

PENGUNAAN MEDIA KARTU KOTIF SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nandang Kusnandar
STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Keywords:

Kartu Kotif
Aktivitas Belajar
Hasil Belajar

ABSTRAK

Masalah penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Lembursitu Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2019/2020, khususnya pada materi penjumlahan bilangan bulat. Hasil observasi awal sebelum dilakukan tindakan, dari 25 siswa hanya 9 siswa atau 36% yang dinyatakan tuntas sesuai dengan KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran kartu kotif. Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes. Alat pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar panduan observasi dan soal-soal tes, kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada siklus I dari 25 orang siswa yang mendapatkan kategori baik mencapai 52%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 88%. Hasil belajar siklus I, rata-ratanya hanya sebesar 72,4 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh hanya sebesar 76%, sedangkan siklus II, mengalami peningkatan mencapai 80,8. dengan persentase ketuntasan klasikal menjadi 88%. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kartu kotif dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Lembursitu Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2019/2020.



Copyright © 2021 STKIP Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Nandang Kusnandar,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
STKIP Sebelas April Sumedang,
Jl. Angkrek Situ No. 19 Sumedang.
nandang315@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu

berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, jika tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi tersebut.

Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 mengamanatkan kepada Pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu pendidikan nasional yang mampu meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini senada dengan apa yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi "Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab".

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar maupun sekolah lanjutan, yang tentunya memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan di Indonesia. Pada pembelajaran matematika yang diterapkan saat ini merupakan dasar dalam keikutsertaannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Nahrowi (2009: 35), bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah sebagai berikut.

1. Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsistensi.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Akan tetapi pada kenyataannya, matematika merupakan pelajaran yang membosankan dan menyulitkan. Hal ini sependapat dengan Fatima (2014) bahwa, "Pada dasarnya matematika bagi sebagian siswa di sekolah dasar dianggap pelajaran yang sulit dan memberatkan. Anggapan siswa mengenai matematika tersebut dapat disebabkan oleh pemahaman konsep yang lemah, karena dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa sehingga berpengaruh pada nilai matematika siswa menjadi rendah".

Peneliti menemukan kasus yang sama bahwa nilai matematika siswa rendah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran objek yang dipelajari merupakan objek-objek yang abstrak. Hal ini pula yang menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika di sekolah. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar tersebut tidak hanya berasal dari proses belajarnya, namun berasal pula siswa dan orang tua. Mereka mengeluh sulitnya belajar matematika karena sebagian dari mereka sejak awal sudah apriori terhadap matematika. Dimana siswa menilai matematika sebagai momok atau hantu yang ditakuti. Pelajaran matematika di sekolah dasar merupakan pelajaran yang tergolong membosankan.

Dalam observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, sepakat dengan pendapat diatas bahwa salah satu materi pembelajaran matematika yang oleh sebagian siswa dianggap sulit adalah standar kompetensi: menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat, dengan kompetensi dasarnya adalah menjumlahkan bilangan bulat. Semua itu terjadi karena

kurang pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat, sehingga siswa selalu melakukan kesalahan menyelesaikan soal. Berdasarkan temuan-temuan terhadap kesalahan yang dilakukan siswa dalam penjumlahan bilangan bulat ternyata nilai siswa masih selalu rendah atau belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70.

1.1. AKTIVITAS BELAJAR

Menurut Rousseau (Sardiman, 2006: 96), “Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan yang berupa pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis”. Selanjutnya Hanafiah dan Suhana (2010: 23) mengemukakan bahwa, “Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”. Sedangkan menurut Slameto (2010: 36), “Aktivitas belajar berupa kegiatan siswa dalam berpikir dan berbuat, berupa kegiatan bertanya, mengajukan pendapat, dan menimbulkan diskusi dengan guru. Bila siswa menjadi partisipan yang aktif, maka ia mendapat pengetahuan itu dengan baik”.

Menurut Dierich dalam Hanafiah dan Suhana (2010: 24-25) menyatakan bahwa aktivitas belajar dapat dibagi ke dalam delapan kelompok, yang secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu petunjuk permainan, atau mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan salinan, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, chart, diagram, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Prinsip-prinsip aktivitas belajar dalam hal ini dilihat dari sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa. Maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas dalam belajar-mengajar, yakni siswa dan guru. Menurut Sardiman (2006: 97-100) bahwa, “Secara garis besar prinsip aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa antara lain: (1) menurut pandangan ilmu jiwa lama yaitu dalam proses belajar mengajar guru senantiasa mendominasi kegiatan, aktivitas siswa terutama terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab apabila guru bertanya. Proses belajar mengajar seperti ini jelas tidak mendorong siswa untuk berpikir dan beraktivitas. Yang banyak beraktivitas adalah guru. Hal ini sudah

barang tentu tidak sesuai dengan hakikat pribadi siswa sebagai subjek belajar, dan (2) menurut pandangan ilmu jiwa modern yaitu ilmu jiwa yang menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu secara alami siswa akan lebih aktif, karena adanya motivasi dan bermacam-macam kebutuhan. Sehingga tugas pendidik atau guru adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya”.

1.2. HASIL BELAJAR

Menurut Hamalik (2008: 45) bahwa, “Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku. Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran tetapi juga penguasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan dan cita-cita”. Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto (2011: 9), “Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian”.

Hasil belajar menurut Anni (2007: 5) merupakan, “Perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar (siswa) setelah mengalami aktivitas belajar”. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. “Bukti seseorang telah belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti” (Hamalik, 2008: 30). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh yaitu berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar, dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Menurut Bloom dalam Suyono dan Hariyanto (2011: 167) menyatakan bahwa “Hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Secara rinci penjelasannya yaitu sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif; berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian,
- b. Ranah afektif; berkaitan dengan hasil belajar berupa perasaan, sikap, minat, dan nilai. Mencakup kategori penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup,
- c. Ranah psikomotor; berkaitan dengan hasil belajar berupa kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang banyak dinilai dalam belajar, karena ranah kognitif ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pembelajaran. Meski demikian, hasil belajar afektif dan psikomotor juga harus menjadi bagian dari penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.3. MEDIA KARTU KOTIF

Kartu Koin Positif Negatif (Kartu Kotif) adalah salah satu alat peraga matematika yang membahas mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan pada operasi hitung bilangan bulat. Kartu Kotif terdiri dari:

- a. Kartu koin positif, kartu ini dapat terbuat dari kertas, plastik, papan tipis, kulit atau bahan lain yang bentuknya boleh berbentuk segitiga, segiempat atau lingkaran. Hal terpenting dalam pembentukannya adanya tanda positif pada kartu tersebut.

- b. Kartu koin negatif, kartu ini dapat terbuat dari kertas, plastik, papan tipis, kulit atau bahan lain yang bentuknya boleh berbentuk segitiga, segiempat atau lingkaran. Hal terpenting dalam pembentukannya adanya tanda negatif pada kartu tersebut.

Dalam pelaksanaannya, kartu KOTIF ini dapat lebih menarik dan memperjelas perbedaan tanda bilangan dengan menggunakan warna yang berbeda misalnya kartu positif berwarna kuning dan kartu negatif berwarna biru. Adapaun prinsip kerja Kartu KOTIF dalam penjumlahan dua bilangan bulat, yaitu:

1. Jika a dan b kedua-duanya merupakan bilangan positif atau bilangan negatif, maka gabungan sejumlah kartu koin ke dalam kelompok kartu koin lain yang berwarna sama atau yang bertanda sama.
2. Jika a bilangan positif dan b bilangan negatif atau sebaliknya, maka gabungkan sejumlah kartu koin positif ke dalam kelompok kartu koin negatif. Selanjutnya, lakukan proses pemetaan (pemasangan) antara dua kelompok tersebut sehingga terdapat pasangan kartu koin yang bernilai nol. Biasanya setelah proses pemetaan dilakukan akan menyisakan kartu kotif tertentu yang merupakan hasil dari penjumlahannya.

Secara umum cara penggunaan kartu kotif pada operasi hitung penjumlahan adalah sebagai berikut. Contoh $7 + (-5) = \dots$

1. Sediakan kartu KOTIF bertanda positif sebanyak 7 buah, letakkan disebelah kiri meja.
2. Sediakan kartu KOTIF bertanda negatif sebanyak 5 buah, letakkan disebelah kanan meja.
3. Gabungkan kartu-kartu tersebut, kemudian susun kartu positif di atas dan kartu negatif di bawah.
4. Jika kartu positif berpasangan dengan negatif maka akan bernilai nol (0).
5. Pasangkan kartu positif dan kartu negatif lalu dipisahkan. Sisanya merupakan jawaban dari operasi penjumlahan tersebut.
6. Maka hasil dari $7 + (-5) = 2$

2. METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, dan dilakukan sebanyak dua siklus, bahkan tidak menutup kemungkinan bisa lebih, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Lembursitu Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2019/2020. Sekolah memiliki 196 orang siswa terdiri dari 110 laki-laki dan 86 perempuan. Ditinjau dari letak gedung SDN Lembursitu sangat strategis, karena berada di depan jalan desa. Sekolah ini juga memiliki enam ruang kelas, satu ruang guru, dan dua ruang WC.

Subjek penelitian yang diteliti dan diamati adalah siswa kelas IV SD Negeri Lembursitu Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2019/2020. Siswa kelas IV SDN Lembursitu berjumlah 25 orang siswa. Dipilihnya kelas IV sebagai subjek penelitian karena kurang optimalnya pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Maka perlu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media kartu kotif pada pembelajaran penjumlahan bilangan bulat.

Data penelitian yang dikaji yaitu data pelaksanaan proses dan data hasil belajar siswa. Data pelaksanaan proses diperlukan untuk memonitori tahap-tahap pelaksanaan

proses belajar dengan format observasi, sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari instrumen pembelajaran berupa soal. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dalam bentuk non tes dan tes. Untuk memperoleh data dan informasi mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini, maka dibuatlah seperangkat instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa pedoman observasi, lembar tes, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa mengenai penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan kartu kotif di lihat dari tiga aspek, yaitu aspek keaktifan, kedisiplinan siswa, dan kerjasama siswa dengan teman sebaya. Ketiga aspek tersebut masing-masing memiliki lima indikator, yang mana semua indikator tersebut menunjang aktivitas siswa dari awal sampai akhir pembelajaran.

Pada siklus I, dapat peneliti simpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran penjumlahan bilangan bulat cukup baik, meskipun aspek keaktifan masih terbilang kurang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada siklus I berjumlah 9,88 dan nilai rata-rata dari aktivitas belajar siswa berjumlah 65,86. Kemudian untuk kriteria penilaian yang didapat pada siklus I yang mendapat kriteria baik (B) berjumlah 13 orang atau 52%. Sedangkan yang mendapat kriteria cukup (C) berjumlah 12 orang atau 48%.

Setelah pelaksanaan tindakan siklus I selesai, dilakukan penilaian terhadap pembelajaran siswa dengan indikator siswa dapat menjumlahkan bilangan bulat positif dengan bilangan bulat positif, dan menjumlahkan bilangan bulat positif dengan bilangan bulat negatif. Untuk mengetahui pencapaian indikator tersebut, dilaksanakan kuis atau tes individu yang berbentuk isian singkat dan uraian, dan siswa tidak boleh bekerjasama menyelesaikan tes yang dibagikan oleh guru pada setiap siswa. Pada indikator menjumlahkan bilangan bulat positif dengan bilangan bulat positif, dan menjumlahkan bilangan bulat positif dengan bilangan bulat negatif di kelas IV SDN Lembursitu Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, tahun pelajaran 2019/2020 terdapat 19 orang siswa atau 76% telah dinyatakan tuntas sesuai dengan batas kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan yaitu 70. Sisanya enam orang siswa atau 24% dinyatakan tidak tuntas, karena nilai mereka masih dibawah KKM. Artinya jika dilihat dari kriteria ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 80%, pembelajaran pada siklus I belum optimal atau tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, karena ketuntasan belajar secara klasikal harus mencapai 80%. Meskipun begitu, nilai yang diperoleh siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan nilai sebelumnya, atau nilai pretest. Nilai rata-rata siswa secara keseluruhan yaitu 72,4 dan hanya 10 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata.

Peningkatan aktivitas siswa siklus I ke siklus II dapat dilihat juga dari persentase setiap aspek. Keaktifan siswa pada siklus I sangat kurang, hanya lima orang siswa atau 20% yang keaktifannya tergolong baik, sedangkan keaktifan siswa pada siklus II yang keaktifannya tergolong baik mencapai 56%. Demikian pula dengan aspek kedisiplinan, bahwa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan meskipun tidak begitu signifikan, yaitu dari 44% meningkat menjadi 48% dari 25 orang siswa yang kedisiplinannya tergolong baik. Beda halnya dengan aspek kerjasama, justru persentase klasikalnya menjadi turun, pada siklus I siswa yang tergolong kerjasamanya baik mencapai 92%, dan pada siklus II hanya mencapai 76% siswa yang tergolong baik kerjasamanya. Akan tetapi untuk keseluruhan aktivitas siswa mengalami peningkatan, dan dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II berhasil.

Hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Rata-rata nilai siswa adalah 80,8 dan hal ini meningkat jika dibandingkan dengan siklus I yaitu 72,4. Setiap siswa mengalami peningkatan pemahaman mengenai penjumlahan bilangan bulat yang dipelajarinya dengan baik sesuai dengan indikator dalam pembelajaran, yaitu menjumlahkan bilangan bulat negatif dengan bilangan bulat positif, dan menjumlahkan bilangan bulat negatif dengan bilangan bulat negatif. Hasil jawaban dari setiap siswa pun bisa dilihat bahwa setiap indikator pembelajaran sebagian siswa memahami apa yang sudah diajarkan guru selama proses pembelajaran. Dari 25 orang siswa kelas IV SDN Lembursitu, hanya tiga orang siswa atau 12% yang belum tuntas pada pembelajaran siklus II, selebihnya 88% tuntas. Artinya pembelajaran mengenai penjumlahan bilangan bulat dengan indikator pembelajaran yang sudah ditentukan di kelas IV SDN Lembursitu Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2019/2020 berhasil mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, dan tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa, tampak bahwa keaktifan, kedisiplinan, dan kerjasama siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Tabel 1
Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Tiap Siklus

No	Penilaian	Siklus I	Siklus II
1	Baik	52%	88%
2	Cukup	48%	12%
3	Kurang	0%	0%

Dari data peningkatan aktivitas siswa kelas IV SDN Lembursitu Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2019/2020 terlihat bahwa ada peningkatan yang sangat signifikan, peningkatan ini terjadi karena penggunaan media kartu kotif membuat siswa menjadi lebih semangat dan juga membuat anak menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan bilangan bulat.

Aktivitas belajar siswa dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan bilangan bulat terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu untuk siswa yang mendapatkan nilai baik (B) pada siklus I sebanyak 52% meningkatkan pada siklus II menjadi 88%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai cukup (C) pada siklus I 48%, pada siklus II 12%. Siswa yang mendapatkan nilai cukup terjadi penurunan.

Pada kegiatan pembelajaran dalam menjumlahkan bilangan bulat awalnya siswa tidak terlalu bersemangat bahkan nilai yang didapat siswa banyak sekali yang mendapatkan nilai yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum, tetapi setelah menggunakan media kartu kotif siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengerjakan tugas. Pada siklus I siswa sangat bersemangat tetapi masih banyak siswa yang tidak mengerti penggunaan kartu kotif. Sedangkan pada kegiatan siklus II terjadi peningkatan yang cukup baik karena siswa sudah mengerti cara penggunaan media kartu kotif dalam penjumlahan bilangan bulat dan membuat siswa menjadi lebih semangat dari sebelumnya.

Berdasarkan data pengolahan hasil belajar siswa yang telah dikumpulkan dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa pada penjumlahan bilangan bulat meningkat dengan peningkatan yang signifikan. Hasil belajar siswa terlihat dengan ditunjukkannya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari data awal jumlah siswa yang

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 9 siswa atau mencapai 36%. Pada siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 19 orang siswa atau mencapai 76%. Peningkatan pada siklus I terjadi karena pada penggunaan media kartu kotif pembelajaran siswa tidak monoton, dan membuat siswa menjadi lebih semangat, tetapi masih ada sebagian siswa yang masih tidak mengerti, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Siswa yang tuntas dalam pembelajaran matematika mengenai penjumlahan bilangan bulat mencapai 88%, atau sebanyak 22 orang siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang penulis lakukan dalam materi pembelajaran matematika yang oleh sebagian siswa dianggap sulit salah satunya adalah standar kompetensi: menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat, dengan kompetensi dasar menjumlahkan bilangan bulat. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat, sehingga siswa selalu melakukan kesalahan menyelesaikan soal.

Media kartu kotif termasuk media visual, karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut. Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang jika memahami suatu konsep, siswa harus didekatkan dengan objek-objek nyata yang dapat diterima dalam kemampuan kognitif mereka. Dengan media kartu kotif dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep penjumlahan bilangan bulat, sehingga membantu aktivitas dan hasil belajar siswa dalam penjumlahan bilangan bulat.

REFERENSI

- Anni, C.T, dkk. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Fatima. (2014). *Penggunaan Manik-Manik pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan bulat*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah dan Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nahrowi, A.M. (2009). *Modul Pemecahan Masalah*. Bandung: UPI PRESS.
- Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang No.20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: BNPB.