**PENGGUNAAN ALAT PERAGA PAPAN BERPAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**MATERI POKOK BANGUN DATAR PADA**

**SISWA KELAS III SD NEGERI 2 SESAOT**

**TAHUN PEMBELAJARAN 2013/2014**

****

**SKRIPSI**

**Proposal ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan**

**Dalam melakukan penelitian**

**SRI LUTFIANI MASUDI**

**NIM: E1E 112102**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

 **S1 PROGRAM SKGJ PGSD PPKHB**

**UNIVERSITAS MATARAM**

**2013**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Mengingat peran Matematika yang begitu penting, maka pengajaran Matematika disetiap jenjang pendidikan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan, namun keadaan dilapangan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil studi menyebutkan bahwa meski adanya peningkatan mutu pendidikan yang cukup menggembirakan, namun pembelajaran dan pemahaman siswa pada mata pelajaran termasuk Matematika menunjukkan hasil yang kurang memuaskan.

Pembelajaran Matematika di sekolah-sekolah cenderung mengalami kesulitan, terutama dalam hal memotivasi belajar siswa. Kadang kala juga pembelajaran Matematika cenderung *text book, oriented* dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung abstrak dan dengan metode yang monoton, tampa memperhatikan tingkat perkembangan siswa dan penggunaan alat peraga yang dapat membantu pemahaman siswa dalam peroses pembelajaran, sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Persepsi siswa bahwa pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan.

Berdasarkan hasil observasi awal hasil belajar atau hasil belajar siswa cenderung masih rendah yaitu rata-rata ujian semester kelas III khususnya pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 2 Sesaot hasilnya menunjukkan 5,86 dan masih di bawah KKM yang telah di tentukan. Kenyataan ini disebabkan karena guru masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa atau dengan kata lain tiadak melakukan pembelajaran bermakna, metode yang digunakan cenderung monoton yang hanya terpusat pada guru (*teacher center* ).

Dari proses pembelajaran tersebut berdampak pada keaktifan siswa menjadi rendah, motivasi siswa menjadi sulit untuk ditumbuhkan dan pola pembelajaran cenderung menghapal selama pembelajaran berlangsung dikelas dan tidak menutup kemungkinan bagi para siswa untuk berpikir dan berpartisipasi secara penuh.

Mencermati hal tersebut di atas, maka perlu diupayakan sistem belajar mengajar yang efektif dan efesien. Pembelajaran yang efektif dan efisien tentunya dengan menggunakan berbagai strategi belajar yang tepat sesuai dengan bidang studi dan pokok bahasan yang diajarkan, peningkatan profesionalisme guru, pemanfaatan alat peraga yang sesuai dengan materi ajar, sehingga tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut diatas adalah penggunaan alat peraga papan berpaku merupakan alat peraga Matematika yang dapat dipergunakan dalam pengajaran Matematika pada pokok bahasan bangun datar seperti persegi dan persegi panjang. Alat peraga papan berpaku tersebut berbentuk persegi dan persegi panjang, dimana di atasnya ditancapkan paku-paku dengan ukuran dan satuan tertentu, sehingga dengan mudah untuk menunjukkan siswa tentang konsep dasar dari sebuah bangunan datar yakni persegi dan persegi panjang, (Depdiknas, 2006 : 4). Oleh karena itu, dengan penggunaan alat peraga papan berpaku tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam penguasaan dan pemahaman siswa mengenai konsep dasar bangun datar.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dipahami bahwa, pengunaan alat peraga papan berpaku dalam pembelajaran matematika pokok bahasan bangunan datar merupakan salah satu cara mengajar yang diduga dapat membantu tujuan pengajaran. Oleh karena itu, perlu diamati dengan perlakuan langsung dilapangan untuk menyelidiki bagaimana proses belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga papan berpaku, sehingga penulis tertarik untuk mencoba melakukan penilitian dengan judul “Penggunaan alat peraga papan berpaku untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan bangun datar pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Sesaot Tahun Pembelajaran 2013/2014”.

1. **Rumusan Masalah**

Dalam penilitian ini, masalah yang diungkapkan oleh peneliti adalah tentang peningkatan hasil belajar Matematika pokok bahasan bangun datar pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Sesaot Tahun Pembelajaran 2013/2014, secara lebih khusus dapat dirumuskan masalahnya yaitu: “Apakah penggunaan alat peraga papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan bangun datar pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Sesaot Tahun Pembelajaran 2013/2014”.?

1. **Tujuan Penilitian**

Adapun tujuan penelitian yaitu: Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan bangun datar pada siswa pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Sesaot Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan penggunaan alat peraga papan berpaku.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru
2. Hasil penilitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam penggunaan alat peraga papan berpaku.
3. Hasil penilitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk bagaimana seorang pandidik menyajikan materi bangun datar yang benar.
4. Bagi siswa
5. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun datar baik secara teori maupun praktek.
6. Untuk merangsang minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun datar dengan menggunakan alat praga papan berpaku.
7. Bagi sekolah
8. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai refrensi dalam mengembangkan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa.
9. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan oleh para guru bidang studi Matematika dalam memilih alat peraga yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**KAJIAN KEPUSTAKAAN DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Hasil Belajar**

Untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dalam diri individu dan diluar individu. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebaga hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, (Slameto, 2007: 2). Dalam hal ini yang dimaksud dengan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubabhan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pibadi seseorang. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. (Sardiman, 2008: 21).

1. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

digolongkan menjadi dua yaitu:

1. Faktor interal, terdiri dari:
2. Faktor jasmani yaitu kesehatan, cacat tubuh
3. Faktor psikologis yaitu bakat atau *Atitude*, kecerdasar atau intelegensi, minat, motivasi dan kematangan.
4. Faktor eksternal, terdiri dari:
5. Faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan.
6. Faktor sekolah, yaitu metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, metode belajar siswa.
7. Faktor masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul. (Slameto, 2007: 54).
8. **Alat Peraga Papan Berpaku**
9. Pengertian Alat Peraga Papan Berpaku

Alat peraga merupakan alat modern, karena kesadaran mengenai pentingnya memakai media mengajar dalam pelayanan masih baru. Pemakaian alat peraga imajinasi anak dirangsang, perasaannya disentuh, anak belajar dengan semangat dan dapat mengingat dengan baik.

Mengajar dengan memakai alat peraga lebih banyak menuntut guru, banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan, juga perlu kesediaan berkorban secara meteril, tetapi dengan memakai alat peraga secara tepat guru akan menanamkan kesan yang jauh lebih dalam yang mungkin akan mempengaruhi seluruh kehidupan dari anak yang diajar.

Salah satu alat peraga yang digunakan adalah dalam pembelajaran Matematika adalah alat peraga papan berpaku. Alat peraga papan berpaku merupakan alat peraga yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran Matematika kaitannya dengan pengajaran bidang-bidang datar. Alat papan berpaku terbuat dari papan berbentuk persegi panjang atau bujur sangkar yang di atasnya ditancapkan paku-paku yang tersusun sesuai ukuran tertentu, (Sobel, 2007: 135). Pada papan berpaku ini, guru dapat mencari berbagai panjang ruas garus, baik berupa bilangan bulat, pecahan, maupun bilangan rasional.

1. Kelebihan dan Kelemahan Alat Peraga Papan Berpaku

 Menurut Sudirman (2007: 9) mengatakan penggunian Alat Peraga papan berpaku memiliki kelebihan dan kelemahan. Diantaranya:

 1. KelebihanAlat Peraga Papan Berpaku

* + - * 1. Papan berpaku yang bersifat kongkrit memudahkan guru dalam mengatur urutan penyajian.
				2. Materi pelajaran dapat dibuat sendiri dengan menggunakan prinsip geometri.
				3. penggunaan Alat Peraga papan berpaku dapat diatur oleh guru sesuai kebutuhan.
				4. Dapat digunakan untuk pembelajaran individual ataupun kelompok,
	1. Kelemahan Alat Peraga Papan Berpaku
		+ - 1. Alat Peraga papan berpaku yang bersifat individual sulit disediakan
				2. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan emosi dan suara.
				3. Membutuhkan keterangan yang banyak dari guru.
1. **Hipotesis Tindakan**

 Berdasarkan landasan teorietis dan kerangka berpikir yang dikemukakan pada uraian sebelumnya, hipotesis penelitian yang diajukan adalah “Jika menggunakan Alat Peraga papan berpaku secara optimal, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun datar pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Sesaot tahun pelajaran 2013/2014”.

**METODE PENELITIAN**

1. **Setting Penelitian**
2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 2 Sesaot Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat Tahun Pembelajaran 2013/2014.

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 21 Oktober 2013 sampai dengan, tanggal 31 Oktober 2013. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 (dua ) kali pertemuan.

1. **Subjek dan Observasi Penelitian**
2. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Sesaot. Jumlah siswa 22 orang dengan rincian, 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Khusus kemampuan hasil belajar siswa, kemampuan siswa perempuan lebih baik dari siswa laki-laki. Hampir semua siswa laki-laki belum mencapai KKM Sekolah.

1. Observaser Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan 2 observer yaitu observer guru dan observer siswa. Dalam hal ini di tentukan oleh guru kelas III ( I Made Tindih, S.Pd. menjadi observer siswa dan H. Kayatarno, S.Pd. sebagai observer guru.

1. **Faktor yang Diteliti**
2. Faktor Guru

Adapun faktor guru yang diteliti adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru. Dalam hal ini pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan alat peraga papan berpaku pada mata pelajaran Matematika.

1. Faktor Siswa

Sementara itu, faktor siswa yang diteliti adalah aktivitas pembelajaran siswa yang dilakukan oleh siswa. Dalam hal ini berkaitan dengan hasil belajar siswa.

merupakan Alat Peraga yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran Matematika meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun datar pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Sesaot tahun pelajaran 2013/2014. Alat Peraga papan berpaku terbuat dari papan berbentuk persegi panjang atau bujur sangkar yang di atasnya ditancapkan paku-paku yang tersusun sesuai ukuran tertentu. Pada papan berpaku ini, guru dapat mencari berbagai panjang ruas garus.

1. **Rancangan Penelitian Dan Langkah-Langkah Penelitian**
2. Rancangan Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) oleh karena itu prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur tindakan kelas. Dalam upaya mengoptimalkan penggunaan alat peraga papan berpaku pada mata pelajaran Matematika digunakan beberapa siklus, setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan dikelompokkan menjadi empat tahapan yaitu perencanaan (*plan*), Pelaksanaan (*action*) pengamatan (*observation*) dan evaluasi (*evaluation*) dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2006: 16).

1. Langkah-langkah Penelitian

Tahapan tindakan pada Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Plan*)
2. Tahap Pelaksanaan (*Action*).
3. Tahap Pengamatan (*Observation*)
4. Tahap Refleksi (*Reflektion*)

Tahapan tindakan pada Siklus II

1. Tahap Perencanaan (*Plan*)
2. Tahap Pelaksanaan (*Action*).
3. Tahap Pengamatan (*Observation*)
4. Tahap Refleksi (*Reflektion*)
5. **Metode Pengumpulan Data**

 1. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif tentang aktifitas guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dan data hasil belajar belajar siswa.

2. Sumber Data

 Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa siswa kelas III SDN 2 Sesaot. Jumlah siswa 22 orang dengan rincian, 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Dari guru akan diperoleh data aktivitas guru dalam melaksanakan skenario pembelajaran. Sedangkan data dari siswa akan diperoleh aktivitas siswa dan data hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

1. Cara Pengumpulan Data

 Cara yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi untuk data aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dan dengan metode tes untuk hasil belajar siswa.

1. **Instrumen Penelitian**
2. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas guru selama proses pembelajaran adalah lembar observasi yang berbentuk rating skala. Lembar observasi untuk guru terdiri dari tiga indikator yaitu
3. Indikator kegiatan pendahuluan : 5 deskriptor.
4. Indikator kegiatan inti pembelajaran, meliputi:
	* + Kegiatan eksplorasi: 5 deskriptor.
		+ Kegiatan elaborasi: 9 deskriptor.
		+ Kegiatan konfirmasi: 6 deskriptor
5. Indikator kegiatan penutup : 5 deskriptor
6. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa selama proses pembelajaran adalah lembar observasi yang berbentuk rating skala. Lembar observasi untuk siswa terdiri dari lima indikator dengan masing-masing empat deskriptor.
7. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa adalah tes. Adapun tes yang akan digunakan adalah 10 soal pilihan ganda dengan empat pilihan.
8. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh selama penelitian diolah secara kualitatif dan kuantitatif.

* + - 1. Data Aktivitas Guru

Ag = $\frac{\sum\_{}^{}x}{smi}$)

Keterangan :

Ag : skor rata-rata aktivitas guru

$\sum\_{}^{}x :$ jumlah skor aktivitas belajar seluruh guru

Smi : Skor Maksimal Ideal

Tabel skor aktivitas guru

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor Aktivitas Guru** | **Katagori Aktivitas Guru** |
| 80 -10070-8555-69<55 | Baik sekali (BS)Baik (B)Cukup (C)Kurang (K) |

* 1. Analisis Data Aktivitas Siswa
		+ - 1. Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa

Untuk menganalisa aktivitas belajar siswa akan menggunakan prosedur sebagai berikut:

NA = $\frac{Sa}{smi} x 100$

 Keterangan:

 NA = Nilai Akhir

 SA = Skor Aktual

 Smi = Skor Maksimal Ideal

 Kemudian hasil dari aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan hasil dari MI dan SDI dengan rumus sebagai berikut:

* + - * 1. Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa

Untuk menganalisa data prestasi belajar siswa akan digunakan prosedur berikut:

NA = $\frac{Sa}{smi} x 100$

 Keterangan:

 NA = Nilai Akhir

 SA = Skor Aktual

1. Analisis Ketuntasan Belajar Siswa

Rumus : KB = $\frac{p}{n} x 100\%$

 Keterangan:

 KB = Ketuntasan Belajar

 P = Banyak siswa yang memperoleh nilai > 75 (Nilai KKM)

 N = Banyak siswa yang mengikuti tes

* + - * Belajar dikatakan tuntas bila P > 75
1. Indikator Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru mempunyai katagori minimal baik dengan skor 51 – 75.
2. Aktivitas siswa mempunyai katagori minimal baik dengan skor 66 – 68.
3. Prsetasi siswa secara individual berhasil memeperoleh klasikal ≤ 75%

(sesuai nilai KKM) dan dengan ketuntasan klasikal ≥ 75 % sesuai pendapat bila P > 75.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada Mata Pelajaran Matematika dalam materi pokok bangun datar menggunakan alat peraga papan berpaku. Penelitian ini melibatkan 22 orang siswa dan dua guru yaitu peneliti sendiri sebagai guru yang mengajar dan salah seorang guru setempat sebagai observer yang mengamati jalanya proses belajar mengajar. Observer mengamati baik dari aktivitas siswa maupun aktivitas guru yang mengajar.

Penelitian in dilaksanakan sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah ditetapkan diawal Bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi/Evaluasi dan Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi proses belajar mengajar terlihat bahwa faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar sudah dimiliki oleh siswa seperti minat yang tinggi, usaha untuk dapat menyelesaikan tugas, fisik dari setiap siswa yang bagus dan sehat. namun faktor eksternal siswa yang kurang mendukung tercapainya hasil belajar yang memuaskan. seperti penggunaan alat peraga yang kurang maksimal dan kurangnya perhatian guru untuk mengusahakan pengadaan alat peraga dan alat pembelajaran lainnya serta penggunaan metode yang monoton oleh guru.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas III tempat dilakukannya penelitian yang tuntas belajar sebanyak 12 siswamemperoleh nilai diatas standar. Sebanyak 4 siswa memperoleh nilai tinggi, 9 siswa memperoleh nilai sedang dan 9 siswa memperoleh nilai rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa pada siklus I disebabkan karena adanya kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Minimnya kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga papan berpaku karena tidak pernah sebelumnya.
2. Siswa masih belum biasa belajar seara kelompok
3. Siswa belum terbiasa mengguanakan LKS dalam pembelajaran
4. Kemampuan siswa dalam menanggapi pertanyaan guru masih sangat kurang
5. Guru kesulitan dalam mengatur dan menjalankan pembelajaran karena lebih terfokus dalam mengarahkan siswa pada langkah-langkah kerja yang ada pada LKS
6. Bimbingan yang diberikan guru pada siswa disaat melakukan kerja kelompok masih sangat kurang.

Adanya kekuangan-kekurangan tersebut terjadi karena siswa di sekolah ini baru pertama kali menggunakan alat peraga papan berpaku sebagai media pembelajaran. Sehingga pada siklus II ini guru akan lebih mengoptimalkan penggunaan alat peraga papan berpaku dalam pembelajaran dengan menggunakan metode kerja kelopok.

Berdasarkan uraian di atas perlakuan siklus I belum sepenuhnya dapat dilakukan oleh guru karena masih banyak siswa yang tidak terlibat dalam kegiatan diskusi sehingga peneliti lanjut kesiklus berikutnya untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap tindakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun yang perlu di lakukan guru pada siklus berikutnya adalah memberikan bimbingan lebih pada kelompok yang kurang aktif, memberikan kesempatan pada kelompok yang aktif untuk bekerja secara mandiri, meningkatkan keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan serta menigkatkan respon siswa baik berupa pertanyaan maupun tanggapan yang diberikan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Guru membahas beberapa soal evaluasi pada siklus I yang dianggap sulit oleh siswa.

Berdasarkan pengalaman pada siklus I maka siklus II dapat terlaksana dengan lebih baik. Hal in trlihat dari hasil evaluasi siklus II yang lebih meningkat. Ketuntasan klasikal sudah terapai pada siklus II yang mana dari 22 orang siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran semuanya mendapat nilai diatas stantadar ketuntasan belajar. Ketuntasan klasikal menigkat menjadi 100% dan nilai rata-rata mencapai 75,42.

 Pada siklus II siswa sudah mulai terampil dalam menggunakan alat peraga papan berpaku dan pembelajaran yang berlangsung secara berkelompok dengan menggunakan LKS dapat berjalan dengan baik sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus II dan hasil pengamatan proses belajar siswa terlihat lebih meningkat di banding siklus I dan telah mencapai target yang telah ditentukan sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II.

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti melalui tindakan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan bangun datar pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Sesaot Tahun Pembelajaran 2013/2014”.

Hal ini terlihat pada penghitungan setiap siklus yaitu Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 67,40 meningkat pada siklus II menjadi 75,42 atau terjadi peningkatan sebesar 8,02. Sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 56,52% meningkat menjadi 100% pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 43,48%.

1. **Saran Tindak Lanjut**

Hasil dan simpulan di atas menjadi acuan peneliti untuk menyampaikan saran-saran bagi pembaca yakni sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan alat peraga papan berpaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar khususnya dan pada Mata Pelajaran matematika pada umumnya.
2. Bagi Sekolah diharapkan penggunaan alat peraga papan berpaku lebih dioptimalkan lagi, karena hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 2 Sesaot terjadi adanya peningkatan hasil belajar.
3. Bagi peneliti-peneliti lainnya untuk tetap mengembangkan daya pikir ilmiah untuk selalu berinovasi dalam strategi metode dan pengembangan alat peraga pembelajaran untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (*joyfull*) sehingga pembelajaran menjadi lebih.
4. Bagi pembaca yang berminat mengembangan penelitian ini lebih lanjut mengnai penggunaan alat peraga papan berpaku disarankan agar mempelajari kelebihan dan kelemahan dari hasil penelitian ini lebih mendalam dan teliti lagi agar memperoleh hasil yang lebih memuaskan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Belajar*. Rineka cipta: Jakarta.

Depdiknas. 2006. *Petunjuk Penggunaan Alat Peraga Matematika Sekolah Dasar*. CV Verimer: Surabaya.

Hudojo, Herman. 2005. *Pengembangan Kurikulum Dan Pengembangan Matematika*. UM.PRESS: Malang.

Nasution, S. 1986. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jemmars: Bandung.

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2007. *Mengajar Matematika Sebuah Buku Alat Peraga Yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.

Sobel. 2007. *Mengajar Matematika Sebuah Buku Alat Peraga Aktivitas dan Strategi*. Erlanggan: Jakarta.

Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru: Bandung.