

**PENERAPAN PAKEM DENGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS I SEMESTER 1 SDN TANGGUL KULON 01
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

Tutik Yuliarni⁷

***Abstrak.** Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang memberikan motivasi serta penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga pada saat pembelajaran yang berlangsung siswa kurang aktif sehingga hasil belajar siswa rendah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui penerapan pendekatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dengan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas I SDN Tanggul Kulon 01 dalam pembelajaran matematika Tahun Pelajaran 2009/2010?. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif pada siswa kelas I SDN Tanggul Kulon 01. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I SDN Tanggul Kulon 01. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Peningkatan keterampilan guru sebesar 20,4% dari 62,5% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 84,4% pada siklus II dengan kategori sangat baik, sedangkan peningkatan aktivitas siswa sebesar 16,6 dari 54,34% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 77% pada siklus II dengan kategori baik. Ketuntasan siswa meningkat dari 58,33% pada akhir siklus I menjadi 88,89% pada akhir siklus II. Data tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 85%.*

Kata Kunci: Pendekatan Pakem, Media Interaktif, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi matematika. Proses pembelajaran yang demikian, mengakibatkan pembelajaran tidak efektif. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 mengalami ketidaktuntasan dalam pembelajaran Matematika yaitu sebanyak 50% atau 18 siswa. Hal ini dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian dalam materi bilangan. Hal ini menambah daftar hitam dalam sejarah pendidikan yang ada di Indonesia. Untuk itu perlu adanya pembaharuan yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Sejalan dengan beberapa temuan tersebut, dari hasil observasi pembelajaran matematika di SDN Tanggul Kulon 01 menunjukkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan ketika guru melempar pertanyaan siswa tidak

⁷ Guru SDN Tanggul Kulon 01 Tanggul Jember

merespon pertanyaan tersebut. Suatu waktu, beberapa siswa menjawab setelah guru memberitahukan ada hadiah bagi yang menjawab benar. Pembelajaran berlangsung tidak memberikan keleluasaan kreativitas pada siswa. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dan kurang kreatif dalam proses pemecahan masalah yang diberikan. Pembelajaran yang berlangsung juga kurang menyenangkan.

Berdasarkan diskusi peneliti dengan guru kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut. Peneliti menetapkan alternatif tindakan yang dapat meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, peneliti menyajikan solusi pemecahan berupa PAKEM dan media interaktif berdasarkan pendapat para ahli di bawah ini yang kemudian akan disimpulkan sebagai solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Pelaksanaan pembelajaran PAKEM dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak. Selain itu kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial dapat terbentuk dari beberapa tanggapan yang disampaikan. Pengalaman belajar matematika siswa sangatlah penting. Pengalaman tersebut akan membantu pemahaman apabila ditunjang dengan alat bantu belajar, agar pemahaman matematika tersebut menjadi konkret. Alat bantu belajar atau biasa disebut media akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan, dan menyenangkan siswa.

Kelebihan media interaktif antara lain, (1) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media; (2) Menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi; (3) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri; (4) Adanya ketergantungan dan tanggung jawab dari setiap anggota kelompok; (5) Adanya interaksi yang promotif, usaha seorang individu akan mendukung usaha anggota kelompok lainnya; (6) Kesempatan latihan untuk bekerja sama; dan (7) Pengembangan dan pemeliharaan kelompok.

Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran erat kaitannya dengan pola dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam mengorganisasikan dan mengelola kelas. Keterpaduan materi merupakan salah satu alternatif strategi pencapaian kompetensi, karena untuk mencapai kompetensi tertentu diperlukan beberapa konsep yang terpadu menjadi satu kesatuan utuh. Sardiman (2011:95)

menyatakan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Piaget dalam Sanjaya (2011:124) menyatakan bahwa pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subyek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna, sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna, sedangkan Dananjaya (2011:27) proses pengalaman siswa mampu memproduksi kesimpulan sebagai pengetahuan.

Menurut Sudjana (2011:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Rifa'i (2010:85) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

Berdasarkan Depdiknas 2005, PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Kreatif dimaksudkan adalah siswa mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Efektif artinya menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung atau tercapainya tujuan pembelajaran. Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya penuh pada pembelajaran (Supinah, 2009:32).

Peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul, **Penerapan Pendekatan PAKEM dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 Tahun Pelajaran 2009/2010**. Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 Tahun Pelajaran 2009/2010?; 2) bagaimanakah aktivitas siswa setelah penerapan pendekatan PAKEM dengan media

interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 Tahun Pelajaran 2009/2010?; 3) bagaimanakah hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 Tahun Pelajaran 2009/2010.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mendeskripsikan penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 Tahun Pelajaran 2009/2010; 2) mengetahui aktivitas siswa setelah penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 Tahun Pelajaran 2009/2010; 3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 Tahun Pelajaran 2009/2010. Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu peneliti mendapat pengalaman langsung bahwa penerapan pendekatan PAKEM dengan media Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01. Penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan terhadap landasan teori konsep, prosedur dan kegiatan pembelajaran matematika yang menggunakan pendekatan PAKEM dengan media interaktif. Manfaat penelitian secara praktis yaitu: (1) bagi Siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna, matematika dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat, (2) bagi Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM, (3) bagi sekolah akan menjadi sekolah yang lebih inovatif dalam mengembangkan pembelajaran matematika sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01, sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode observasi, tes dan dokumentasi. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data-data yang dikumpulkan mencakup: (1) analisis data yang berkaitan dengan keterampilan guru dan aktivitas siswa menggunakan teknik analisis data deskriptif, (2) analisis data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan teknik penskoran tanpa koreksi dan setiap

jawaban benar diberi skor satu (tergantung dari bobot butir soal) dan setiap jawaban salah diberi skor nol (0) sehingga jumlah skor yang diperoleh siswa adalah dengan menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar. Kriteria Ketuntasan Matematika di SDN Tanggul Kulon 01 yakni apabila hasil siswa ≥ 65 . Apabila hasil siswa < 65 , maka termasuk pada kriteria tidak tuntas. Adapun tahapan dalam PTK ini terdiri dari empat tahapan yaitu rencana/perencanaan, tindakan, observasi, reflektif. Pembelajaran PAKEM dengan media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01, dengan indikator yaitu: (1) keterampilan guru dalam pembelajaran matematika menggunakan PAKEM dengan media interaktif sekurang-kurangnya baik dengan batas skor dari 16 sampai dengan 32. Dilihat dari hasil evaluasi pada lembar observasi keterampilan guru yang dikonsultasikan dengan tabel skala penilaian keterampilan guru, (2) siswa aktif dalam kegiatan belajar baik secara individu dan kelompok yang ditandai dengan aktivitas siswa minimal baik, dengan batas skor dari 16 sampai dengan 32 dari hasil evaluasi lembar observasi aktivitas siswa, (3) 85% siswa kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01 mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 65 dalam pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Guru mempersiapkan media interaktif dan media lain serta sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru menyampaikan apersepsi, dengan cara mengulas pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengajak siswa untuk membilang jari tangan kanan secara urut. Selanjutnya guru menginformasikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menghitung dan menyebutkan banyak benda, menyebutkan dan menunjukkan bagian-bagian tubuh serta menyebutkan nama benda-benda, mendeskripsikan ciri-ciri benda dan menentukan kegunaan benda-benda di sekitar. Guru menginformasikan langkah dan tema kegiatan yang akan dilakukan, yaitu diskusi kelompok dengan anggota kelompok berjumlah 4 yang akan mendiskusikan materi tema diri sendiri. Siswa memperhatikan video berjudul bagian tubuh kita, yang diperlihatkan oleh guru melalui media interaktif. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bilangan sampai dengan 10, nama-nama dan menunjukkan bagian-bagian tubuh serta mendeskripsikan ciri-ciri dan kegunaan benda-benda di sekitar yang

ada pada tanyangan video melalui media interaktif. Siswa berkelompok dengan anggota kelompok berjumlah 5. Siswa mendiskusikan soal latihan berkaitan dengan bilangan 1 sampai dengan 10 dan nama bagian-bagian tubuh serta ciri-ciri dan kegunaan benda-benda di sekitar. Siswa menuliskan jawaban mereka dalam LKS. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, sementara kelompok lain yang tidak maju memperhatikan kelompok yang sedang mempresentasikan hasil diskusi. Kelompok lain menanggapi atau memberi masukan terhadap kelompok yang sedang menunjukkan hasil diskusi di depan kelas. Guru memfasilitasi siswa, menyelesaikan masalah yang belum terselesaikan. Siswa memajang hasil diskusi mereka pada papan pajang. Memberikan bintang prestasi kepada kelompok yang aktif dalam kegiatan diskusi dan presentasi. Siswa bersama guru menyimpulkan dan membuat rangkuman materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan penguatan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan siswa. Siswa mengerjakan soal evaluasi sebagai pengukur seberapa jauh tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Guru memberikan penugasan untuk belajar rumah. Guru menyampaikan topik pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Keterampilan guru diamati menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 8 aspek keterampilan guru. Dari pengamatan keterampilan guru pada siklus I diperoleh data yang tersaji berikut ini: (1) mempersiapkan pembelajaran mendapat skor 4 termasuk kategori Sangat baik, (2) membuka pelajaran mendapat skor 3 Baik, (3) menyampaikan materi pembelajaran 2 termasuk kategori Cukup, (4) mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran mendapat skor 3 termasuk kategori Baik, (5) menggunakan media interaktif dan sumber belajar yang beragam 3 termasuk kategori Baik, (6) mengelola kelas mendapat skor 1 termasuk kategori Kurang, (7) interaksi belajar mengajar mendapat skor 2 termasuk kategori Baik, (8) menutup pelajaran mendapat skor 2 termasuk kategori Baik. Jumlah skor dari 8 aspek keterampilan guru adalah 20 termasuk kategori Baik, sedangkan presentase ketuntasan mencapai 62,5% termasuk kategori Baik.

Hasil aktivitas siswa diamati menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa yang terdiri dari 8 aspek. Dari pengamatan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh data

yang tersaji berikut ini: (1) kesiapan siswa diawal pembelajaran mendapat rata-rata skor 2.7, (2) menanggapi apresepasi mendapat rata-rata skor 2.3, (3) antusias dalam penggunaan media interaktif mendapat rata-rata skor 2.0, (4) melakukan diskusi kelompok mendapat rata-rata skor 1.7, (5) menuliskan hasil diskusi kelompoknya mendapat rata-rata skor 2.4, (6) mempresentasikan hasil diskusi dalam kelompok mendapat rata-rata skor 1.8, (7) mengerjakan soal evaluasi mendapat rata-rata skor 1.9, (8) merayakan hasil pembelajaran mendapat rata-rata skor 2.6. Jumlah skor keseluruhan dari 8 aspek penilaian adalah 17.4, termasuk dalam kategori Cukup.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif siklus I diperoleh dari hasil tes evaluasi dengan tema “Diri Sendiri” yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 36 siswa. Data yang diperoleh yaitu 21 siswa mendapatkan nilai ≥ 65 dan termasuk kategori tuntas, sedangkan 15 siswa mendapatkan nilai ≤ 65 dan termasuk kategori tidak tuntas. Sehingga ketuntasan klasikal hanya mencapai 58.33%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika dengan tema “Diri Sendiri” melalui penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif dengan perolehan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40.

Berdasarkan hasil pembelajaran siklus I diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tema diri sendiri melalui penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif. Refleksi ini dilaksanakan oleh peneliti dengan kolaborator untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I. Refleksi ini lebih difokuskan pada masalah dan keberhasilan yang muncul selama tindakan. Tindakan perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu meningkatkan ketuntasan klasikal yang sesuai indikator keberhasilan. Dari ketuntasan klasikal sebesar 58.33 % sampai pada ketuntasan klasikal yang sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 85%. Dengan cara, memperbaiki pembelajaran siklus II secara keseluruhan. Sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini.

Siklus II

Guru mempersiapkan media dan sumber belajar. Guru menyampaikan apresepasi,

dengan cara memberikan pertanyaan berupa: “Anak-anak, kalian masih ingat dengan bagian-bagian tubuh kita? Apa fungsi mata kita? Apa fungsi telinga kita?” selanjutnya guru memberikan motivasi dengan cara menyanyikan lagu Bangun Tidur. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yaitu menyelesaikan dan memecahkan soal cerita sederhana yang berkaitan dengan bilangan 11-20, menguraikan dan memilih cara merawat bagian-bagian tubuh yang benar, serta menguraikan bagian-bagian tubuh. Kemudian guru menginformasikan langkah kegiatan yang akan dilakukan siswa, yaitu, diskusi kelompok dengan anggota kelompok berjumlah 4 yang akan mendiskusikan materi tema diri sendiri. Siswa memperhatikan video berjudul “Ayo Rawat Tubuhmu” melalui media interaktif. Siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan soal cerita sederhana yang berkaitan dengan bilangan 11-20, cara merawat bagian-bagian tubuh yang benar, dan menguraikan bagian-bagian tubuh, yang ada pada tanyangan video melalui media interaktif.

Kemudian siswa membentuk kelompok dengan anggota kelompok berjumlah 4 anak. Setelah itu siswa mendiskusikan soal latihan berkaitan dengan soal cerita sederhana yang berkaitan dengan bilangan 11 - 20, cara merawat bagian-bagian tubuh yang benar, dan menguraikan bagian-bagian tubuh yang diberikan guru melalui media interaktif dalam kelompok masing-masing. Siswa menuliskan jawaban mereka dalam LKS. Guru menunjuk beberapa kelompok siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Kelompok lain menanggapi atau memberi masukan terhadap kelompok yang sedang menunjukkan hasil diskusi di depan kelas. Guru memfasilitasi siswa, menyelesaikan masalah yang belum terselesaikan.

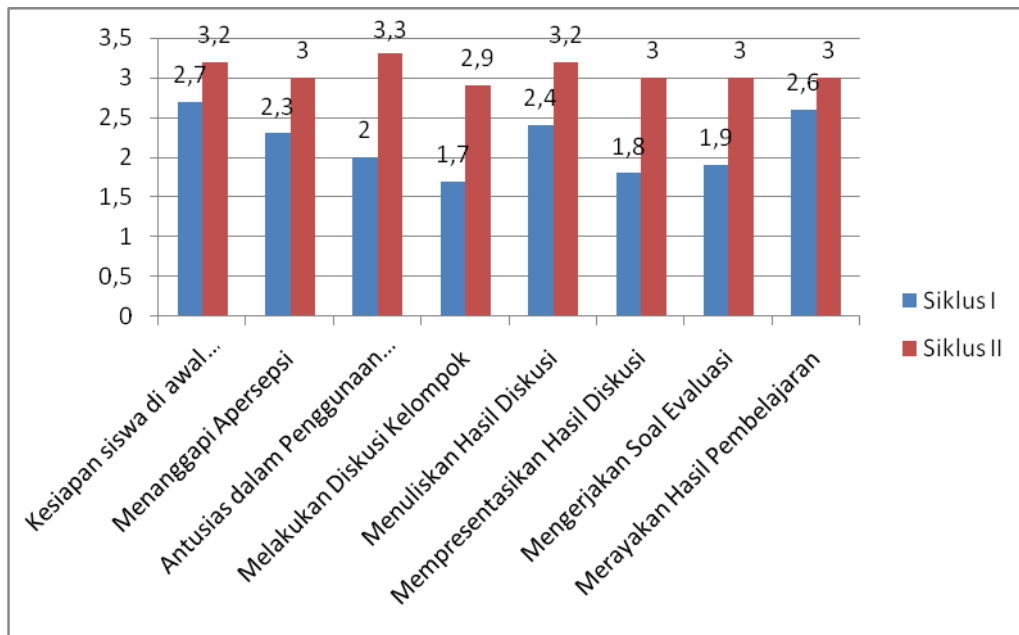
Guru memberikan penguatan terhadap jalannya diskusi. Siswa bersama guru menyimpulkan dan merangkum pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa mengerjakan soal evaluasi sebagai pengukur seberapa jauh tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, memberikan penugasan untuk belajar di rumah, menyampaikan topik pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Adapun Keterampilan guru yang diamati menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 8 aspek keterampilan guru.

Dari pengamatan keterampilan guru pada siklus II diperoleh data yang tersaji berikut ini: (1) mempersiapkan pembelajaran mendapat skor 4 termasuk kategori

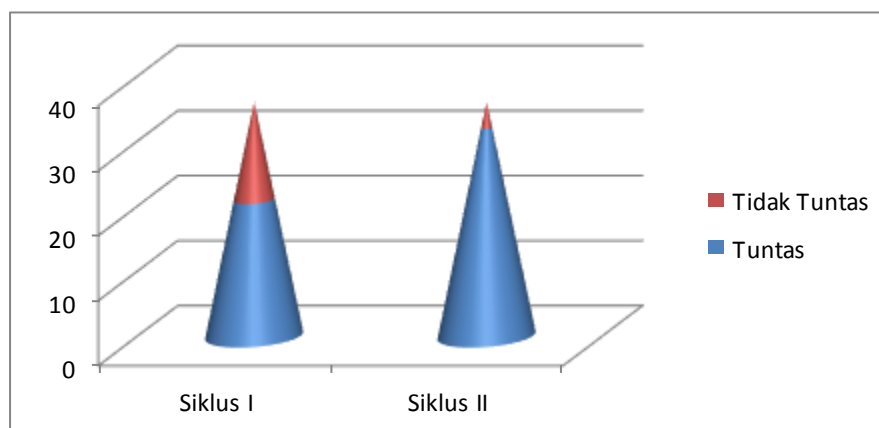
Sangat baik, (2) membuka pelajaran mendapat skor 3 termasuk kategori Baik, (3) menyampaikan materi pembelajaran mendapat skor 4 termasuk kategori Sangat Baik, (4) mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran mendapat skor 3 termasuk kategori Baik, (5) menggunakan media interaktif dan sumber belajar yang beragam mendapat skor 3 termasuk kategori Baik, (6) mengelola kelas mendapat skor 3 termasuk kategori Baik, (7) interaksi belajar mengajar mendapat skor 3 termasuk kategori Baik, (8) menutup pelajaran mendapat skor 4 termasuk kategori Sangat Baik, Jumlah skor, 27, Sangat Baik. Dari 8 aspek tersebut menunjukkan jumlah skor keterampilan guru pada siklus II adalah sebesar 27 dengan kategori baik. Delapan aspek keterampilan guru yang diamati terdiri dari 3 indikator yang memperoleh skor 4 dan 5 indikator yang memperoleh skor 3.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa yang terdiri dari 8 aspek. Dari pengamatan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh data yang tersaji berikut ini: (1) kesiapan siswa diawal pembelajaran mendapat rata-rata skor 3.2, (2) menanggapi apresepsi mendapat rata-rata skor 3.0, (3) antusias dalam penggunaan media interaktif mendapat rata-rata skor 3.3, (4) melakukan diskusi kelompok mendapat rata-rata skor 2.9, (5) menuliskan hasil diskusi kelompoknya mendapat rata-rata skor 3.2, (6) mempresentasikan hasil diskusi dalam kelompok mendapat rata-rata skor 3.0, (7) mengerjakan soal evaluasi mendapat rata-rata skor 3.0, (8) merayakan hasil pembelajaran mendapat rata-rata skor 3.0. Jumlah skor keseluruhan dari 8 aspek penilaian adalah 24.6 termasuk kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif siklus II diperoleh dari hasil tes evaluasi dengan tema “Diri Sendiri” yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 36 siswa. Data yang diperoleh disajikan sebagai berikut: siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa. Pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 88.88%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika dengan tema Diri Sendiri melalui penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif dengan perolehan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan dari 58.33% menjadi 88.88% Ini menunjukkan ketuntasan klasikal telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 85%.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM dengan media interaktif yang telah dilakukan, menunjukkan adanya peningkatan baik keterampilan guru, aktivitas siswa maupun hasil belajar pada siswa kelas 1 SDN Tanggul Kulon 01. Hal ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM dengan media interaktif baik untuk diterapkan di kelas I Sekolah Dasar. Dikarenakan pembelajaran disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif juga mampu menarik perhatian dan minat siswa terhadap pelajaran. Gambar-gambar yang disediakan melalui media interaktif dengan kolaborasi animasi dan efek

suara video serta sifat media yang interaktif memungkinkan siswa lebih berminat dalam belajar. Sifat interaktif dari media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sendiri tanpa panduan dari guru. Dengan demikian siswa dapat memperkaya pengetahuan sendiri melalui media interaktif tersebut.

Berdasarkan tabel hasil observasi yang telah disajikan diatas tampak keterampilan guru meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 20 yang masuk dalam kategori baik sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sehingga jumlah skor yang didapat yaitu 27 yang masuk dalam kategori baik sekali. Aktivitas siswa juga meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I jumlah rata-rata skor aktivitas belajar siswa adalah 17.4 yang masuk dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sehingga jumlah skor rata-rata menjadi 24.6 yang masuk dalam kategori sangat baik. Begitu juga pada hasil belajar siswa, berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil tes pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 67 dengan ketuntasan belajar 58.33% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 75 dengan ketuntasan belajar 88.89%.

Berdasarkan ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan PAKEM dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas I SD telah mampu memberikan kontribusi positif bagi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, sehingga kualitas pembelajaran meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM dengan media interaktif diperoleh data sebagai berikut: (1) keterampilan guru pada penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif meningkat. Peningkatan keterampilan guru sebesar 21.9% dari 62.5% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 84.4% pada siklus II dengan kategori sangat baik, (2) aktivitas siswa pada penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif meningkat. Peningkatan aktivitas siswa sebesar 22.66% dari 54.34% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 77% pada siklus II dengan kategori sangat baik, (3) hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan PAKEM dengan media interaktif meningkat. Ketuntasan siswa meningkat 30.56% dari

58.33% pada akhir siklus I menjadi 88.89% pada akhir siklus II. Data tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 85%.

Berdasarkan pengalaman selama melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas I SDN Tanggul Kulon 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember, peneliti dapat memberikan saran. Dalam pembelajaran matematika hendaknya guru sekolah dasar menggunakan pendekatan PAKEM dan media interaktif karena pembelajaran ini dapat menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, mendorong siswa kreatif dan menyenangkan siswa, sehingga mampu meningkatkan keefektifan belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang meningkat serta memberikan pembelajaran yang menantang bagi siswa melalui media interaktif. Pembelajaran yang menantang dan menyenangkan siswa ini, melatih keterampilan siswa dalam melaksanakan diskusi, rasa ingin tahu siswa dan motivasi belajar siswa lebih besar, serta kemampuan kerja sama dengan siswa lain lebih besar. Untuk pengguna PAKEM dan media interaktif diharapkan dapat mengembangkan dan memperluas penelitian ini di kelas rendah agar siswa semakin awal telah mampu bersikap aktif dan kreatif dalam pembelajaran matematika serta menumbuhkan sikap senang terhadap matematika yang didasari oleh salah satu aspek PAKEM yaitu menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, Utomo. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.