

## Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar dengan Menggunakan Alat Manipulatif

Tri Wahyudi

[triwahyudi2015@yahoo.co.id](mailto:triwahyudi2015@yahoo.co.id)

PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

**Abstract:** This research aims to describe class III students learning outcomes in a topic of traditional games and a subtopic of traditional games at SDN 06 Payaraman in my district. This research was held on second semester of 2018/2019. The method of this research is Penelitian Tindakan Kelas (PTK) with 3 action cycles. The research subject is 20 students of Class III.a which consists of 5 male students and 15 female students. The method used to collect the data is a test. The test was held in order to measure the completeness level of students' learning outcomes by using manipulative instrument. In conducting the research that use manipulative instrument through the stages of planning, implementation, observation and reflection. From the result of this research, it was found that the class mean value in the first cycle was 53 with the classical completeness was 50%. In the second cycle, the result of the study increased which became 71 with the classical completeness was 80%. In the third cycle, the result of the study increased which became 75 with the classical completeness was 85%. So the conclusion is the manipulative instrument can improve students learning outcomes of Class III and the topic is traditional games and the subtopic is traditional games at SDN 06 Payaraman in my district.

**Keywords:** manipulative property, student learning outcomes.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas III pada tema permainan tradisional subtema permainan tradisional di daerahku di SDN 06 Payaraman. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 3 siklus tindakan. Subyek penelitian adalah siswa kelas III.a, yang berjumlah 20 siswa, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Tes dilakukan untuk mengukur tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan alat manipulatif. Dalam pelaksanaan penelitian dengan menggunakan alat manipulatif melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 53 dengan persentase ketuntasan klasikal 50%. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata 71 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80%. Pada siklus III terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata 75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa alat manipulatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III tema permainan tradisional subtema permainan tradisional di daerahku di SDN 06 Payaraman.

**Kata kunci :** Alat Manipulatif, Hasil Belajar

### PENDAHULUAN

Pemberlakuan Kurikulum 2013 salah satunya berkaitan dengan upaya peningkatan proses pembelajarannya

yang harus mengembangkan semua komponen pembelajaran, mulai dari perumusan tujuan beserta indikator-indikatornya, materi, metode, media,

sampai pada penyusunan perangkat evaluasinya. Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hadi Subroto, 2000: 9). Pembelajaran terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi pelajaran (Sukandi, dkk. 2001: 109).

Hasil belajar peserta didik yang rendah dapat diatasi oleh guru dengan menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Penggunaan alat tersebut dapat membantu dan mempermudah memahami suatu materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni alat manipulatif.

Alat manipulatif adalah semua alat permainan yang kecil dan dapat diletakkan di atas meja sehingga membuat anak terampil bekerja dan mengembangkan daya pikirnya (Montolalu, 2009: 6.28). Alat permainan manipulatif ini juga besar artinya bagi perkembangan tulis-hitung. Untuk belajar membaca, menulis dan berhitung dibutuhkan latihan-latihan dan keterampilan melalui pengalaman bermain manipu-

latif seperti kemampuan membandingkan, melihat hubungan dan menarik kesimpulan. Alat manipulatif mempunyai kelebihan diantaranya yaitu: (1) pemilihan alat permainan yang memungkinkan berkembangnya berbagai keterampilan, kemampuan, dan bersifat menantang, (2) permainan sederhana dan cukup menantang, (3) permainan yang dapat dikendalikan dan dikoreksi sendiri, (4) permainan yang tahan lama dan aman. Dalam permainan alat manipulatif ini peserta didik diajak untuk bekerja dan berpikir sehingga peserta didik aktif, sehingga proses pembelajaran akan menjadi efektif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tentang alat peraga dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III Tema 5 Permainan Tradisional Subtema 2 Permainan Tradisional di Daerahku Dengan Menggunakan Alat Manipulatif Di SDN 06 Payaraman".

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkins, 1993:44).

Penelitian ini dilaksanakan dikelas III SDN 06 Payaraman yang terletak di Desa Seri Kembang Kecamatan Payaraman Kabupaten Ogan Ilir. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 06 Payaraman dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Tes adalah cara yang digunakan karena tes ini mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pada siklus I, siklus II dan siklus III dengan adanya peningkatan pada siklus II terbukti bahwa dengan penggunaan alat manipulatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang terdapat pada penelitian ini yakni bagaimana penggunaan alat manipulatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada tema 5 permainan tradisional subtema 2 permainan tradisional di daerahku di SDN 06 Payaraman. Berdasarkan data tes yang diperoleh, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 06 Payaraman.

Pada penggunaan alat manipulatif tersebut pada siklus I nilai rata-rata peserta didik yaitu 53 dengan ketuntasan belajar 50%. Melihat dari persentase ketuntasan yang dicapai peserta didik, pelaksanaan siklus I ini dikatakan belum berhasil karena masih di bawah indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%, sehingga penelitian harus dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II hasil nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 71 dengan persentase 80%. Dilihat dari rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik, maka pelaksanaan siklus II ini dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator yang ditetapkan yakni 80%. Namun untuk membuktikan dan memastikan kembali bahwa memang hasil belajar peserta didik meningkat dilanjutkan kembali pada siklus III.

Kemudian pada siklus III hasil nilai rata-rata memang mengalami peningkatan menjadi 75 dengan persentase 85%. Sehingga melihat hasil dari siklus III ini dapat dikatakan berhasil dengan melampaui indikator yang ditentukan yakni 80%. Dari tes pada siklus III ini diketahui bahwa 18 peserta didik atau 85% peserta didik dikatakan telah berhasil, setelah menggunakan alat manipulatif nilai peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik.

Pada tabel berikut dapat dilihat hasil penelitian yang mengungkapkan Frekuensi Perbandingan Keaktifan Peserta Didik pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.

Interval	Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		F	%	F	%	F	%
0-25	SKA	-	-	-	-	-	-
26-50	KA	9	45	2	11	1	5
51-75	CA	9	45	12	63	5	36
76-100	SA	2	10	5	26	13	69
Jumlah		20	100	19	100	19	100

Keterangan:

SKA: Sangat kurang aktif

KA: Kurang aktif

CA: Cukup aktif

SA: Sangat aktif

Peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, juga didukung oleh hasil belajar yang terlihat pada tabel berikut.

Interval Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	F	%	F	%	F	%
81 – 100	5	26	8	44	11	65
63 – 81	4	21	7	39	6	35
44 – 62	3	16	1	6	-	-
25 – 43	3	16	2	11	-	-
5 – 24	4	21	-	-	-	-
Jumlah	19	100	18	100	17	100

Peningkatan hasil belajar peserta didik ini juga dikarenakan peserta didik harus aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar didalam penggunaan alat manipulatif peserta didik dituntut aktif dalam mengerjakan setiap alat peraga manipulatif yang diberikan sehingga bisa memahami alat dan kaitannya dengan materi yang dipelajari.

Hal ini juga diperkuat berdasarkan penelitian terdahulu Kahana (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Manipulatif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SDN 13 Siraba. Berdasarkan analisis hasil pre test sebelum siklus I, perolehan nilai rata-rata Matematika adalah 44,17 dan peserta didik yang mencapai KKM hanya 3 orang atau 25 % peserta didik. Namun setelah dilakukan tindakan siklus I dengan media manipulatif dapat dilihat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika cukup memuaskan, dimana terdapat peningkatan standar ketuntasan untuk mata pelajaran Matematika yang dicapai peserta didik yaitu 4 orang peserta didik yang tidak tuntas (33,3%) dan 8 orang peserta didik yang tuntas (66,7%), dengan nilai rata-rata kelas 57,08. Setelah guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media manipulatif untuk yang kedua kalinya pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat yaitu dari 12 peserta didik, hanya satu peserta didik yang tidak tuntas atau 8,3 % dan 11 orang peserta didik tuntas atau 91,67% , dengan nilai rata-rata 67,5.

Berdasarkan hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus I jumlah peserta didik yang mencapai kategori aktif sebanyak 11 peserta didik dengan persentase 55%. Dengan hasil tersebut maka siklus I termasuk kategori cukup aktif. Pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan peserta didik Didapatkan peserta didik yang dinyatakan memenuhi kategori aktif 17 peserta didik dengan persentase 85%. Dan pada siklus III Peserta didik yang dinyatakan aktif sebanyak 18 dengan persentase 90%.

Keaktifan peserta didik memang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. menurut (Abu Achmadi dan Shuyadi, 1985:47) interaksi edukatif adalah suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan. Dan interaksi edukatif memiliki ciri-ciri salah satunya ditandai dengan aktivitas anak didik, sebagai konsekuensi bahwa anak didik merupakan sentral, maka aktivitas anak didik syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi edukatif.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pada siklus I, siklus II dan siklus III dengan adanya peningkatan pada siklus II dan siklus III terbukti dengan penggunaan alat manipulatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat manipulatif pada tema 5 subtema 2 Permainan Tradisional di kelas III, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini diperlihatkan dengan ketuntasan yang dicapai oleh peserta didik pada siklus I yang terdapat 10 peserta didik dan pada siklus II telah mengalami peningkatan dengan jumlah peserta didik yang tuntas terdapat 16 peserta didik dilanjutkan dengan siklus III dan didapatkan

peningkatan dengan jumlah peserta didik yang tuntas 17 dengan persentase 85%.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dan hasil observasi keaktifan peserta didik yang mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase keaktifan peserta didik 55%, siklus II meningkat dengan persentase menjadi 85% dilanjutkan dengan siklus III dan meningkat dengan persentase 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat manipulatif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil PTK dengan menggunakan 3 siklus tindakan, dapat dibuktikan bahwa penggunaan alat manipulatif memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran, yaitu meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tersebut, maka peneliti menuliskan saran-saran sebagai berikut.

- (1) Bagi Lembaga SDN 06 Payaraman, alat manipulatif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dari itu peneliti berharap guru kiranya dapat menggunakan alat manipulatif sebagai salah satu alternatif alat peraga dalam mengajarkan materi pembelajaran dan bagi lembaga sekolah untuk menyediakan alat peraga manipulatif.
- (2) Bagi peneliti lain diharapkan saat melakukan penelitian dengan menggunakan alat manipulatif benar-benar memperhatikan peserta didik

yang menggunakannya karena bisa saja alat manipulatif tersebut hanya digunakan untuk kesenangan peserta didik saja tanpa mempertimbangkan bahwa alat tersebut digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian dan pemahaman materi pembelajaran.

#### **DAFTAR RUKUAN**

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2014. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja