

LAPORAN PENELITIAN

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE PENEMUAN TERBIMBING DENGAN
ALAT PERAGA MAGIC CIRCUIT TEMA PERMAINAN
MATERI KELILING PERSEGI PANJANG DAN MENIRUKAN
DIALOG SISWA KELAS III SEMESTER II**

SD NEGERI KECAMATAN

KABUPATEN

TAHUN PELAJARAN 2013/2014



Disusun Oleh:

NAMA :
NIM :
SEMESTER :
POKJAR :
MASA UJIAN : 2014.1

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TERBUKA
UNIT PROGRAM JARAK JAUH**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kini dan masa mendatang terjadi penuh perkembangan dan perubahan yang sangat cepat dan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan di bidang teknologi, sosial, dan budaya juga terjadinya perubahan dalam perdagangan, pemerintahan, dan pergaulan dunia menunjukkan bahwa kehidupan sekarang dan mendatang penuh dengan tantangan dan persaingan.

Untuk mampu bertahan hidup serta mampu menghadapi tantangan, persaingan, ketidakpastian, dan berbagai permasalahan generasi muda sekarang perlu memperoleh bekal pengetahuan, pengalaman, kemampuan, dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kemajuan. Dengan demikian kita membutuhkan pendidikan yang bermutu tinggi untuk membawa generasi muda kita menjadi manusia yang cerdas, ahli, terampil, cinta tanah air, dan bertanggung jawab terhadap kemajuan bangsa dan negara, dan berkompeten dalam pembangunan bangsa.

Pemerintah telah memprioritaskan masalah pendidikan, sebagai upaya membangun bangsa yang modern dan bermartabat. Keseriusan pemerintah tersebut dibuktikan dengan aturan-aturan yang mengikat masalah pendidikan. Hal yang berkaitan dengan pendidikan telah diamanatkan dalam pembukaan UUD 1945 (mencerdaskan kehidupan bangsa), amanat pasal 31 UUD 1945 (ayat 1– 5), amanat undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dan Peraturan Pemerintah No. 25 tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (2004-2009).

Memadukan semua bentuk permasalahan yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, merupakan konsep pendidikan yang sangat bernilai. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang sekitar ide

pokok(tema) yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pelajaran yang bermakna bagi anak. Pembelajaran tematik berorientasi pada praktik yang sesuai dengan kebutuhan anak, yang secara efektif akan membantu kesempatan yang luas bagi siswa untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Dengan demikian pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah kompleks yang ada di lingkungan sekitar dengan pandangan yang utuh. Dengan pembelajaran yang berorientasi pada sebuah tema diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai, dan menggunakan informasi yang ada di sekitarnya dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan kesempatan transfer pembelajaran (*transfer of learning*).

Antara pembelajaran matematika dengan pembelajaran bahasa Indonesia terdapat hubungan yang erat. Kedua mata pelajaran tersebut memiliki peranan yang sentral dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan

memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Sedangkan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imaginatif yang ada dalam dirinya.

Karena keterkaitannya tersebut, penulis mencoba memadukan kedua mata pelajaran tersebut dalam satu tema. Dengan maksud, agar siswa mampu melihat hubungan yang bermakna antara kedua mata pelajaran tersebut (matematika dan bahasa Indonesia). Dengan memperoleh pengertian mengenai proses dan materi yang utuh, harapannya siswa tumbuh dan berkembang secara intelektual, sosial, dan jasmaninya.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah perlu didukung kemampuan dan kreativitas seorang guru. Penggunaan pendekatan, metode, dan strategi yang tidak tepat serta tidak disertai media pembelajaran dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar ditafsirkan sebagai salah satu faktor penentu kurang maksimalnya pencapaian tujuan belajar di sekolah. Pelatihan-pelatihan yang diberikan oleh guru sebagai pengelola pembelajaran dalam memberikan penjelasan terhadap materi ajar yang terkait, cenderung masih menekankan pada metode ceramah. Sebagai akibatnya anak tidak memperoleh kesempatan untuk belajar mandiri secara aktif, pada akhirnya hasil belajar siswa mengalami penurunan.

Kemampuan merencanakan pembelajaran yang tepat akan berdampak pada pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien. Keberhasilan pembelajaran dapat diketahui dari hasil evaluasi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Berdasarkan hasil evaluasi untuk tema “Permainan” materi

keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika dan menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari teks drama anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III semester 2 SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/2014 didapat nilai rata-rata 53,3 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80. Dari hasil penilaian 6 siswa, sebanyak 4 siswa (66,7 %) memperoleh nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70 sedangkan 2 anak (33,3%) dapat dikatakan tuntas namun hasilnya belum maksimal.

Dari kenyataan hasil pembelajaran siswa tersebut penulis mencoba merefleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasilnya didapat gambaran yang terjadi saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Saat guru menjelaskan materi sebagian besar siswa memperhatikan, bahkan siswa berpartisipasi saat dilakukan tanya jawab, akan tetapi saat mengerjakan tes evaluasi, nilai rata-rata hasil pekerjaan siswa masih sangat rendah. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian tindakan kelas.

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tema “Permainan” materi keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika dan menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari teks drama anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum dapat dikatakan berhasil. Setelah penulis berdiskusi berhasil mengidentifikasi berbagai masalah yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun masalah yang berhasil ditemukan adalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi keliling persegi panjang
- b. Siswa tidak tertarik pada materi pelajaran tentang keliling persegi panjang

- c. Siswa masih pasif dalam menggunakan media pembelajaran
- d. Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan pada saat ada masalah yang kurang jelas.

2. Analisis masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, diskusi dengan teman sejawat, dan hasil konsultasi dengan supervisor diperoleh hal-hal yang menyebabkan rendahnya penguasaan siswa terhadap pembelajaran tema “Permainan” materi keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika dan menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari teks drama anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/2014. Adapun yang menjadi penyebab terjadinya masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemahaman bahasa yang disampaikan.
- b. Metode yang digunakan kurang variatif.
- c. Kurang lengkapnya alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran.
- d. Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Prioritas Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang ditemukan, peneliti mencari alternatif permasalahan yang tepat, antara lain:

- a. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.
- b. Menggunakan metode yang bervariasi.
- c. Menggunakan media atau alat peraga yang sesuai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi, dan analisis masalah di atas dapat dirumuskan yang menjadi fokus permasalahan pembelajaran yaitu, “Apakah penerapan metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema permainan materi keliling persegi panjang dan menirukan dialog siswa kelas III semester 2 SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Tahun Pelajaran 2013/2014?”

C. Tujuan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penulisan perbaikan pembelajaran sebagai berikut

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap tema “permainan” materi keliling persegi panjang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menirukan dialog drama anak dengan siswa kelas III semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Tahun Pelajaran 2013 / 2014.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui apakah penerapan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga magic sirkuit dapat meningkatkan prestasi belajar tema permainan pada materi keliling persegi panjang dan menirukan dialog siswa kelas III semester 2 SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/2014.

- b. Untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran tema permainan pada materi keliling persegi panjang dan menirukan dialog siswa kelas III semester 2 SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Tahun Pelajaran 2013/2014.

D. Manfaat Penelitian

Dalam kegiatan penulisan ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Siswa

Memperbaiki pembelajaran dengan metode yang tepat. diharapkan prestasi siswa akan meningkat.

2. Bagi Guru

- a. Membantu memperbaiki pembelajaran. Jika masalah yang dihadapi oleh guru hampir sama dengan masalah yang diteliti melalui PTK, guru dapat memanfaatkan temuan-temuan PTK untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya, meskipun kondisi kelasnya berbeda.
- b. Guru dapat berkembang secara profesional. Dengan melakukan PTK guru mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya sehingga mampu mengembangkan diri dari pemula sampai ke ahli.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri. Seorang guru yang mampu melakukan analisis terhadap kinerjanya sendiri pada pembelajaran yang dilakukan di kelas. Jika seorang guru memiliki kepercayaan diri, diharapkan dapat menemukan kekuatan yang akan dijadikan sebagai alternatif tindakan sehingga dapat mengatasi kelemahan yang dimiliki.

- d. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan diri. Guru tidak hanya menerima hasil perbaikan yang ditemukan oleh orang lain, namun ia sendiri merupakan perancang dan pelaku perbaikan tersebut, yang menghasilkan berbagai teori dalam memperbaiki pembelajaran. Hasil yang ditemukan sendiri akan merupakan dorongan yang kuat bagi guru yang untuk terus menerus melakukan perbaikan.

3. **Bagi sekolah**

1. Dapat digunakan sebagai upaya pencapaian visi dan misi sekolah
2. Sebagai pedoman untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di sekolah.
3. Menumbuhkan iklim kerja sama yang kondusif untuk memajukan sekolah

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Meningkatkan Hasil Belajar Tema Permainan

a. Hakikat Belajar

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan kepribadian individu yang sedang melakukan proses pendidikan. Perkembangan kepribadian erat hubungannya dengan perubahan tingkah laku yang telah dihasilkan dan ingin mengetahui hasil perolehannya dalam suatu pendidikan dikenal dengan istilah prestasi belajar.

Menurut Ernest R. Hilgard (Sri Anitah W, dkk: 2.4) *“Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to trying”*. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan, perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalamannya Gage (sujarwo, 2002), hal tersebut diperkuat dengan pendapat Albert Bandura dalam (Mulyani sumantri, Nana Syaodih: 1.42) yang menjelaskan belajar adalah perubahan perilaku sebagai fungsi pengalaman, di dalamnya tercakup perubahan-perubahan afektif, motorik, dan kognitif yang tidak dihasilkan oleh sebab-sebab lain. Sedangkan menurut John B. Bigs dalam (Muhibbin Syah, 1996) belajar adalah proses pengalaman hidup sehari-hari oleh seseorang yang berpengaruh pada dirinya. Witting dalam (Muhibbin Syah, 1996) belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisasi sebagai hasil pengalaman, dan Reber dalam (Muhibbin Syah,

1996) belajar adalah kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Menurut Arif S. Sadiman (2005:2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Hasil dari kegiatan pembelajaran ini tercermin dalam perubahan perilaku baik secara material, substansial, struktural, struktural-fungsional, maupun behavior.

Pengertian belajar di atas merupakan pengertian belajar yang meninjau belajar sebagai hasil dan belajar sebagai proses. Jadi seseorang yang melakukan belajar, setelah melalui proses yang dilakukan secara sengaja melalui penyesuaian tingkah laku akan memperoleh hasil berupa kemampuan yang dapat dikelompokkan dalam tiga aspek penilaian yaitu pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi, serta pemecahan masalah.

b. Hasil belajar

Menurut Benyamin Bloom (1956) “yang dapat menunjukkan gambaran hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik” (Sri Anitah W, dkk: 2.19). Romizoswki, 1982 dalam (Sri Anitah W, dkk: 2.19) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu: 1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis; 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual; 3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan *self control*; 4) keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan kemampuan sosial dan kepemimpinan. Gagne, 1979 (Sri Anitah W, dkk: 2.19) menyebutkan ada lima tipe hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa, 1) *motor skills*; 2) *verbal information*; 3) *intelektual skills*; 4) *attitudes*; dan 5) *cognitive strategies*.

Untuk melihat hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berfikir kritis dan ilmiah dapat dikaji proses maupun hasil berdasarkan

kemampuan membaca, mengamati dan menyimak informasi, mengidentifikasi informasi, mengorganisasi hasil identifikasi, dan mengkaji secara menyeluruh.

Dari uraian pendapat para ahli di atas, hasil belajar merupakan dampak dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Seseorang yang semula tidak tahu kemudian melakukan proses belajar hingga pada akhirnya menjadi tahu dan dapat diterapkan dalam kehidupan, artinya orang tersebut dapat merasakan hasil belajarnya sendiri.

2. Pengertian Tema

Pembelajaran pada anak usia sekolah dasar yang khususnya pada kelas rendah adalah pencerminan dunia nyata yang ada di sekelilingnya. Hal ini dapat dilakukan dengan menggabungkan sejumlah konsep dalam beberapa mata pelajaran yang berbeda dengan fokus pada satu tema atau topik tertentu. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan, Poerwadarminta, 1983; Moeliono, 1989; Keraf, 1991 dalam (Asep Heri Hernawan dkk:4.12)

Dalam pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar pembelajaran yang memusatkan pada tema sangat penting, terutama untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif.

3. Hakikat Belajar Matematika

Depdiknas (2003), merumuskan tujuan dari pembelajaran matematika adalah meliputi:

1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
2. Mengembangkan kreativitas 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.

Menurut Rusffendi (dalam Retno 2008) matematika merupakan ilmu tentang struktur terorganisasi dari unsur-unsur yang tak didefinisikan, ke aksioma-aksioma, dan dalil-dalil, di mana dalil-dalil itu setelah dibuktikan kebenarannya berlaku untuk umum. Johnson dan Mykleburt (dalam Retno 2008) mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa simbolis yang tinggi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Menurut Jerome S Bruner (dalam Karso, dkk: 1.12) ada tiga tahapan anak belajar matematika, yaitu berturut-turut tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada dasarnya tahap belajar matematika itu dimulai dari pengalaman kehidupan sehari-hari, kemudian digunakan benda konkret dan diakhiri dengan penggunaan simbol atau lambang matematika yang bersifat abstrak. Sementara itu Zoltan P. Dienes (dalam Karso, dkk: 1.17) mengemukakan ada enam tahap belajar matematika, yaitu berturut-turut tahap bermain bebas, permainan, penelaahan kesamaan sifat, representasi, simbolisasi, dan tahap formalitas. Van Hiele (dalam Karso, dkk: 1.20) mengemukakan lima tahapan belajar geometri secara berurutan, yaitu tahap pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan akurasi.

4. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipergunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri, Harimukti Kridalaksana, 1997(dalam HJ. Yusi Rosdiana, dkk: 1.4). Wardaugh, 1972 (Solchan T. W, dkk: 1.3) bahasa adalah sebuah simbol bunyi yang arbiter yang digunakan untuk komunikasi, (Webster's New Collegiate Dictionary,

1981) bahasa adalah sebuah alat untuk mengkomunikasikan gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak atau tanda-tanda yang disepakati, yang memiliki makna yang dipahami (Solchan T. W, dkk: 1.3). Selain itu menurut Kentjono, Ed. 1984: 2 (dalam Solchan T. W, dkk: 1.4) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota sosial untuk berkomunikasi, bekerjasama, dan mengidentifikasi diri. Sedangkan menurut Halliday dan Hasan, 1991 bahasa merupakan salah satu dari sejumlah sistem makna yang secara bersama-sama membentuk budaya manusia (Solchan T. W, dkk: 1.4). Halliday (1975, dalam Tompkins dan Hoskisson, 1995) secara khusus mengidentifikasi fungsi bahasa, yaitu fungsi *personal*, fungsi *regulator*, fungsi *interaksional*, fungsi *informatif*, fungsi *heuristik*, fungsi *imajinatif*, fungsi *instrumental*.

Rumusan definisi bahasa di mencerminkan minat dan sudut pandang penyusunnya. Ada yang menekankan pada sistem, alat, dan juga pada komunikasi. Pada intinya bahasa merupakan sistem lambang yang arbitrer dan konvensional bersifat produktif yang memiliki fungsi dan variasi.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI pada bagian D. Ruang lingkup dinyatakan bahwa ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI terdiri atas empat aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Fungsi utama bahasa adalah alat untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan siswa agar terampil berkomunikasi sehingga dapat menyalurkan gagasan, imajinasi dan ekspresi secara kreatif dan konstruktif, baik secara lisan maupun tertulis.

5. Metode

a. Pengertian Metode

Metode adalah cara yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan siswa. Joni, 1992/1993 mengemukakan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Suryosubroto (2009:140), metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran merupakan proses atau prosedur yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mencapai tujuan atau kompetensi (Pribadi, 2009:42).

Terkait dengan metode pembelajaran, menurut Setiawan (2010:4), metode mengajar adalah cara mengajar secara umum yang dapat ditetapkan pada semua mata pelajaran. Sedangkan menurut Surakhmad dalam Suryosubroto (2009:140), metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid disekolah.

Menurut uraian dari pendapat para ahli di atas yang dimaksud dengan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan suatu materi kepada siswa di kelasnya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Penggunaan metode mengajar dalam pembelajaran ditinjau dari segi prosesnya memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran atau membentuk kompetensi siswa.
- 2) Sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat penilaian pembelajaran.
- 4) Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Macam-macam Metode Pembelajaran

1) Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan metode mengajar yang dalam penyajiannya atau pembahasan materinya melalui percobaan atau mencobakan sesuatu serta mengamati secara proses. Eksperimen dimaksudkan agar guru dan siswa mencoba mengerjakan sesuatu serta mengamati proses dan hasil pekerjaannya. Menurut Winarno, 1980:90 setelah eksperimen selesai siswa ditugaskan untuk membandingkan dengan hasil eksperimen yang lain, dan mendiskusikan bila ada perbedaan dan kekeliruan (Sri anitah W, dkk:5.27).

Metode eksperimen dapat dilakukan secara kelompok maupun individu, baik di dalam atau di luar kelas. Pada akhir kegiatan, siswa harus membuat laporan yang akan dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui kemampuan berpikir siswa.

2) Metode Penemuan Terbimbing

a) Pengertian metode penemuan terbimbing

Menurut Jerome Bruner (dalam Markaban, 2008:9), penemuan adalah suatu proses. Proses penemuan dapat menjadi kemampuan umum melalui latihan pemecahan masalah, praktek membentuk dan menguji hipotesis. Dengan demikian didalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan. Menurut Setiawan (2010:32), metode penemuan terbimbing sebagai suatu metode mengajar yang bermanfaat untuk pembelajaran matematika. Dengan menggunakan metode penemuan terbimbing siswa didorong untuk berpikir sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum, berdasarkan bahan yang difasilitasi oleh guru. Selain itu, dalam pembelajaran penemuan siswa juga belajar pemecahan masalah secara mandiri dan keterampilan-keterampilan berfikir, karena mereka harus

menganalisis dan memanipulasi informasi (Slavin, 1994). Namun dalam proses penemuan ini siswa mendapat bantuan atau bimbingan dari guru agar mereka lebih terarah sehingga baik proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan yang dicapai terlaksana dengan baik. Bimbingan guru yang dimaksud adalah memberikan bantuan agar siswa dapat memahami tujuan kegiatan yang dilakukan dan berupa arahan tentang prosedur kerja yang perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (Ratumanan, 2002).

Beberapa keuntungan pembelajaran penemuan terbimbing yaitu siswa belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*), belajar menghargai diri sendiri, memotivasi diri dan lebih mudah untuk mentransfer, memperkecil atau menghindari menghafal dan siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri (Carin, 1995b: 107). Penemuan terbimbing yang dilakukan oleh siswa dapat mengarah pada terbentuknya kemampuan untuk melakukan penemuan bebas di kemudian hari (Carin, 1993b).

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa, metode penemuan terbimbing adalah suatu metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru memperkenalkan siswanya untuk berpikir sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru, yang menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan penyelidikan, menemukan konsep dan kemudian menerapkan konsep yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari

b) Langkah-langkah metode penemuan terbimbing

Menurut Setiawan (2010:33), urutan langkah-langkah didalam pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing adalah sebagai berikut :

- i. Guru merumuskan masalah yang akan dihadapkan kepada siswa, dengan data secukupnya. Perumusan harus jelas, dalam

arti tidak menimbulkan salah tafsir, sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah.

- ii. Dari data yang diberikan, siswa menyusun, memproses, mengorganisasikan dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan siswa untuk melangkah ke arah yang tepat. Misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan atau LKS. Kuranglah tepat bila guru memberi informasi sebanyak-banyaknya sekaligus.
- iii. Siswa menyusun konjektur (prakiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.
- iv. Bila perlu konjektur di atas diperiksa oleh guru. Ini perlu dilakukan untuk meyakinkan kebenaran prakiraan siswa.
- v. Bila telah diperoleh kepastian kebenaran konjektur tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya diserahkan juga kepada siswa untuk menyusunnya. Sesudah siswa menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

c) Kelebihan dan Kelemahan Metode Penemuan Terbimbing

Metode penemuan terbimbing sebagai metode mengajar yang bermanfaat untuk pembelajaran matematika memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Widdiharto (2004:6), kelebihan dan kekurangan metode penemuan terbimbing adalah sebagai berikut :

- i. Kelebihan
 - 1) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
 - 2) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry* (mencari-temukan)
 - 3) Mendukung kemampuan problem solving siswa.

- 4) Memberikan wahana interaksi anantara siswa, maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 5) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan tahan lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya.

ii. Kekurangan

- 1) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
- 2) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan metode ceramah.
- 3) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan metode ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan metode penemuan terbimbing.

6. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Alat dan media pembelajaran merupakan suatu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Konsep yang sukar dan membosankan untuk disimak menjadi menarik jika disajikan dengan menggunakan alat peraga. Dalam proses belajar mengajar alat peraga memiliki kedudukan yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lainnya. Menurut Hamalik (Marlina, 2004:22) alat, metode, dan teknik dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga merupakan suatu alat yang merupakan saluran atau jembatan yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi atau

efektifitas proses belajar mengajar sehingga diharapkan siswa mampu lebih mengembangkan daya inajinasi, nalar dan kretivitasnya.

b. Manfaat alat peraga

Menurut Marlina (2004:23), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan pelajaran akan lebih baik, menarik, dan jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami para siswa dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya memperhatikan uraian guru tetapi juga melakukan dan mendemonstras

c. Alat Peraga *Magic Circuit*

Magic Circuit merupakan salah satu alat peraga konkrit yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu membelajarkan materi keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan alat peraga *Magic Circuit* siswa akan lebih dapat memahami materi keliling, karena sifatnya yang nyata. Hal ini sesuai dengan yang telah dikemukakan oleh , Ruseffendi (dalam darhim, 19986: 14) menyatakan bahwa alat peraga yang digunakan harus memiliki sifat sederhana dan mudah dikelola, dapat mengkajikan konsep matematika (tidak mempersulit pemahaman). Jadi dalam hal ini alat peraga *Magic Circuit* sangat tepat sebagai alat pembelajaran pada materi keliling persegi panjang.

Untuk menggunakan peraga *Magic Circuit* dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Siswa menjalankan mobil mainan mengelilingi bangun persegi panjang

- b. Siswa menghitung banyaknya kotak yang dilalui oleh mobil mainan tersebut
- c. Siswa menyebutkan banyaknya kotak yang dilalui oleh mobil mainan, sehingga dapat diketahui keliling yang dilalui oleh mobil mainan.

B. KERANGKA BERPIKIR

Metode penemuan terbimbing adalah suatu metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru memperkenankan siswanya untuk berpikir sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru.

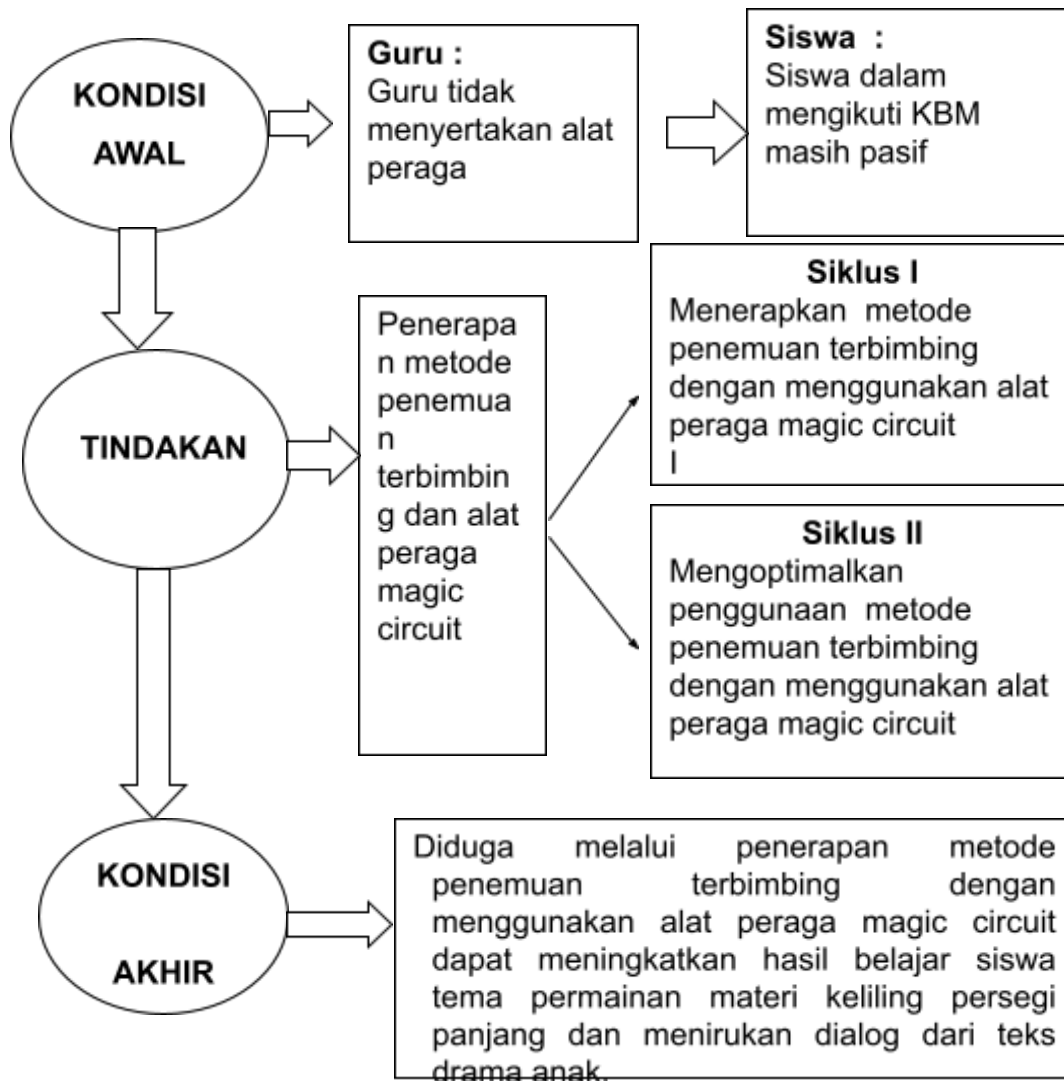
Untuk menunjang keberhasilan penggunaan metode penemuan terbimbing diperlukan alat bantu pembelajaran, dalam hal ini digunakan alat peraga magic circuit. *Magic Circuit* merupakan salah satu alat peraga konkrit yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu membelajarkan materi keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan alat peraga *Magic Circuit* siswa akan lebih dapat memahami materi keliling, karena sifatnya yang nyata

Dengan metode ini siswa diharapkan dapat menyusun, memproses, mengorganisasikan dan menganalisis data. Sehingga siswa akan mudah memahami konsep jika disajikan dalam bentuk sebenarnya.

Berdasarkan kajian Teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diduga bahwa dengan menerapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak.

Pada kegiatan perbaikan pembelajaran ini penulis mempunyai alur pemikiran yang tersaji dalam skema data berikut:

Skema /Bagan Kerangka Berpikir



Berdasarkan Hipotesis dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diduga bahwa dengan menerapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak.

BAB III

PELAKSANAAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN

A. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Salah satu komponen keberhasilan penelitian tindakan kelas adalah subjek penelitian. Subjek penelitian tindakan kelas yang telah penulis lakukan adalah pada siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 berjumlah 6 siswa terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan.

Siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten memiliki karakteristik yang heterogen. Banyak diantaranya yang berasal dari wilayah Desa Sugihan Kecamatan Kabupaten Namun demikian, juga ada yang berasal dari luar wilayah Desa Sugihan Kecamatan Kabupaten Mayoritas kehidupan orang tua siswa adalah kelas ekonomi menengah ke bawah, dan hal tersebut menjadi salah satu penyebab ketidakpedulian orang tua terhadap hasil belajar anak-anaknya.

2. Tempat Penelitian

Perbaikan pembelajaran dilaksanakan di kelas III SD Negeri Kecamatan Kabupaten pada tahun pelajaran 2013/2014, yang merupakan satu-satunya sekolah dasar yang berada di wilayah Desa Sugihan Kecamatan Kabupaten

3. Waktu Penelitian

Perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan melalui 2 siklus, dengan jadwal sebagai berikut :

Perbaikan	Hari	Tanggal	Waktu
-----------	------	---------	-------

Pra Siklus	Rabu	05 Maret 2014	09.15 – 10.25
Siklus I	Sabtu	08 Maret 2014	09.15 - 10.25
Siklus II	Sabtu	15 Maret 2014	09.15 – 10.25

B. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Jenis penelitian ini adalah termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Disebut PTK karena penelitian ini hanya dilakukan oleh guru di dalam kelas yang sedang berlangsung kegiatan pembelajaran. PTK timbul atau dilaksanakan karena ada kesenjangan/perbedaan antara harapan dan kenyataan, sehingga setelah PTK ini dilaksanakan diharapkan terjadi keadaan yang ideal.

Yang menjadi pola dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan ini yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tindakan pemecahan masalah yaitu menerapkan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic circuit*.
- b. Menyusun perencanaan pembelajaran.
- c. Menyiapkan alat dan bahan pelajaran untuk pelaksanaan pengamatan.
- d. Membuat lembar observasi dan indikator pengamatan untuk mengamati kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan.

2. Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang ditempuh pada setiap siklus adalah memuat hal-hal sebagai berikut :

a. Perencanaan

Agar hasil perbaikan pembelajaran meningkat, maka penulis harus membuat persiapan yang akan digunakan dalam kegiatan perbaikan pembelajaran. Perencanaan yang disusun dalam perencanaan adalah:

- 1) Melihat kenyataan yang terjadi saat pembelajaran.

- 2) Mengidentifikasi masalah yang terjadi.
- 3) Menganalisis masalah yang muncul dalam pembelajaran.
- 4) Mencari alternatif dan prioritas pemecahan masalah.
- 5) Merumuskan masalah dan fokus perbaikan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam penelitian ini bentuk tindakan yang dilakukan untuk tiap siklusnya hampir sama, tiap pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran dengan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga magic circuit dan menjelaskan tentang urutan bilangan dengan media pembelajaran kartu bilangan. Perbedaan dari masing-masing siklus adalah pada penekanan penggunaan alat peraga.

c. Pengamatan

Observasi atau pengamatan dilakukan saat PBM berlangsung dalam tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang drama anak pada mata pelajaran Bahasa dengan menggunakan metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit*. Observasi dilakukan oleh supervisor II saat penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk merekam jalannya kegiatan pembelajaran dan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Hasil observasi, tes dan pekerjaan siswa dianalisis yang hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan suatu kegiatan mengulas secara kritis pembelajaran yang terjadi pada siswa, suasana pembelajaran di kelas dan guru. Dalam tahap ini, dianalisis kendala-kendala yang dihadapi

baik oleh guru maupun abservan dan ditentukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Perbaikan pembelajaran yang di rencanakan dilaksanakan sebanyak dua Siklus. Siklus I dan Siklus II membahas tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak melalui metode terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic circuit*, selama 2X pertemuan. Setiap akhir dari perbaikan pembelajaran siklus I dan II siswa mengerjakan evaluasi yang berfungsi mengukur seberapa besar hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran secara rinci, hasil pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran ini akan diuraikan sesuai dengan urutan siklus yang telah direncanakan.

Dalam perbaikan pembelajaran untuk hasil belajar siswa tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak, penulis merencanakan tindakan kelas berupa prosedur kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Melihat kenyataan yang terjadi saat pembelajaran.
 - 1) Siswa tidak memahami materi pembelajaran.
 - 2) siswa seandainya dalam mengikuti pembelajaran/ mengerjakan tugas.
 - 3) siswa terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
 - 4) siswa pasif dalam pembelajaran.
 - 5) siswa tidak ada keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya.

- 6) bahasa yang digunakan guru kurang dapat dipahami anak.
 - 7) kurang lengkap media yang digunakan dalam pembelajaran.
 - 8) kurang tepat metode yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang motivasi dari guru.
- b. Mengidentifikasi masalah yang terjadi.
- 1) Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi keliling persegi panjang.
 - 2) Siswa tidak tertarik pada materi pelajaran tentang keliling persegi panjang.
 - 3) Siswa masih pasif dalam menggunakan media yang dibutuhkan.
 - 4) Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan pada saat ada masalah yang kurang jelas.
- c. Menganalisis masalah yang muncul dalam pembelajaran.
- 1) Kurangnya pemahaman bahasa.
 - 2) Kurang lengkapnya alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran.
 - 3) Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 4) Takut dimarahi guru dan ditertawakan teman.
- d. Mencari alternatif dan prioritas pemecahan masalah.
- 1) Perbaikan penggunaan media pembelajaran.
 - 2) Perbaikan penggunaan alat peraga.
 - 3) Perbaikan penggunaan metode pembelajaran.
- e. Merumuskan masalah dan fokus perbaikan pembelajaran, yaitu:
- “Apakah penggunaan metode penemuan terbimbing dengan

menggunakan alat peraga magic sirkuit dapat meningkatkan penguasaan pada tema permainan materi Keliling persegi panjang dan menirukan dialog siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Tahun Pelajaran 2013/2014?”

2. Pelaksanaan

Penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dengan supervisor II sebagai pengamat yang akan mengamati dan mengisi lembar observasi yang sudah disiapkan. Perbaikan pembelajaran Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 08 Maret 2014 dengan langkah-langkah sebagai berikut :

I. Kegiatan Awal (5 menit)

Apresepsi:

- Mengisi daftar kelas, berdoa , mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga.
- Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan: “Ada berapa sisi bangun persegi panjang itu? Apakah semua panjang sisinya sama?”

II. Kegiatan Inti (45 menit)

1. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi

- a. Siswa memperhatikan guru yang mendemonstrasikan peraga magic circuit
- b. Siswa menjalankan mobil mainan mengelilingi bangun persegi panjang
- c. Siswa menyelesaikan contoh soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi panjang
- d. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian drama

- e. Siswa memperhatikan cara membaca dialog yang dibacakan oleh guru

2. *Elaborasi*

Dalam kegiatan *elaborasi*

- a. Siswa menghitung banyaknya kotak yang dilalui oleh mobil mainan pada *magic circuit*.
- b. Siswa menuliskan hasil pengamatan dan demonstrasi yang telah dilakukan di buku tugas
- c. Siswa diarahkan agar menyampaikan keliling bangun persegi panjang yang telah dihitung menggunakan *magic circuit*.
- d. Siswa menirukan cara membaca percakapan yang dicontohkan oleh guru
- e. Siswa membaca teks drama yang diberikan oleh guru dengan suara yang lantang

3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi

- a. Guru bersama siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru dan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

III. Kegiatan Akhir (20 menit)

Dalam kegiatan akhir

- a. Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan
- b. Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru
- c. Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa

3. Observasi

Dalam perbaikan pembelajaran ini pengamatan dilaksanakan oleh guru sebagai penulis dengan dibantu supervisor II sebagai

observer. Dalam melaksanakan pengamatan, observer menggunakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, yaitu:

a. **Indikator Pengamatan Siswa**

Aspek yang diobservasi	Skor Indikator		
	Kurang	Cukup	Baik
Perhatian siswa terhadap pre tes	Tidak memperhatikan	Perhatian tidak sepenuhnya	Perhatian pada saat pre tes sepenuhnya
Keberanian siswa menggunakan magic sirkuit	Tidak berani menggunakan	Berani menggunakan hanya sebagian siswa	Berani menggunakan semuanya
Semangat siswa dalam menirukan percakapan	Tidak semangat	Semangat tetapi hanya sebagian siswa	Semangat sepenuhnya
Keaktifan siswa selama pembelajaran	Tidak aktif	Aktif sebagian siswa saja	Semua aktif dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 1. Indikator pengamatan siswa

Lembar pengamatan Siswa

No	Keadaan yang diamati	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pre tes			
2	Keberanian siswa menggunakan peraga magic sirkuit			
3	Semangat siswa dalam menirukan percakapan			

4	Keaktifan siswa selama pembelajaran			
---	-------------------------------------	--	--	--

Tabel 2. lembar pengamatan siswa

b. Indikator Pengamatan Guru

Aspek yang diobservasi	Skor Indikator		
	Kurang	Cukup	Baik
Mengadakan pre tes	Tidak mengadakan	Mendakan dengan tidak ada soal khusus	Mengadakan dengan soal yang telah disediakan
Membimbing siswa untuk mengerjakan soal	Tidak membing	Membimbing sebagian	Membimbing secara menyeluruh
Penggunaan alat peraga magic sirkuit	Tanpa alat peraga	Menggunakan tetapi tidak efektif	Menggunakan media dan efektif
Ketepatan metode	Tidak fariatif	Fariatif tidak sesuai langkah yang ditetapkan	Fariatif sesuai langkah yang ditetapkan
Memberi motivasi siswa dalam pembelajaran	Tidak memberi motivasi	Fariatif kurang lengkap	Fariatif dan lengkap
Pelaksanaan evaluasi	Evaluasi tidak dilaksanakan	Evaluasi dilaksanakan tetapi belum sesuai waktu yang direncanakan	Evaluasi dilaksanakan sesuai waktu yg direncanakan
Melaksanakan penguatan terhadap materi pelajaran	Tidak memberi penguatan	Memberi penguatan tidak secara menyeluruh	Memberi penguatan secara menyeluruh
Pelaksanaan sesuai alokasi waktu	Waktu tidak dikelola dengan baik	Efektif tetapi tidak sesuai yang direncanakan	Efektif dan tepat waktu
Melakukan pembelajaran secara sistematis	Tidak sistematis	Sistematis tidak sesuai yang direncanakan	Sistematis sesuai yang direncanakan

Tabel 3. Indikator pengamatan guru

Lembar Pengamatan Guru

No	Aspek yang diobservasi	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengadakan pre tes			
2	Membimbing siswa untuk mengerjakan tugas			
3	Penggunaan alat peraga magic sirkuit			
4	Ketepatan metode			
5	Memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran			
6	Pelaksanaan evaluasi			
7	Melaksanakan penguatan terhadap materi pelajaran			
8	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu			
9	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis			

Tabel 4. lembar pengamatan guru

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk memahami dan memaknai segala sesuatu yang berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh akibat tindakan yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap temuan-temuan yang berkaitan dengan hambatan dan kekurangan yang dijumpai selama pembelajaran berlangsung. Kelebihan akan tetap dipertahankan, sedangkan kekurangan akan diperbaiki pada siklus II.

Kelebihan pelaksanaan perbaikan pembelajaran Siklus I dengan melalui metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga magic circuit dalam tema permainan materi keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak, yaitu:

- a. Dalam mengikuti pembelajaran siswa terlihat aktif.
- b. Siswa berani dan mampu menggunakan alat peraga magic circuit dengan benar.
- c. Siswa berani bertanya mengenai hal yang tidak diketahui.
- d. Sebagian besar siswa dapat meningkatkan hasil belajar materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog

Kelebihan-kelebihan tersebut di atas tetap dipertahankan oleh penulis dalam melaksanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Sedangkan kelemahan-kelemahan yang akan diperbaiki adalah yang tampak sebagai berikut:

- a. Ada sebagian kecil anak yang masih pasif dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Beberapa siswa ada yang belum aktif dalam meresponi lontaran pertanyaan guru / gambar stimulus.
- c. Motivasi yang diberikan guru belum dirasakan oleh semua siswa.
- d. Dalam berdialog bagi siswa yang kurang aktif cenderung bergantung kepada temannya.

Siklus II

1. Perencanaan

- a. Melihat kenyataan yang terjadi saat pembelajaran.
 - 1) Siswa memahami materi pembelajaran.
 - 2) Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 3) Siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
 - 4) Siswa aktif dalam pembelajaran.
 - 5) Siswa memiliki keberanian dalam mengungkapkan pendapat.

- 6) Guru menggunakan metode dan media yang sesuai.
 - 7) Penggunaa alat peraga kurang optimal.
- b. Mengidentifikasi masalah yang terjadi.
- 1) Masih ada siswa yang belum jelas terhadap materi keliling persegi panjang
 - 2) Ada sebagian siswa tidak tertarik pada materi pelajaran tentang keliling persegi panjang
 - 3) Siswa belum maksimal dalam menggunakan peraga yang dibutuhkan
 - 4) Sebagian siswa tidak berani mengajukan pertanyaan pada saat ada masalah yang kurang jelas.
- c. Menganalisis masalah yang muncul dalam pembelajaran.
- 1) Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru
 - 2) Penggunaan alat peraga kurang maksimal
 - 3) Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- d. Mencari alternatif dan prioritas pemecahan masalah.
- 1) Perbaikan penggunaan alat peraga.
 - 2) Perbaikan penggunaan metode pembelajaran.
 - 3) Memotivasi siswa dalam mengikuti perbaikan pembelajaran.
 - 4) Pemberian bimbingan pada siswa secara merata.
- e. Merumuskan masalah dan fokus perbaikan pembelajaran, yaitu:
- “Apakah penggunaan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic sirkuit* dapat meningkatkan hasil belajar pada tema permainan materi Keliling persegi panjang dan menirukan dialog siswa kelas III semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Tahun Pelajaran 2013/2014?”

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran Siklus II ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun penulis dan dibantu oleh supervisor II (observer) dengan melakukan perbaikan – perbaikan pada kekurangan – kekurangan yang ditemukan pada proses pembelajaran Siklus II, Observer mengisi lembar observasi yang telah penulis sediakan baik untuk siswa maupun untuk guru. Perbaikan pembelajaran Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 12 Maret 2014 dengan langkah–langkah sebagai berikut :

a. Kegiatan Awal (5 menit)

Apresepsi:

- 1) Mengisi daftar kelas, berdo'a , mempersiapkan materi dan alat peraga.
- 2) Memotivasi siswa. Mengajukan pertanyaan: “siapa yang pernah lari mengitari lapangan? Lapangan apa yang pernah kamu putari? Berapa kali kamu mengitarinya? Dimulai darimana kamu memutari lapangan tersebut?”

b. Kegiatan Inti (40 menit)

1. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi

- 1) Siswa memperhatikan guru cara penggunaan peraga magic circuit
- 2) Siswa menjalankan mobil mainan mengelilingi bangun persegi panjang
- 3) Siswa menyelesaikan contoh soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi panjang
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian drama
- 5) Siswa memperhatikan cara membaca dialog yang dibacakan oleh guru

2. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi

- 1) Siswa menghitung banyaknya kotak yang dilalui oleh mobil mainan pada magic circuit.
- 2) Siswa menuliskan hasil pengamatan dan demonstrasi yang telah dilakukan di buku tugas
- 3) Siswa diarahkan agar menyampaikan keliling bangun persegi panjang yang telah dihitung menggunakan magic circuit.
- 4) Siswa menirukan cara membaca percakapan yang dicontohkan oleh guru.
- 5) Siswa membaca teks drama yang diberikan oleh guru dengan suara yang lantang.

3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi

- 1) Guru bersama siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru dan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

c. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir

- 1) Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan
- 2) Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru
- 3) Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa

3. **Observasi**

Pengamat mengamati jalannya pembelajaran yang difokuskan pada kegiatan siswa maupun guru . Berikut hal – hal yang diamati oleh supervisor II selaku observer :

Untuk siswa:

- a. Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Respon siswa terhadap pertanyaan guru.
- c. Keterlibatan siswa dalam penggunaan alat peraga magic circuit.
- d. Keberanian menjawab dan mengajukan pertanyaan.
- e. Keberanian dalam berdialog.
- f. Kedisiplinan dalam melaksanakan tugas.
- g. Kerapian dan kebersihan dalam mengerjakan tugas.
- h. Kemampuan dalam menyikapi permasalahan.

Untuk guru :

- a. Membuka dan menyampaikan tujuan pelajaran.
- b. Menyajikan materi pelajaran menggunakan metode dan alat peraga.
- c. Keterampilan bertanya pada siswa.
- d. Mengelola kelas / siswa dengan baik.
- e. Membantu siswa yang masih perlu bimbingan belajar.
- f. Membimbing dalam berdialog.
- g. Memberikan pelatihan pada siswa.
- h. Memotivasi siswa.

4. Refleksi

Pada saat melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, penulis berkolaborasi dengan supervisor II untuk mencatat semua kejadian dan temuan dalam perbaikan pembelajaran yang meliputi kelebihan dan kekurangan pada perbaikan pembelajaran tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak. Selanjutnya dipergunakan sebagai masukan untuk membuat laporan. Maka berdasarkan hasil pengamatan supervisor II (observer) disimpulkan bahwa pada perbaikan pembelajaran Siklus II tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui hasil evaluasi yang pada siklus I tingkat ketuntasan hanya 66,7 %, di siklus II ini menjadi 100 % dari 6 siswa yaitu pada prasiklus yang tuntas ada 2 siswa, siklus I

ada 4 siswa pada siklus II menjadi 6 siswa. Peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

C. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif atau angka yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa. Cara yang digunakan dalam pengumpulan data kuantitatif ini dengan teknik tes. Hasil tes belajar diambil pada siklus 1 dan siklus 2 sesudah siswa mengikuti pembelajaran tema permainan materi keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika dan menirukan dialog teks drama anak pada bahasa Indonesia dengan menggunakan metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit*.

Analisis juga menggunakan analisis data kualitatif yaitu menggunakan hasil pengamatan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II. Hasil observasi digunakan untuk menganalisis kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Sebelum dilaksanakannya perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, penulis terlebih dahulu melakukan pengamatan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang tema permainan materi keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak. Maka, berdasarkan hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa, didapat 4 siswa yang belum tuntas dalam belajarnya, sedangkan 2 siswa telah tuntas walaupun belum maksimal. Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi ini, dapat dikatakan pembelajaran yang telah dilaksanakan belum berhasil.

Dari masalah tersebut yang menjadi fokus perbaikan adalah menerapkan metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit* ke dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema lingkungan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak. Pada siklus I terdapat 4 anak (66,7%) yang tuntas dan 2 anak (33,3 %) yang tidak tuntas, dengan nilai tertinggi 100, sedangkan nilai terendah 20. Sedangkan pada siklus II dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa semua siswa (100%) dapat menuntaskan pembelajaran tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak. Dengan demikian penggunaan metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang di rencanakan menggunakan 2 Siklus, dimana Siklus I, dan Siklus II membahas peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit*. Masing-masing siklus alokasi waktu yang digunakan adalah 2x35 menit.

Dan pada setiap akhir pertemuan dilakukan tes formatif, yang bermaksud sebagai ukuran keberhasilan dari hasil perbaikan pembelajaran. Proses kegiatan perbaikan pembelajaran ini akan diuraikan sesuai dengan urutan siklus yang telah direncanakan.

1. Diskripsi Siklus 1

a. Data Tentang Perencanaan

Dari hasil pelaksanaan yang kurang memuaskan, maka penulis bekerjasama untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan masalah yang terjadi saat KBM berlangsung. Dari hasil kerjasama selanjutnya penulis mulai melakukan hal-hal berikut:

- 1) Sudah menuliskan kondisi awal kelas.
- 2) Sudah menentukan identifikasi masalah yang terjadi.
- 3) Sudah membuat analisis masalah yang muncul dalam pembelajaran.
- 4) Sudah menentukan alternatif dan prioritas pemecahan masalah.
- 5) Sudah merumuskan masalah yang terjadi saat pembelajaran
- 6) Sudah menentukan fokus perbaikan pembelajaran.

b. Data Tentang Pelaksanaan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I adalah pada hari Sabtu, 08 Maret 2014 pukul 09.15-10.25. pada siklus ini penulis mengajarkan tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak.

Sebelum melaksanakan pembelajaran siklus I, penulis menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan. Diantaranya adalah menyiapkan rencana perbaikan pembelajaran dan lembar observasi.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diuraikan dalam rencana perbaikan yang telah dibuat oleh penulis, yang dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Pada kegiatan inti diuraikan pula *eksplorasi*, sehingga siswa dapat menggali pengetahuan awalnya sendiri. Juga *elaborasi* mengharapakan siswa dapat menggabungkan kemampuan

berfikirnya dengan keterampilan motoriknya. Selain itu pada kegiatan inti siswa dapat menyamakan persepsi atau pengertian dengan guru tentang materi yang telah dipelajari hal ini masuk dalam kegiatan *konfirmasi*.

Dari hasil analisis nilai proses dan nilai evaluasi yang diperoleh siswa pada kegiatan perbaikan siklus I meningkat dibandingkan pembelajaran prasiklus. Pada siklus I didapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20, dengan nilai rata-rata kelas 78,3. Sedangkan pada prasiklus nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa 80 dan nilai terendah 20, dengan nilai rata-rata kelas 53,3.

Berdasarkan hasil perbaikan yang diperoleh siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan hasil belajar siswa walaupun hasil tersebut belum optimal, sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Berikut ini penulis gambarkan nilai hasil evaluasi belajar siswa dalam bentuk tabel dan diagram batang.

Hasil Nilai Prasiklus

No	Rentan Nilai	Frekwensi
1	90 – 100	0
2	80 – 89	2
3	70 – 79	0
4	60 – 69	2
5	50 – 59	0
6	40 – 49	0
7	30 – 39	0
8	0 – 29	2

Tabel 5. Hasil nilai prasiklus

Dari tabel di atas dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai KKM sebanyak 2 anak, sehingga 4 anak belum tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat diagram

batang berikut ini:

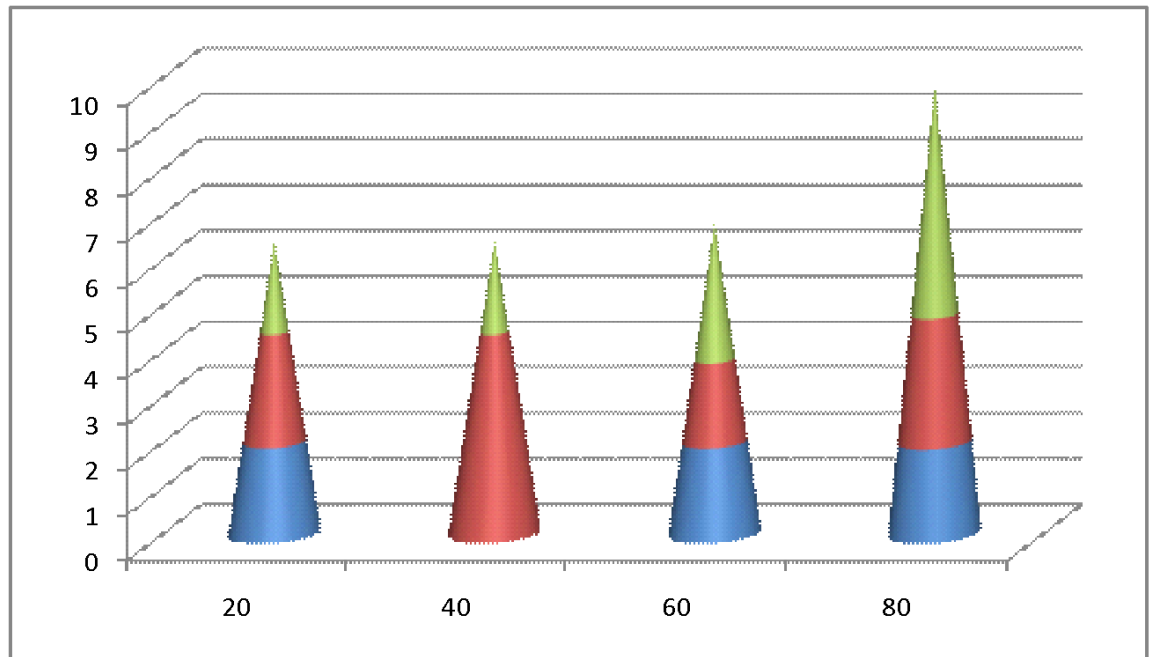


Diagram batang 1. Hasil Nilai Prasiklus

Jadi dapat diketahui bahwa dari hasil evaluasi prasiklus anak yang tuntas baru 2 siswa atau 33,3 % dari 6 siswa.

Pada pelaksanaan perbaikan siklus I perubahan yang terjadi dari hasil evaluasi siswa meningkat. Kondisi yang berlawanan dengan prasiklus, pada siklus 1 ini 4 anak (66,7%) sudah tuntas dan 2 anak (33,3%) belum tuntas. Berikut dapat dilihat pada daftar nilai berikut :

ANALISA NILAI

SIKLUS I

No	N a ma	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Belum
1	Alvian Januar	70	100	✓	
2	Andri Wijaya	70	60		✓
3	Muhammad Qhoirul Anwar	70	80	✓	
4	Riki Ardiyanto MMMaulana	70	60		✓
5	Robi Ardani Satrio	70	80	✓	
6	Ulfa Mifthakul Jannah	70	100	✓	
	JUMLAH		480		
	RATA-RATA		80,00		
	KETUNTASAN			66,7 %	33,3% %

Tabel 6. Analisa ketuntasan nilai siklus I

Dari hasil evaluasi pada siklus 1, dapat dilihat dalam tabel berikut

Hasil Nilai Perbaikan Siklus I

No	Rentan Nilai	Frekwensi
1	90 – 100	2
2	80 – 89	2
3	70 – 79	0
4	60 – 69	2

5	50 – 59	0
6	40 – 49	0
7	30 – 39	0
8	0 – 29	0

Tabel 7. Hasil nilai perbaikan siklus I

Dari data hasil analisis evaluasi prasiklus mengalami perubahan kenaikan nilai pada Siklus I, disajikan pada diagram batang sebagai berikut :

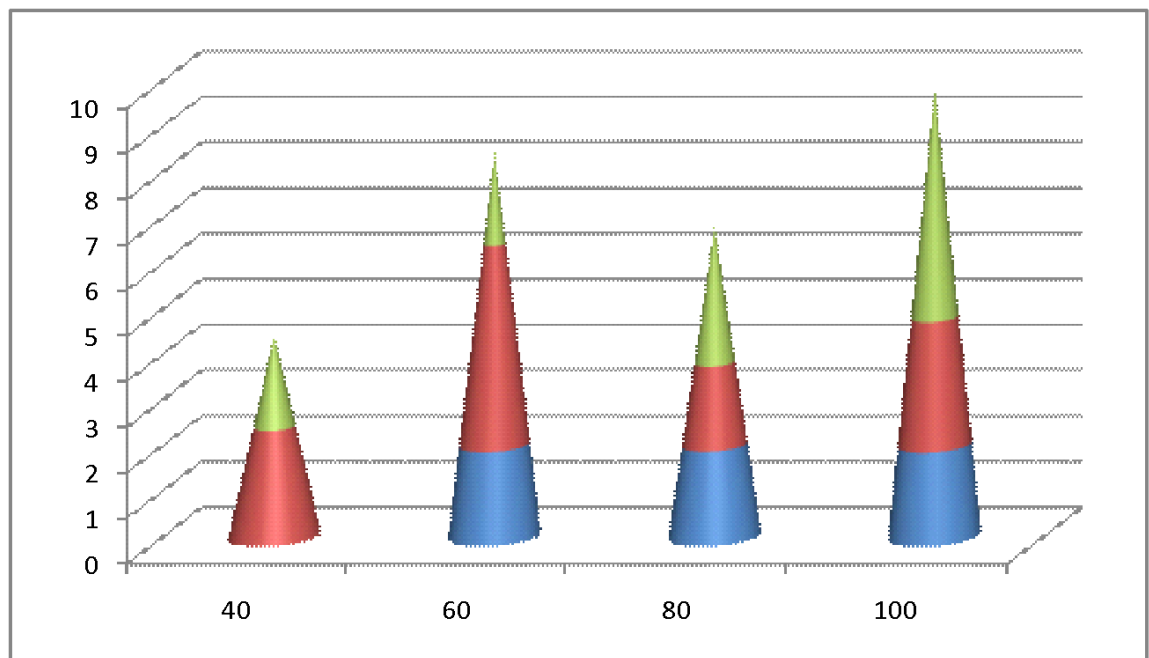


Diagram batang 2. Hasil nilai perbaikan siklus I

c. Data Tentang Pengamatan

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika dan menirukan dialog teks drama anak mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten , mengamati hal – hal sebagai berikut :

a. Pengamatan kegiatan siswa

PENGAMATAN KEGIATAN SISWA

Tema : Permainan

Kelas / Semester : III / 2

No	Keadaan yang diamati	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pretes		√	
2	Keberanian siswa menggunakan peraga <i>magic circuit</i>		√	
3	Semangat siswa dalam menirukan percakapan		√	
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran			√

Tabel 8. Hasil pengamatan siklus I

b. Skor indikator pengamatan guru

PENGAMATAN KEGIATAN GURU

Kegiatan Siklus I

Tema : Permainan

Kelas / Semester : III / 2

No	Aspek yang diobservasi	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengadakan pretes		√	
2	Membimbing siswa untuk mengerjakan tugas		√	

3	Penggunaan alat peraga <i>magic circuit</i>		√	
4	Ketepatan metode			√
5	Memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran		√	
6	Pelaksanaan evaluasi		√	
7	Melaksanakan penguatan terhadap materi pelajaran			√
8	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu			√
9	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis			√

Tabel 9. Hasil pengamatan guru

d. Data Tentang Refleksi Siklus I

Setelah melihat dari diskripsi pelaksanaan siklus I di atas, dapat diketahui bahwa siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/2014 mengalami peningkatan hasil belajar, perubahan tingkah laku siswa, serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak.

e. Kelebihan yang terjadi saat perbaikan pembelajaran:

- 1) Guru menggunakan metode yang tepat.
- 2) Guru menggunakan alat peraga *magic circuit* yang sesuai dengan materi.
- 3) Guru menguasai materi pembelajaran.

f. Kelemahan yang terjadi saat perbaikan pembelajaran:

- 1) Alokasi waktu yang digunakan tidak sesuai rencana.

- 2) Penggunaan alat peraga *magic circuit* belum optimal.
- 3) Sebagian siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

g. Penyebab kelemahan:

- 1) Terlalu banyak waktu yang digunakan untuk penekanan pada kegiatan inti.
- 2) Kurangnya keberanian siswa dalam menggunakan alat peraga *magic circuit*.
- 3) Kurangnya motivasi dalam diri siswa untuk mengikuti perbaikan pembelajaran.

h. Upaya untuk perbaikan pembelajaran:

- 1) Memotivasi siswa karena masih ada beberapa siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Mengoptimalkan penggunaan alat peraga *magic circuit*.
- 3) Menentukan alat evaluasi yang tepat.
- 4) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

2. Diskripsi Siklus II

a. Data Tentang Perencanaan

Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus I penulis kembali berkolaborasi untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan masalah yang terjadi saat perbaikan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya penulis mulai melakukan hal-hal berikut:

- 1) Sudah menuliskan kondisi awal kelas.
- 2) Sudah menentukan identifikasi masalah yang terjadi.
- 3) Sudah membuat analisis masalah yang muncul dalam pembelajaran.
- 4) Sudah menentukan alternatif dan prioritas pemecahan masalah.
- 5) Sudah merumuskan masalah yang terjadi saat pembelajaran

- 6) Sudah menentukan fokus perbaikan pembelajaran.

b. Data Tentang Pelaksanaan

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Maret 2014 pukul 09.15-10.25. pada siklus ini penulis mengajarkan tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diuraikan dalam rencana perbaikan yang telah dibuat oleh penulis, yang dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Pada kegiatan inti tetap menggabungkan *eksplorasi*, *elaborasi*, dan *konfirmasi*.

Dari hasil analisis nilai proses dan nilai evaluasi yang diperoleh siswa pada kegiatan perbaikan siklus II meningkat dibandingkan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Pada siklus II didapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80, dengan nilai rata-rata kelas 90,00. Dengan hasil ini diartikan bahwa penggunaan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah data hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus.

NO	NAMA PESERTA	KKM	Nilai
1	Alvian Januar	70	100
2	Andri Wijaya	70	80
3	Muhammad Qhoirul Anwar	70	100
4	Riki Ardiyanto MMMaulana	70	80
5	Robi Ardani Satrio	70	100
6	Ulfa Mifthakul Jannah	70	100
	Jumlah		560
	Rata-rata		93,30

Tabel 10. nilai siklus II

Dari hasil hasil evaluasi pada siklus 1, dapat dilihat dalam tabel berikut

Hasil Nilai Perbaikan Siklus II

No	Rentan Nilai	Frekwensi
1	90 – 100	4
2	80 – 89	2
3	70 – 79	
4	60 – 69	-
5	50 – 59	-
6	40 – 49	-
7	30 – 39	-
8	0 – 29	-

Tabel 11. Hasil nilai siklus II

Dari data hasil analisis evaluasi prasiklus mengalami perubahan kenaikan nilai pada Siklus I, disajikan pada diagram batang berikut :

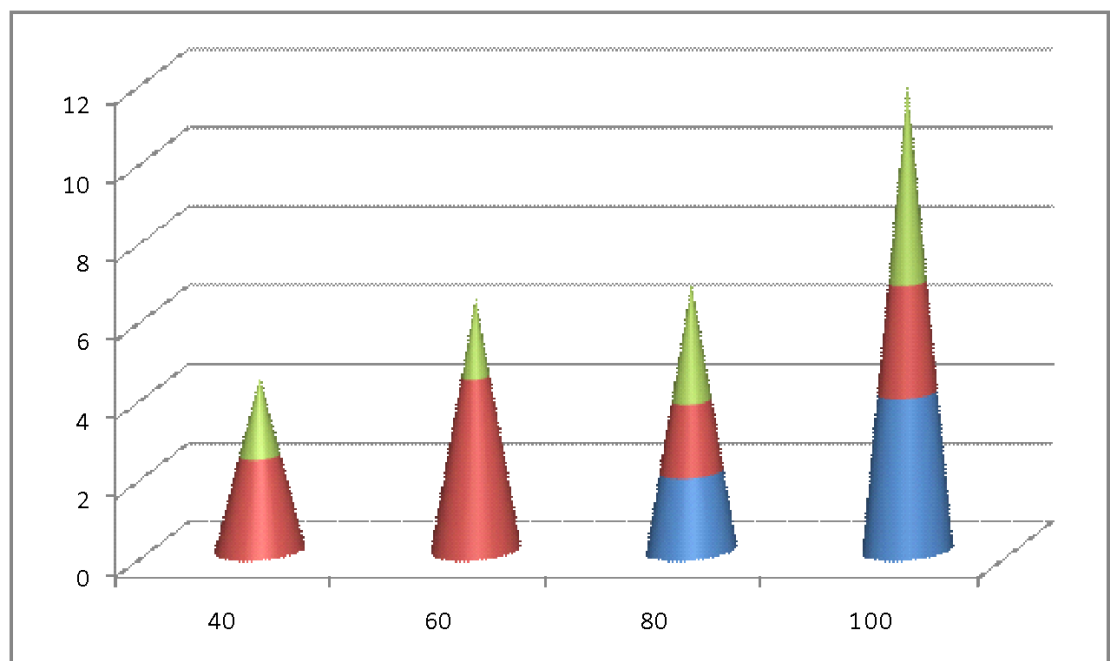


Diagram batang 3. Hasil nilai perbaikan siklus II

Dari data hasil analisis evaluasi prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan nilai. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada sajian data sebagai berikut:

Hasil Nilai Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Rentan Nilai	Frekwensi		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	90 – 100	0	2	4
2	80 – 89	2	2	2
3	70 – 79	0	0	0
4	60 – 69	2	2	-

5	50 – 59	0	0	-
6	40 – 49	0	0	-
7	30 – 39	0	0	-
8	0 – 29	2	0	-

Tabel 12. Hasil nilai Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:

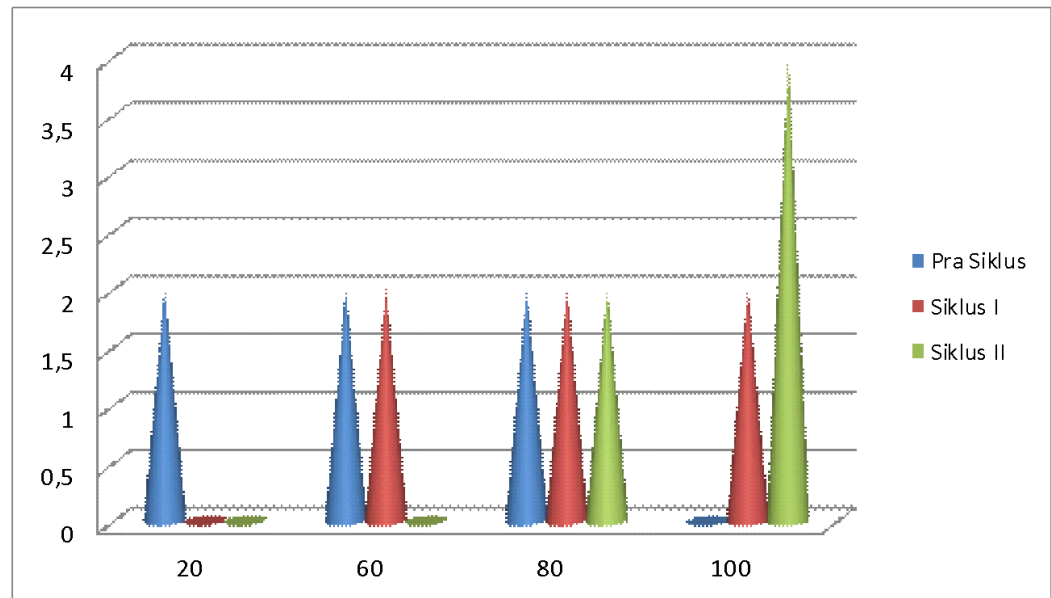


Diagram batang 4. Hasil Nilai Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Jadi dapat diketahui bahwa peningkatan hasil evaluasi dari prasiklus, siklus I, siklus II yang mencapai ketuntasan adalah :

- 1) Prasiklus ada 2 siswa.
- 2) Siklus I ada 4 siswa.
- 3) Siklus II menjadi 6 siswa.

c. Data Tentang Pengamatan

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika dan menirukan dialog teks drama anak mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten , mengamati hal – hal sebagai berikut :

d. Skor pengamatan kegiatan siswa

HASIL PENGAMATAN KEGIATAN SISWA

Tema : Permainan
Kelas / Semester : III / II

No	Keadaan yang diamati	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pretes			√
2	Keberanian siswa menggunakan peraga <i>magic circuit</i>			√
3	Semangat siswa melakukan dialog			√
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran			√

Tabel 13. Hasil pengamatan siswa siklus II

Dari data pengamatan siswa pada siklus II dapat dilihat dari aktivitas siswa yang berbeda saat pembelajaran prasiklus dan siklus I.

e. Skor pengamatan kegiatan guru

Kegiatan Siklus II

Tema : Permainan
Kelas / Semester : III / 2

No	Aspek yang diobservasi	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengadakan pretes			√

2	Membimbing siswa untuk mengerjakan tugas			√
3	Penggunaan alat peraga <i>magic circuit</i>			√
4	Ketepatan metode			√
5	Memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran		√	
6	Pelaksanaan evaluasi			√
7	Melaksanakan penguatan terhadap materi pelajaran			√
8	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu			√
9	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis			√

Tabel 14. Hasil pengamatan guru siklus II

Dari data pengamatan di atas dapat diperoleh suatu gambaran pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II. Dengan bimbingan guru, siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung, sehingga hasil yang dicapai siswa dapat maksimal.

d. Data Hasil Refleksi Siklus II

Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II, penulis melakukan refleksi kembali. Didapat dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II hasil tes evaluasi siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/2014 mengalami peningkatan. Selain itu, siswa mengalami perubahan tingkah laku dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya siswa diberi pengayaan.

B. Pembahasan Tiap Siklus

1. Siklus I

Hasil perbaikan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan metode dan alat peraga yang digunakan. Hal ini sesuai dengan teori dari para ahli.

Menurut Jerome Bruner (dalam Markaban, 2008:9), penemuan adalah suatu proses. Proses penemuan dapat menjadi kemampuan umum melalui latihan pemecahan masalah, praktek membentuk dan menguji hipotesis. Dengan demikian didalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan. Berdasarkan hal tersebut penggunaan metode penemuan terbimbing tepat digunakan untuk membelajarkan tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak. Dengan metode penemuan terbimbing, siswa aktif mencari temuan-temuan dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode penemuan terbimbing dapat mengubah perilaku siswa dari yang tidak peduli menjadi peduli terhadap pembelajaran.

Selain menggunakan metode, penelitian ini juga menggunakan alat peraga *magic circuit* yang mendukung aktifitas siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini sependapat dengan Hamalik (Marlina, 2004:22) yang menyatakan alat, metode, dan teknik dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan teori tersebut yang juga telah diterapkan dalam perbaikan pembelajaran, penggunaan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Dari hasil pembelajaran siklus I tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak pada siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten menunjukkan

bahwa dari 6 siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 4 siswa (66,7%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa (33,3 %).

Pada pembelajaran siklus I ini hasil yang dicapai belum maksimal, ini dikarenakan metode penemuan terbimbing membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih lama. Hal ini sejalan dengan pendapat Widdiharto (2004:6) yang menjelaskan tentang kekurangan dari metode penemuan terbimbing, yaitu:

- 4) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
- 5) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan, beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan metode ceramah.
- 6) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan metode ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan metode penemuan terbimbing.

2. Siklus II

Dari hasil perbaikan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang maksimal dengan ketuntasan 100%, dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 80, dan rata-rata kelas 93,3. Dengan menerapkan metode penemuan terbimbing dan juga menggunakan alat peraga *magic circuit* secara keseluruhan siswa sudah aktif dalam pembelajaran tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah yang telah dilaksanakan oleh penulis melalui penelitian tindakan kelas pada tema “permainan” materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode penemuan terbimbing dengan menggunakan alat peraga *magic circuit* dapat meningkatkan hasil belajar tema “Permainan” materi keliling persegi panjang pada mata pelajaran matematika dan menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari teks drama anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/2014, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I dan siklus II sebagai berikut:
 - a. Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran siklus I dari rata-rata nilai saat prasiklus 53,30 menjadi 78,30.
 - b. Terjadinya peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran siklus II dari rata-rata nilai 78,30 meningkat menjadi 90,00.
2. Metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit* yang diterapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian kompetensi belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

B. Saran Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian yang terbukti bahwa dengan menerapkan metode penemuan terbimbing menggunakan alat peraga *magic circuit* pada tema permainan materi menghitung keliling persegi panjang dan menirukan dialog teks drama anak dapat meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar siswa, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya seorang guru menggunakan metode penemuan terbimbing, karena metode ini menekankan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.
2. Guru hendaknya dapat menyertakan media atau alat peraga *magic circuit* yang dapat mendukung aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menyertakan alat peraga, motivasi siswa akan meningkat.
3. Sekolah selalu mengadakan inovasi dalam pendidikan, sehingga dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Wardani, I.G.A.K, dkk. 2010. *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggoro, M. Toha, dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardhani, IGAK, Kuswoyo Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hera Lestari Mikarsa, Agus Taufik, Puji L. Prianto. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Resmini Novi, Andayani, Asep Herry Hernawan. 2008. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andayani, dkk. 2010. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anitah W, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Herrhyanto Nar, Hamid Akib H. M. 2010. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukirman, dkk. 2007. *Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Karso, dkk. 2008. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santoso Puji, dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rosdiana Yusi. HJ, dkk. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- T. W. Solchan, dkk. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ari Kunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

- Rochiati Wiria Atmadja. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pembukaan UUD 1945, pasal 31 dan pasal 20 tahun 2003
- _____. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tim Penyusun KBBI. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.