



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN
NILAI TEMPAT DENGAN PERMAINAN LOLIPOP DI KELAS II
SDN KARANGREJO 02 KECAMATAN SUMBERSARI**

E - TA

(elektronik Tugas Akhir)

Oleh:

DIAH PRATIWINING TIAS

NIM.080210274087

PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ – ICT)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN
NILAI TEMPAT DENGAN PERMAINAN LOLIPOP DI KELAS II
SDN KARANGREJO 02 KECAMATAN SUMBERSARI**

E - TA

(elektronika Tugas Akhir)

Diajukan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ – ICT)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh:

DIAH PRATIWINING TIAS

NIM.080210274087

PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ – ICT)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Diah Pratiwiningtyas

NIM : 080210274087

Program Studi : PJJ S1 PGSD

Judul e-TA : Peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan nilai tempat dengan permainan lollipop di kelas II SDN Karangrejo O2 Kecamatan Sumbersari

Menyatakan bahwa elektronik tugas akhir (e-TA) ini merupakan hasil pekerjaan sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain atau dipergunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi diperguruan tinggi lain.

Jember, 09 Januari 2011

Diah Pratiwiningtyas

LEMBAR PENGESAHAN

e-TA berjudul “Peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan nilai tempat dengan permainan lolipop di kelas II SDN Karangrejo 02 Kecamatan Sumbersari” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Sabtu, 4 Juni 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui

Pembimbing/Penguji

Drs. Bambang Suharjito, M.ED
NIP. 19611025 198902 1 004

Mengetahui

Dekan

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M. Hum
NIP. 19540712 198003 1 005

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa kita haturkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada kita semua sehingga kita mampu menjalankan segala aktifitas keseharian kita dengan lancar. Dengan ijin dan restu-Nyalah laporan penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan selesainya laporan Tindakan Kelas (PTK) ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Jember Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan selaku penyelenggara dan memfasilitasi adanya program PJJ SI ICT PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan tentang penulisan PTK.
2. Dosen Pembimbing pada mata kuliah ini.
3. Kepala Sekolah SD Negeri Karangrejo 02 Kec.Sumpalsari Kab.Jember.
4. Keluargaku tercinta dan semua pihak yang telah memberikan dorongan semangat dalam menyelesaikan laporan ini.

: Akhirnya semoga amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada kami mendapatkan balasan yang setimpal dari balasan Allah SWT.Amin.

Harapan kami, semoga penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat memberikan inspirasi dan pemikiran positif bagi pembaca, serta kami juga menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini.

Jember, 04 Juni 2011

Diah Pratiwining tias

ABSTRAK

Pratiwiningtyas, Diah. 2011. *Peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan nilai tempat permainan lolipop di kelas II SDN Karangrejo 02 Kecamatan Sumbersari*. Tugas Akhir, Program PJJ S-1 PGSD FKIP Universitas Jember. Pembimbing: Drs. Bambang Suharjito, M.ED.

Kata kunci : *Hasil belajar, Lolipop, Nilai Tempat*

Penggunaan media pembelajaran dalam rangka menjelaskan materi dapat mempermudah pemahaman materi bagi siswa sehingga pengetahuan yang diperoleh bersifat konkrit. Media memberikan manfaat kepada siswa untuk memperjelas topik yang dibahas, memberikan contoh konkrit, mengatasi keterbatasan pengetahuan sehingga memecahkan permasalahan yang dibahas.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut: (1) untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas II SDN Karangrejo 2 semester ganjil tahun pelajaran 2009/2010 dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media benda(Lolipop), (2) untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa Kelas II SDN Karangrejo 2 semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011 dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media benda(Lolipop). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II Semester ganjil SDN Karangrejo 2 tahun pelajaran 2010/2011, siswa di kelas tersebut memiliki nilai hasil belajar yang rendah. Hal ini diketahui dari rata-rata nilai tes formatif dari kelas II. Daerah penelitian ditentukan dengan metode *purposif* area yaitu SD Negeri Karangrejo 2 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: (1) metode observasi; (2) metode wawancara; (3) metode tes; (4) metode dokumentasi.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa di atas dapat diperoleh data bahwa terdapat 47% siswa sudah tuntas, dan sebanyak 53% siswa belum mencapai ketuntasan dengan rerata 64,72 . Hal tersebut berarti secara klasikal pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar dan perlu dilakukan refleksi untuk selanjutnya dilakukan siklus II. Pembelajaran matematika dengan alat peraga LOLIPOP pada siklus I belum menunjukkan ketuntasan belajar karena siswa belum menunjukkan keaktifan yang signifikan. Hal tersebut dapat juga diperhatikan pada grafik aktifitas belajar siswa yang cenderung kurang menunjukkan prosentase sangat aktif dan aktif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Definisi Operasional	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa	13
2.3 Kerangka Pemikiran	16
2.4 Media Gambar LOLIPOP	17
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.2 Subyek Penelitian	20
3.3 Rancangan Penelitian	21
3.4 Prosedur Penelitian	22
3.5 Indikator Kerja	25
3.6 Metode Pengumpulan Data	27
3.7 Analisis Data	29
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tindakan Pendahuluan	30
4.2 Pelaksanaan Penelitian	31
4.3 Analisis Aktifitas Belajar Siswa	36
4.4 Analisis Hasil Belajar Siswa	39
4.5 Pembahasan	40
BAB V. KESIMPULAN DAN REKOMENASI	
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Rekomendasi	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar yang sistematis selalu bertolak dari landasan dan mengindahkan sejumlah azas-azas tertentu. Landasan dan azas tersebut sangat penting, karena pembelajaran merupakan pilar utama terhadap pengembangan manusia dan masyarakat. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mulyasa (2001:14), pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi suatu mata pelajaran yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan cara-cara metode dan strategi pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru dan siswa menyangkut tiga aspek yang harus dikembangkan, yaitu aspek kemampuan (kognitif), aspek keterampilan (psikomotor), dan aspek sikap (afektif). Pengembangan ketiga aspek tersebut harus seimbang sesuai dengan program yang ditetapkan. Penguasaan guru terhadap berbagai ilmu pengetahuan, seperti ilmu mendidik, kurikulum, psikologi, didaktik, metodik, media pembelajaran atau pendidikan dan sebagainya bukanlah semata untuk guru sendiri, melainkan sarana untuk keberhasilan siswanya.

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah diperolehnya perubahan tingkah laku individu. Perubahan tersebut merupakan akibat perbuatan belajar. Ciri-ciri tingkah laku yang diperoleh dari hasil belajar adalah terbentuknya tingkah laku baru berupa kemampuan aktual dan potensial, kemampuan baru tersebut berlaku dalam waktu yang relatif lama, dan kemampuan tersebut diperoleh melalui usaha. Sedangkan kegiatan belajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi. Dalam proses komunikasi kehadiran media pembelajaran sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa belajar, khususnya dalam pembelajaran matematika yang memiliki tingkat kesulitan konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan mata pelajaranyang lain. Sejalan dengan hal terebut, Arsyad (2006:15) menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan karena pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi media yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam rangka menjelaskan materi dapat mempermudah pemahaman materi bagi siswa sehingga pengetahuan yang diperoleh bersifat konkrit. Media memberikan manfaat kepada siswa untuk memperjelas topik yang dibahas, memberikan contoh konkrit, mengatasi keterbatasan pengetahuan sehingga memecahkan permasalahan yang dibahas.

Pada proses pembelajaran terkadang terjadi permasalahan yang disebabkan karena berbedanya perkembangan kemampuan anak. Disamping itu, kemampuan siswa yang berbeda dalam menyerap materi yang disampaikan melalui metode ceramah dan hafalan, menyebabkan perbedaan pula dalam pencapaian prestasi belajar. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat merangsang siswa dalam menggunakan panca indera sebagai alat dalam menyerap materi