALAM MENCiptakan ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES TOBU

ARTICLE HISTORY

Submitted:
30 Januari 2021
30th January 2021

Accepted:
20 Maret 2021
20th March 2021

Published:
14 April 2021
14th April 2021

ABSTRACT

Abstract: Students tend to experience difficulties in learning mathematics, one of which is seen from the very low score of students' mathematics report cards. Meanwhile, success means to achieve learning objectives. In fact, there is a situation in which students still find it difficult to understand the material being taught. Mathematics is perceived as a boring, uninteresting, and difficult subject to understand, and learning is always teacher centered. This study aimed to determine the increase of students' learning outcomes and the implementation of learning using teaching aids. This research was conducted at SD Inpres Tobu and the research subjects were 20 grade IV students. The data were collected through tests and observation sheets. Based on the results of the analysis, it could be concluded that there was an increase in students' learning outcomes after utilizing teaching aids in Mathematics in the material of geometry and cubes at grade IV SD Inpres Tobu for the academic year 2019/2020.

Keywords: mathematics, teaching aids, learning outcomes

Abstrak: Kecenderungan siswa mengalami kesulitan dalam belajar pelajaran matematika salah satunya dilihat dari nilai raport matematika siswa yang sangat rendah. Adapun tolok ukur keberhasilannya adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Kenyataannya, dalam pembelajaran matematika ditemui suatu keadaan dimana siswa masih sukar menerima materi yang diajarkan. Matematika dipersepsikan sebagai pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan susah untuk dipahami. Pembelajaran selalu berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Inpres Tobu dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar menggunakan alat peraga pada pelajaran Matematika materi Bangun ruang dan kubus pada siswa kelas IV SD Inpres Tobu Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: matematika, alat peraga, hasil belajar

CITATION

Faot, I. Y (2021). Teachers' Creativity in Designing Teaching Aids to Improve Students' Learning Outcomes at Grade IV SD Inpres Tobu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (2), 330-338. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i2.8223>.

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran matematika menggunakan berbagai strategi yang menghendaki keterlibatan dan peran aktif siswa dalam melakukan penjumlahan, pengenalan bentuk dan penghitungan luas serta keliling bangun ruang dan bangun datar. Pada hekekatnya,

seorang guru profesional harus mampu melaksanakan kurikulum dengan baik. Guru diharapkan memiliki keahlian dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan kurikulum nasional. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang memiliki karakter tersendiri.

Matematika bersifat abstrak, sementara anak usia SD berpikir secara konkret. Hal ini membuat seorang guru harus mampu mengelola pembelajaran matematika secara baik, yaitu menguasai materi pembelajaran serta alat peraga sebagai penunjang keefektifan proses pembelajaran, teknik pembelajaran, penerapan pendekatan dan metode pembelajaran, serta pemanfaatan media yang disesuaikan dengan karakter siswa dan materi ajar. Guru harus mampu menjembatani sifat matematika yang abstrak tersebut agar mudah ditelaah anak SD. Adapun tolok ukur keberhasilannya adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Kenyataannya, dalam pembelajaran matematika ditemui suatu keadaan dimana siswa masih sukar menerima materi yang diajarkan. Matematika dipersepsi sebagai pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan susah untuk dipahami. Pembelajaran selalu berpusat pada guru. Aktivitas dan keterlibatan siswa secara utuh sangat penting agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan. Adanya aktivitas belajar siswa secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa.

Suatu inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi melalui pengalaman belajar kontekstual dengan unsur bermain dan praktek di dalamnya. Sengaja tindakan ini dipilih karena siswa sekolah dasar masih menyukai pembelajaran apabila ada unsur bermain di dalamnya (*learning by doing and playing*). Tetapi bermain dalam konteks ini bukan berarti belajar sambil bermain-main atau belajar hanya sebuah main-main belaka, melainkan bermain dengan kebermaknaan dengan meningkatkan kreativitas peserta didik.

Dalam memilih alat peraga yang baik dan menarik pada lazimnya terdapat sejumlah kriteria yang dapat digunakan sebagai parameter yaitu keaslian alat peraga, kesederhanaan, dan bentuk item, serta cara pembuatan, alat peraga hendaknya menunjukkan kesederhanaan cara pembuatannya.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan penulis di SD Inpres Tobu menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika masih tergolong dan cenderung menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik hanya menjadi pasif dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Slameto (2003:1) telah mengungkapkan bahwa guru yang menggunakan metode ceramah saja mengakibatkan siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Adanya pendapat tersebut akan berpengaruh terhadap prestasi belajar Matematika siswa dan secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Setiap hari ataupun setiap minggu tidak jarang ditemukan anak didik yang mengalami kesulitan belajar matematika, ungkap seorang guru kelas IV SD Inpres Tobu dalam suatu wawancara. Kenyataan ini menunjukkan bahwa ternyata masih banyak sekali ditemukan masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran matematika. Kecenderungan siswa mengalami kesulitan dalam belajar pelajaran matematika salah satunya dilihat dari nilai raport matematika siswa yang sangat rendah.

Dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih belum maksimal, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Siswa Kelas IV SD

No	KKM	Nilai	Banyak	%
			Siswa	
1	70	≥ 70	15	75%
		≤ 70	5	25%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan informasi dari tabel diatas dapat diuraikan bahwa dari 2 orang siswa, hanya 15 orang (75%) yang memperoleh nilai sesuai standar Kriteria Ketuntasan Minimal sedangkan 5 orang siswa (25%) yang belum tuntas belajarnya harus mengadakan remedial atau pengulangan karena memperoleh nilai dibawah KKM.

Ketidakmampuan peserta didik menguasai pelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kesulitan belajar. Berkaitan dengan itu, guru dituntut untuk menguasai teknik mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik agar dapat mengatasi dan memperbaiki kegiatan belajar mereka. Salah satunya dengan cara menggunakan media belajar berupa alat peraga. Alat peraga yang digunakan pun bervariasi. Agar lebih memudahkan siswa untuk belajar menggunakan alat peraga, maka guru harus mampu melatih siswa mengenal dan megelola sumber belajar dalam hal ini alat peraga yang tersedia dilingkungan sekitar tempat tinggal siswa.

Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Widdiharto (2008, p.8) menyatakan bahwa kesulitan belajar merupakan kurang berhasilnya siswa dalam menguasai konsep, prinsip, atau algoritma penyelesaian masalah, walaupun telah berusaha mempelajarinya, dan hal ini ditambah lagi dengan kurangnya seorang siswa dalam mengabstraksi, menggeneralisasi, berpikir deduktif dan mengingat konsep-konsep maupun prinsip-prinsip biasanya akan selalu merasa bahwa suatu pelajaran yang diberikan itu sulit. Menurut Djamarah (2006:120) bahwa: "Alat peraga adalah wahana penyiar informasi belajar atau penyiar pesan". Penggunaan alat

peraga sangat bermanfaat bagi kelangsungan pembelajaran. Alat peraga digunakan untuk menerangkan konsep pembelajaran Matematika yang berupa benda nyata. Dengan alat peraga, guru dapat mengajarkan konsep Matematika dengan benda nyata sehingga memudahkan siswa memahami materi yang akan diajarkan. Untuk memahami konsep konsep abstrak siswa memerlukan benda-benda yang konkret atau nyata sebagai perantara dalam pembelajaran. Dalam penggunaan alat peraga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV SD Inpres Tobu serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan tersebut diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga sendiri dalam menunjang pembelajaran Matematika kelas IV SD Inpres Tobu.

KAJIAN TEORI

Menurut Oemar Hamalik, (2013: 27) mengemukkan bahwa: Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas yaitu mengalami. Menurut Suyono dkk, (2012 : 9) menjelaskan bahwa belajar adalah : Belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perlaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Jadi, menurut penulis belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk

memperoleh suatu perubahan peningkatan tingkah laku dan pengetahuan yang baik.

Slameto (2013:2) menyatakan bahwa, Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam belajar.

Faktor yang mempengaruhi belajar menurut Muhibbin Syah, (2003: 144) mengungkapkan bahwa tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar diantaranya (a) Faktor dari dalam yaitu faktorfaktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa belajar. Faktor dari dalam (internal) meliputi dua aspek, fisiologi dan psikologis; (b) Faktor dari luar yaitu faktorfaktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktorfaktor ini meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial; (c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi, model dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Wingkel dalam Purwanto (2011:45) berpendapat bahwa "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia dalam sikap tingkah lakunya". Sedangkan menurut Purwanto (2011:54) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan". Hasil belajar adalah dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Usman dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:16) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah yang dicapai siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik".

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni, (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2013: 5), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2013: 27) mengatakan bahwa, "Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Sedangkan menurut Dirman dkk, (2014: 16).mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah : Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut berwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Hudojo (2000: 1) dalam Suhartati (2012: 51) menyatakan bahwa hasil belajar matematika sekolah ternyata tidak memuaskan berbagai pihak.

Annisah (2017) menjelaskan bahwa Alat peraga mata pelajaran Matematika dapat diartikan sebagai peralatan dari benda konkret yang dirancang, dibuat dan ditata dengan sengaja untuk membantu dan memahami konsep atau prinsip matematika. Model matematika yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah model ketetapan lebar, model ketetapan panjang, model ketetapan volume, model ketetapan nuler, model konsep percobaan probabilitas, model pengukuran matematika, model bentuk geometri dan model permainan.

Menurut Siti Adha dkk, (2014: 19) alat peraga adalah sebagai berikut : Satu di antara beberapa cara untuk untuk mengaktifkan siswa berinteraksi dengan materi ajar diperlukan suatu alat bantu yang disebut alat peraga. Pada umumnya media atau alat-alat peraga dapat

diklasifikasikan menjadi empat jenis, antara lain (1) Alat yang auditif hanya dilihat, seperti: film strip, papan tulis, gambar-gambar, grafik, poster, dan globe; (2) Alat yang auditif hanya didengar, seperti : radio, rekaman *tape recorder*; (3) Alat yang auditif dapat dilihat dan didengar, seperti: film, televisi, CD, DVD; (4) Alat-alat atau benda-benda tiga dimensi yang dipertunjukkan, seperti model, pita elektris, koleksi diorama, dan lain-lain.

Ali dalam Rostina Sundayana (2014:7) menyatakan bahwa “ Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan peserta merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses pembelajaran. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan karena dengan menggunakan alat peraga siswa berpikir abstrak sehingga penggunaan alat peraga sangat diperlukan dalam menjelaskan dan menanamkan konsep pembelajaran matematika. Azhar Arsyad (2013: 9) mengatakan, “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dengan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran” Sedangkan menurut Nana Sujana (2014: 99) mengatakan bahwa alat peraga adalah sebagai berikut : Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Alat peraga disini mengandung arti bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak lalu dikonkretkan untuk menjelaskannya kembali agar siswa lebih memahaminya. Menurut Agus Suharjana dkk, (2010: 3) dalam Sulaiman (2015: 107) menyatakan bahwa alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Sedangkan menurut Annisah, (2014: 3) alat peraga matematika adalah : Dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dan disusun

secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip dalam matematika. Jadi, menurut penulis alat peraga adalah segala sesuatu yang diikutsertakan dalam proses pembelajaran guna membantu siswa agar lebih memahami materi dan bahan ajar yang diberikan.

Menurut Sudjana dalam ada enam fungsi pokok diantaranya (1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif; (2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar; (3) Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat tujuan dan bahan pelajaran; (4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunaan sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa; (5) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru. Sedangkan kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga menurut Sudjana, (2002: 64) adalah (1) Menumbuhkan minat siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik; (2) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan; (4) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti :mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya. Sementara itu kekurangan penggunaan alat peraga dalam pengajaran menurut Nana Sujana (2002: 64) yaitu dalam proses pembelajaran membutuhkan berbagai alat penunjang dalam penggunaan alat peraga serta banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan alat peraga. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli

tersebut maka dapat disimpulkan bahwa "Proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa apabila disajikan dalam bentuk konkret menggunakan alat peraga untuk membantu guru memperagakan materi pelajarannya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal serta tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Tobi Tahun Ajaran 2019/2020. Yang menjadi objek penelitian ini adalah penggunaan alat peraga dalam mata pelajaran Matematika bangun ruang dan kubus di kelas IV SD Inpres Tobi. Prosedur penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian yang berupa siklus. Jika pada siklus pertama hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka dilakukan siklus berikutnya. Tetapi jika dalam satu siklus hasil belajar sudah

meningkat maka tidak perlu melakukan siklus berikutnya. Prosedur penelitian memiliki empat tahap yaitu; 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi dan tes. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu: reduksi data, paparan data, dan peyimpulan data. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil belajar secara individu menggunakan rumus (Sudijono, 2008:318).

$$\text{kB} = \frac{\text{B}}{\text{N}} \times 100$$

Keterangan:

- KB : Ketuntasan Belajar (Nilai)
- B : Skor yang diperoleh
(Skor mentah)
- N : Skor Total (Skor maksimum ideal)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Skor	Nilai	Kriteria
1	Siklus I	842	62	Cukup
2	Siklus II	1122	82	Baik
II				

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Skor	Nilai	Kriteria
1	Siklus I	36	60	Cukup
2	Siklus II	50	82	Baik

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat terlihat pada tabel 2 yaitu adanya peningkatan aktivitas guru. Pada

siklus I memperoleh skor 842 dengan nilai 62, sedangkan pada siklus II memperoleh skor 1122 dengan nilai 82. Dari pernyataan tersebut

dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II meningkat dan kategori baik sekali.

Selanjutnya Peningkatan aktivitas siswa, Pada siklus I memperoleh skor 36 dengan nilai 60, sedangkan pada siklus II memperoleh skor 50 dengan nilai 82. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada Siklus II meningkat dan kategori baik.

Ketuntasan belajar siswa setelah perbaikan pembelajaran Siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut: Adapun ketuntasan belajar siswa yang dipaparkan pada Siklus I yaitu siswa yang mencapai tuntas atau mendapat nilai hanya ≥ 70 hanya sebanyak 15 (75%) siswa dari 20 siswa. Hal ini berarti secara klasikal siswa yang tuntas hanya 75%, sedangkan untuk memenuhi ketuntasan yang efektif harus mencapai 85%, sehingga dapat dikatakan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa dikatakan belum tuntas secara klasikal. Pada siklus II diperoleh bahwa hasil belajar siswa yang tuntas adalah sebesar 18 (90%) siswa dari 20 siswa. Berarti hasil belajar siswa telah mencapai 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Bangun ruang dan kubus di kelas IV SD Inpres Tobi Tahun Ajaran 2019/2020 mengalami peningkatan dibandingkan dengan jumlah siklus I.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dalam proses pembelajaran pada siklus II dapat diketahui bahwa, telah ada usaha perbaikan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, sehingga terlihat adanya perubahan hasil belajar 20 orang siswa maka

diperoleh siswa yang mendapatkan ketuntasan belajar sebanyak 18 (90%). Dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II maka tidak perlu melakukan pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dari tiap siklus, maka dapat dinyatakan bahwa siswa mampu beradaptasi dengan baik terhadap penerapan Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga pada pokok bahasan kubus dan balok. Seperti pada penelitian terdahulu oleh Hikmah (2016) tentang “Peningkatan hasil belajar matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melalui alat peraga mistar” didapatkan bahwa menggunakan alat peraga mistar bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat dilihat dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Penelitian terdahulu oleh Putri (2017) tentang “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan menggunakan alat peraga jam sudut pada peserta didik kelas IV”, dari hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh alat peraga jam sudut dalam pembelajaran matematika pada siklus I sampai siklus II dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga jam sudut. Penelitian terdahulu oleh Hidayah (2018) tentang “Pembelajaran Matematika Berbantuan Alat Peraga Manipulatif Pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Gerakan Literasi Sekolah” diperoleh hasil bahwa penggunaan alat peraga manipulatif dalam pembelajaran Matematika sebagai variasi pembelajaran yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Belajar adalah suatu usaha sadar terhadap proses yg dilakukan untuk merubah tingkah laku peserta didik atau juga belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar tidak hanya mengingat akan tetapi lebih luas yaitu mengalami melalui suatu tindakan yang diberikan. Pada dasarnya matematika itu memiliki sifat yang abstrak dan tidak mudah

dipahami sehingga sering kali matematika dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar maka setiap konsep matematika diperlukan pengalaman melalui benda-benda nyata yaitu dengan alat peraga. Berhasil tidaknya siswa dalam belajar salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan materi, maka dibutuhkan evaluasi tentang metode pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik menjadi tertarik dengan materi yang akan dipelajari sehingga dapat tercapai tujuan pembelajarannya. Dengan menggunakan alat peraga, guru dapat mengatasi keterbatasan waktu, tempat dan tenaga. Dengan menggunakan alat peraga juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga siswa semangat dalam belajar. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah penggunaan alat peraga. Penggunaan alat peraga yang tepat akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Alat peraga jembatan garis bilangan dapat membantu guru dan siswa dalam belajar Matematika materi bangun ruang kubus dan balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, S., dkk. (2014). Penggunaan Garis Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Di Kelas V Sd Inpres 3 Besusu. *Elementary School of Education E-Journal*. 2 (1): 18-22.
- Annisah, S. (2017). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 1-15.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dirman., dkk. (2014). Teori dan Prinsip-prinsip Pembelajaran Yang Mendidik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B, dkk. (2006). *Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Mengajar*. Jakarta: Belajar Ipa Dengan. Bandung: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2013). Proses Belajar Mengajar. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Hidayah, I. (2018). Pembelajaran Matematika Berbantuan Alat Peraga Manipulatif Pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Gerakan Literasi Sekolah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, pp. 1-11.
- Hikmah, N. (2016). Peningkatan hasil belajar matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melalui alat peraga mistar bilangan pada siswa kelas IV SDN 005 Samarinda Ulu. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-85.
- Hudojo, H. (2000). *Mengajar dan Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jihad, A., dan Abdul, H. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressido.
- Moleong, L J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana, S. (2002). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, A. D. (2017). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan (*Doctoral Dissertation*, IAIN Raden Intan Lampung).

- Siregar, E & Hartini, N. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Galia Indonesia
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Igesindo.
- Suhartati. (2012). Representasi Geometris dari Bentuk Aljabar. *Jurnal Peluang*, 1(1): 2302 - 5158.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sulaiman. (2015). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Berbasis Konsep Geometri Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share*. *Jurnal eDuMath* 1(2) : 106-113.
- Suyono., & Hariyanto. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widdiharto, R. (2008). *Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika dan Alternatif Proses Remidinya*. Yogyakarta: PPPPTK Yogyakarta.