

PENGGUNAAN ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VI SD INPRES LISABHETO

Dominika Anvrina Iry¹, Wahyungsih², Tanti Diyah Rahmawati³.
^{1,2,3} IKIP Muhammadiyah, Jl. Jenderal Sudirman, Kelurahan, Waioti, Maumere.
¹dominikaanvrinairy@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan penggunaan alat peraga di SD Inores Lisabetho. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar matematika siswa yang rendah dan minimnya guru menggunakan alat peraga. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pembelajaran matematika dengan penggunaan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media alat peraga untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar serta motivasi peserta didik kelas VI SD Inpres lisabetho pada mata pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang. Berdasarkan hasil pra survei, menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik pada pra siklus banyak yang belum mencapai KKM, serta masih rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada pertemuan pertama dengan rata-rata hasil belajar 65,85 tingkat ketuntasan 50% dan pertemuan kedua rata-rata 75,78 disiklus 1 sehingga tingkat ketuntasan 68,75%. Karena hasil belajar ada yang belum mencapai KKM maka akan dilanjutkan ke siklus II. Rata-rata pada siklus II pertemuan pertama 90,01 tingkat ketuntasan 100% dan pada pertemuan kedua rata-rata 95,63 dengan tingkat ketuntasan 100%. Pada siklus kedua ini sudah mencapai KKM dengan nilai ≥ 66 . Sedangkan motivasi belajar peserta didik pada siklus pertama dengan rata-rata 49,9 dan siklus kedua mencapai 62,8. Berdasarkan rata-rata motivasi belajar pada siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa media alat peraga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga memberikan hasil belajar yang maksimal setelah dilakukan evaluasi di kelas VI SD Inpres Lisabetho tahun pelajaran 2021/2022.

Kata kunci: *Motivasi, hasil belajar, dan alat peraga.*

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there was an increase in motivation and learning outcomes by using teaching aids at SD Inores Lisabetho. This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of students and the lack of teachers using teaching aids. Therefore, researchers conducted research on learning mathematics with the use of teaching aids to improve student learning outcomes. The method used in this research is classroom action research (CAR) using teaching aids to find out whether there is an increase in learning outcomes and the motivation of sixth grade students at the Inpres Lisabetho Elementary School in mathematics subjects, especially building materials. Based on the results of the pre-survey, it is explained that the learning outcomes of students in the pre-cycle are many who have not reached the KKM, and the learning motivation of students is

still low. This can be seen in the first meeting with an average learning outcome of 65.85, a 50% completeness rate and an average of 75.78 in the second meeting in cycle 1 so that the completeness rate is 68.75%. Because there are learning outcomes that have not reached the KKM, it will be continued in cycle II. The average in the second cycle of the first meeting was 90.01, the level of completeness was 100% and at the second meeting the average was 95.63 with the level of completeness of 100%. In the second cycle, it has reached the KKM with a value of 66. Meanwhile, the learning motivation of students in the first cycle with an average of 49.9 and the second cycle reached 62.8. Based on the average learning motivation in cycle 1 and cycle 2, it can be concluded that teaching aids media can affect students' learning motivation so as to provide maximum learning outcomes after an evaluation is carried out in class VI SD Inpres Lisabheto for the academic year 2021/2022.

Keywords : *motivation, learning outcomes, and teaching aids.*

Pendahuluan

Belajar adalah suatu usaha yang harus dilaksanakan oleh seseorang dengan tujuan untuk menggapai suatu keberhasilan. Belajar juga memerlukan suatu interaksi yang aktif sehingga dapat menciptakan suatu motivasi. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan oleh seseorang khususnya peserta didik agar dapat memperoleh keberhasilan dalam memperjuangkan pendidikannya. Untuk menciptakan motivasi dalam diri peserta didik, seorang pendidik harus mempunyai kemampuan yang kreatif dalam menyampaikan materi serta membuat media-media yang inovatif.

Motivasi adalah semangat usaha yang muncul pada setiap manusia untuk menggapai suatu keinginan (Muhammad, 2017). Motivasi belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan setiap manusia dalam belajar dengan tujuan untuk mencapai suatu keinginan tertentu (Purbaningsih, 2017). Menurut (Rahmawati, 2017) Motivasi belajar adalah suatu perubahan dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam motivasi juga mempunyai indikator yang sangat penting agar dapat tercapai suatu usaha, ada beberapa indikator motivasi yang harus dilaksanakan oleh peserta didik yaitu 1) mampu memiliki suatu keberhasilan dalam suatu usaha belajar, 2) rasa ingin tahu yang timbul pada diri peserta didik dalam belajar, 3) mempunyai keinginan untuk mencapai cita-cita, 4) adanya perhatian dan konsentrasi pada peserta didik, 5) tersedianya media belajar yang inovasi, dan 6) siswa tidak bosan dalam menerima materi yang diberikan.

Pada kenyataan suatu keberhasilan peserta didik dalam usaha belajarnya tidak selalu maksimal. Ketidaksiuaian pendidik dalam memberikan suatu materi akan mempengaruhi suatu keberhasilan yang diperoleh peserta didik (Nurhasanah et al., 2016). Hasil belajar merupakan suatu keberhasilan yang dilakukan oleh setiap manusia setelah melakukan suatu usaha (Sudjana,

2004). Sadirman (2011) mengatakan bahwa hasil yang peroleh setiap manusia harus membutuhkan tekad yang kuat dalam perjuangan selama mengikuti pembelajaran dan akan memberikan keberhasilan pada evaluasi. Arikunto (2012) mengatakan hasil belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis maupun faktor jasmani. Menurut pendapat para ahli bahwa keberhasilan merupakan suatu keinginan yang digapai seseorang melalui kegiatan atau pembelajaran tertentu. Keberhasilan peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh metode atau media pembelajaran. Dengan metode dan media pembelajaran yang sesuai dapat menarik motivasi siswa dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Indikator motivasi belajar adalah rajin

Indikator motivasi belajar antara lain; mampu mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, tertarik untuk belajar, bersemangat untuk bekerja secara mandiri, tidak mudah bosan dengan tugas-tugas rutin, mampu mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakininya, senang menemukan dan memecahkan masalah masalah (Rahmawati et al., 2020). Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk mendukung motivasi siswa dengan strategi pembelajaran. Emosi dan motivasi berkontribusi pada pendidikan matematika.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran matematika menarik bagi siswa adalah menggunakan alat peraga (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Alat peraga adalah suatu benda yang dirancang oleh seseorang untuk melakukan suatu pembelajaran tertentu yang memberikan suatu pengetahuan. Dalam pembelajaran matematika menggunakan media yang inovasi akan membantu peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran dan dapat memberikan keberhasilan yang maksimal setelah dilakukan evaluasi (Purbaningsih, 2017). Hal tersebut akan terwujud apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Meinisa & Wasitohadi, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas VI SD Inpres lisabheto, hasil belajar peserta didik setelah dilakukan evaluasi masih sangat minim atau belum mencapai KKM, hal ini disebabkan karena motivasi belajarnya juga masih sangat rendah.

Tabel 1. Hasil Belajar Pada Pra Siklus

Indikator	Skor tertinggi	Skor terendah	Rata-rata	Tingkat ketuntasan
Pra siklus	90	35	66,63	50%

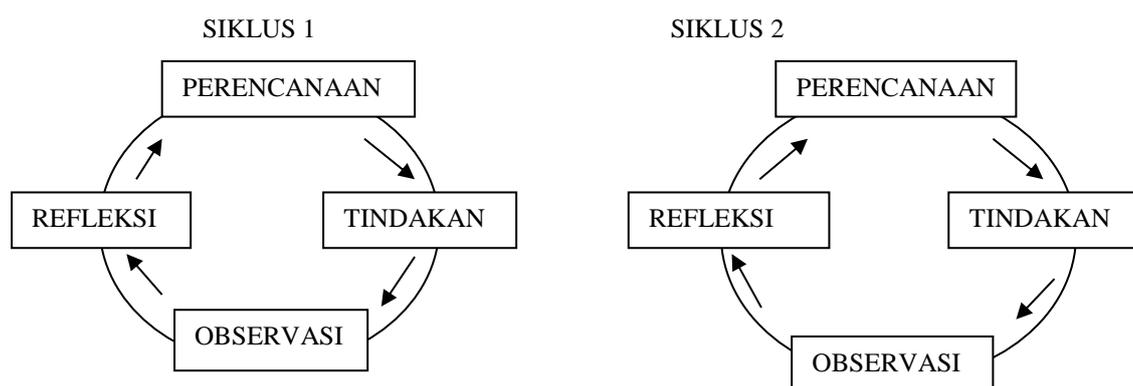
Hal ini terlihat hasil belajar pada tabel 1 yang belum mencapai nilai $KKM \geq 66$. Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan karena kurang adanya motivasi belajar

matematika, tidak tekun dalam pembelajaran, cepat merasa bosan dengan pembelajaran, tidak ada keaktifan dalam mengikuti pelajaran

Berdasarkan data hasil pra survei, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui apakah media alat peraga dapat memberikan keberhasilan dalam pembelajaran matematika kelas VI di SD Inpres, khususnya materi bangun ruang. Berdasarkan fokus penelitian, maka pertanyaan peneliti adalah apakah ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik matematika setelah menggunakan media alat peraga bangun ruang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Inpres Lisabheto tahun ajaran 2021/2022. Objek penelitian ini adalah menggunakan alat peraga pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Ada 4 tahap yang harus dilakukan peneliti dalam merancang penelitiannya yaitu:



Sumber : Buku Pandauan Skripsi IKIP Muhammadiyah Maumere

Gambar 1. Rancangan Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau benda yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data/informasi dapat melihat keberhasilan belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan harus valid sehingga layak digunakan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sudah divalidasi oleh validator 1 dan validator 2 yang ditetapkan oleh pihak Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian Masyarakat IKIP Muhammadiyah Maumere. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes tertulis dan angket penggunaan alat peraga. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis data kualitatif berupa data dari motivasi belajar yang diperoleh dari observasi dan analisis data kuantitatif berupa rata-rata keseluruhan lembar observasi motivasi belajar siklus 1 dan II, Menghitung keseluruhan lembar observasi motivasi belajar dan menghitung presentasi ketuntasan hasil

belajar. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi dan keberhasilan belajar peserta didik sudah mencapai $KKM \geq 66$ dari tahap ketahap.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada 2 siklus. Pada setiap pertemuan dengan 3 jam pelajaran (3 x 35 menit). setiap akhir pertemuan dilakukan dengan evaluasi atau memberikan tes kepada setiap siswa sesuai dengan materi yang diberikan pada kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tabel 2. Observasi Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Skor Rata-Rata	Kategori
Siklus I	49,9	Baik
Siklus II	62,8	Sangat Baik

Pada table di atas dapat dilihat hasil motivasi siswa setelah menggunakan alat peraga ada peningkatan. Siklus 1 dengan rata-rata 49,9 sedangkan siklus 2 dengan rata-rata 62,8. Pada siklus 2 dengan nilai rata-rata 62,8 termasuk kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan alat peraga dalam pembelajaran matematika.

Tabel 3. Hasil Tes Peserta Didik di setiap Siklus

No.	Responden	Nilai			
		Siklus I		Siklus II	
		1	2	1	2
1	R1	55	95	75	100
2	R2	87,5	55	84	87,5
3	R3	55	50	90	95
4	R4	70	70	95	100
5	R5	90	100	100	90
6	R6	45	50	100	100
7	R7	65	70	87	100
8	R8	40	65	100	100
9	R9	95	100	100	100
10	R10	75	75	85	90
11	R11	85	75	85	85
12	R12	35	95	71,1	87,5
13	R13	65	75	100	95
14	R14	75	87,5	78	100
15	R15	45	85	95	100
16	R16	71,1	65	95	100
	Rata-Rata	65,85	75,78	90,01	95,63
	Persentasi	50%	68,75%	100%	100%

Tabel 4. Penggunaan Alat Peraga

Aspek	Indikator	Rata-Rata	Kategori
Motivasi Belajar	Harus adaya rasa memiliki suatu keberhasilan dalam suatu usaha belaja	63,3	Sangat Baik
	Harus adanya rasa ingin tahu yang timbul pada diri peserta didik dalam belajar,	63,5	Sangat Baik
	Harus adanya keinginan untuk mencapai cita-cita	63	Sangat Baik
	Adanya perhatian dan konsentasi pada peserta didik	64	Sangat Baik
	tersedianya media belajar yang inovasi,	64	Sangat Baik
	Jumlah	317,83	Sangat Baik
Rata-Rata		63,57	

Berdasarkan hasil observasi penelitian motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran disiklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. Disiklus I dengan rata-rata 49,9 masuk dalam kategori baik sedangkan siklus 2 dengan rata-rata 62,8 masuk dalam kategorih sangat baik. Hal ini dikarenakan penggunaan alat peraga saat pembelajaran matematika. Siswa lebih tertarik dalam pembelajaran menggunakan alat peraga dari pada membayangkan benda abstrak saat pembelajara matematika.

Data hasil tes peserta didik pada setiap siklus mengalami peningkatan karena peserta peserta didik merasa termotivasi dengan media pembelajaran yang diberikan peneliti. Peneliti menggunakan alat peraga bangun ruang. Dimana siswa dapat melihat dan mengamati bangun ruang. Tidak hanya membayangkan benda abstrak. Dengan menggunakan alat peraga motivasi siswa sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terlihat pada siklus 1 pertemuan 1 rata-rata 65,85 tingkat ketuntasan 50% dan pertemuan keda rata-rata 75,78 tingkat ketuntasan 68,75% sedangkan siklus 2 pertemuan pertama rata-rata 90.01 dan pertemuan kedua rata-rata 95,63 tingkat ketuntasan 100%. Sedangkan penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran matematika disemua pertemuan sangat baik, dapat dilihat dari nilai setiap pernyataan indikator. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar dengan rata-rata 63,33, Menunjukkan perhatian terhadap tugas-tugas rata-rata 63,5, Tekun menghadapi tugas rata-rata 63, Ulet dalam menghadapi kesulitan rata-rata 64, adanya hasrat dan keinginan berhasil rata-rata 64. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar pserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syukur, 2019) bahwa dengan menggunakan alat peraga bangun ruang, dapat meningkatkan hasil belajar matematika

siswa kelas V SDN 337 Inpres Maulu Kecamatan Rembon Kabupaten Tana Toraja. Hasil nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya yaitu siklus I 66,35 dengan persentase siswa tuntas 57,14% dan persentase siswa tidak tuntas 43,85%. Rata-rata hasil belajar siklus II yaitu 82,07 dengan persentase siswa tuntas 85,71% dan siswa tidak tuntas 14,28%. Selain itu pada penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Erwin, 2019) bahwa dengan menggunakan alat peraga terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan alat peraga mobil-mobilan, dengan alas an t hitung $\geq t$ tabel pada taraf signifikan 5% sebesar $2,36 > 2,001$. Namun perbedaan pada penelitian ini adalah penggunaan alat peraga yang berbeda, alat peraga yang digunakan adalah bangun ruang sedangkan pada penelitian Erwin dkk adalah alat peraga mobil-mobilan. Dengan penelitian-penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Karena dengan alat peraga siswa dapat melihat benda kongkrit saat pembelajaran dan dapat mudah memahami benda abstrak.

Simpulan dan Saran

Hasil penelitian penggunaan media alat peraga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik merasa termotivasi. Hal ini terlihat pada hasil belajar setelah dilakukan evaluasi. Meningkatnya motivasi belajar dapat dilihat dari peningkatan angket pada motivasi belajar siswa dengan nilai 62,8 pada kategori sangat baik. Ketuntasan hasil belajar peserta didik juga meningkat. Pada pertemuan siklus 1 nilai rata-rata siswa 65,85 dengan tingkat ketuntasan 50% dan tes kedua nilai rata-rata siswa 75,78 tingkat ketuntasan 68,75%. Pada siklus II rata-rata pada pertemuan pertama 90,01 tingkat ketuntasan 100% dan pada pertemuan kedua rata-rata 95,63 dengan tingkat ketuntasan 100%. Dengan demikian dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SD Inpres Lisabetho.

Adapun saran yang peneliti berikan yaitu: 1) sebagai seorang tenaga pendidik harus kreatif dalam menyamakan materi dengan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan, 2) Peserta didik juga harus dilibatkan dalam pembuatan media serta mempresentasikan media yang telah dibuat agar tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan 3) Bagi pembaca, agar lebih mudah memahami bahwa media alat peraga dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar yang memberikan hasil yang maksimal setelah dilakukan evaluasi dan meningkatkan motivasi

References

- Maumere, I. M. (2019). *Erwin Prasetyo , Tanti Diyah Rahmawati , Nurfitriah Safrudin*. 4(2), 1–7.
- Meinisa, A., & Wasitohadi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 27–37.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. https://www.mendeley.com/catalogue/13b1af87-45b1-3d66-a8bd-d619b2980321/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B30792f97-a569-43ca-bfa1-ac6f3e71dd45%7D
- Purbaningsih, T. (2017). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 03 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2017 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi) Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (IAIN) METRO. *Hasil Belajar*.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Rahmawati, T. D. (2017). *Motivasi siswa Pada pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing dengan Pendekatan Saintifik*. 2, 1–5.
- Rahmawati, T. D., Sulisworo, D., & Prasetyo, E. (2020). Enhancing Students' Motivation and Problem Solving Skills in Mathematics Using Guided Discovery Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6783–6789. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081244>
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*/Sardiman AM.
- Syukur, A. (2019). *Penggunaan Alat Peraga Model Matrik Materi Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. 2(2), 24–36. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/11173>
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta