

PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS VII SLB NEGERI DOLOKSANGGUL

Fernan Sinabutar

SLB Negeri Doloksanggul
fernansinabutar2013@gmail.com

RINGKASAN - Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang, dengan objek penelitian siswa kelas VII SLB Negeri Doloksanggul Tahun Pelajaran 2019/2020. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, pemberian angket, dan tes kepada objek penelitian. Data yang diperoleh dari observasi dan angket dianalisis dengan cara analisis kualitatif, sedangkan data yang diperoleh dari tes dianalisis dengan cara analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi bangun ruang meningkat, dan semua siswa mengatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran bangun ruang. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa 44,00 dan pada siklus kedua meningkat menjadi 84,67. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 30,84 meningkat pada siklus II dengan rata-rata 77,50. Pada siklus II, semua siswa tuntas dalam pembelajarannya dengan ketuntasan 100 %.

Kata kunci: Media Audio Visual, Motivasi belajar siswa, Peningkatan Prestasi belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika umumnya didominasi oleh pengenalan rumus-rumus serta konsep-konsep secara verbal, tanpa ada perhatian yang cukup terhadap pemahaman siswa. Disamping itu proses belajar mengajar hampir selalu berlangsung dengan metode “chalk and talk” guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan di kelas (Somerset, 1997 dalam Sodikin, 2004:1). Pembelajaran matematika sering diinterpretasikan sebagai aktivitas utama yang dilakukan guru, yaitu guru mengenalkan materi, mungkin mengajukan satu atau dua pertanyaan, dan meminta siswa yang pasif untuk aktif dengan memulai melengkapi latihan dari buku teks, pelajaran diakhiri dengan pengorganisasian yang baik dan pembelajaran selanjutnya

dilakukan dengan skenario yang serupa. Kondisi di atas tampak lebih parah pada pembelajaran bangun ruang. Sebagian siswa tidak mengetahui mengapa dan untuk apa mereka belajar konsep-konsep bangun ruang, karena semua yang dipelajari terasa jauh dari kehidupan mereka sehari-hari. Siswa hanya mengenal objek-objek bangun ruang dari apa yang digambar oleh guru di depan papan tulis atau dalam buku paket matematika, dan hampir tidak pernah mendapat kesempatan untuk memanipulasi objek-objek tersebut. Akibatnya banyak siswa yang berpendapat bahwa konsep-konsep bangun ruang sangat sukar dipelajari (Soedjadi, 1991 dalam Sodikin 2004:2).

Pada umumnya, sekelompok siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: Pertama, siswa kurang memiliki pengetahuan prasyarat serta kurang mengetahui manfaat pelajaran matematika yang ia pelajari. Kedua, daya abstraksi siswa kurang dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Dalam mengajarkan matematika, sebaiknya diusahakan agar siswa mudah memahami konsep yang ia pelajari, sehingga siswa lebih berminat untuk mempelajarinya. Jika sekiranya diperlukan media atau alat peraga yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika, maka seyogyanya guru menyiapkan media atau alat peraga yang diperlukan. Dari pengalaman peneliti dalam memberikan pembelajaran matematika kepada siswa selama ini, sebagian besar siswa sulit memahami materi bangun ruang, baik luas permukaan maupun volumenya. Meskipun peneliti sudah berupaya membimbing siswa dalam memahami konsep bangun ruang dengan cara menunjukkan sketsa gambar, namun hasil belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan, yaitu masih memperoleh nilai yang kurang dari standar ketuntasan belajar minimal. Menurut Dienes dalam Ruseffendi (1980:134) menyatakan bahwa setiap konsep matematika dapat difahami dengan mudah apabila kendala utama yang menyebabkan anak sulit memahami dapat dikurangi atau dihilangkan. Dienes berkeyakinan bahwa anak pada umumnya melakukan abstraksi berdasarkan intuisi dan pengalaman kongkrit, sehingga cara mengajarkan konsep-konsep matematika dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan objek kongkrit. Dengan demikian, dalam mengajarkan matematika perlu adanya benda-benda kongkrit yang merupakan model dari ide-ide matematika, yang selanjutnya disebut sebagai alat peraga sebagai alat bantu pembelajaran. Alat bantu pembelajaran ini digunakan dengan maksud agar

anak dapat mengoptimalkan panca inderanya dalam proses pembelajaran, mereka dapat melihat, meraba, mendengar, dan merasakan objek yang sedang dipelajari. Untuk mengatasi masalah di atas, perlu diadakan penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media visual atau alat peraga dalam pembelajaran materi bangun ruang. Dengan serangkaian tindakan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi bangun ruang.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa di SLB Negeri Doloksanggul tentang bangun ruang, peneliti melaksanakan penelitian tindakan yang berkaitan dengan permasalahan di atas. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilaksanakan penggunaan alat bantu pembelajaran Media Audio Visual untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SLB Negeri Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan.

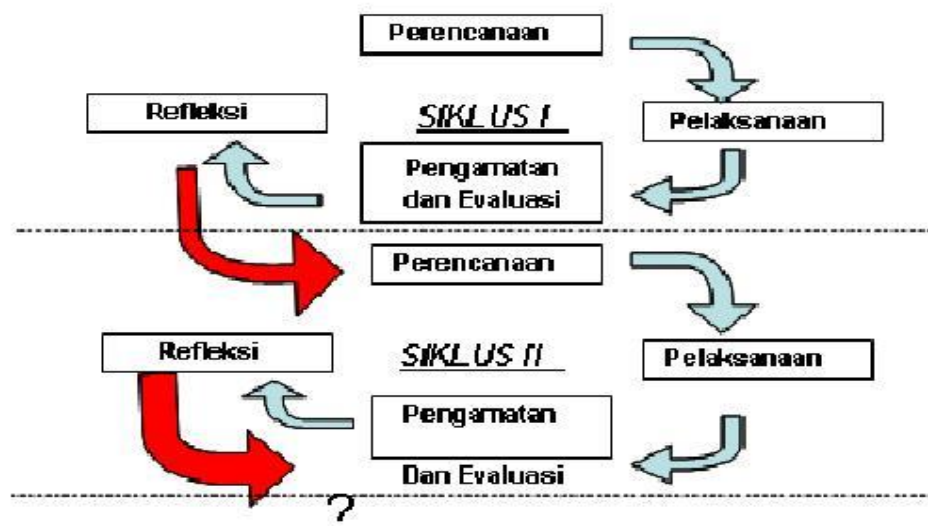
METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan Penelitian Partisipatoris yang menekankan pada tindakan dan refleksi berdasarkan pertimbangan rasional dan logis untuk melakukan perbaikan terhadap suatu kondisi nyata demi perbaikan pembelajaran di SLB Negeri Doloksanggul. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri Doloksanggul terhadap siswa sebanyak 4 orang tentang penggunaan Media Audio Visual sebagai alat bantu pembelajaran untuk peningkatan prestasi belajar siswa. Rancangan dalam penelitian ini adalah Rancangan Penelitian Tindakan.

Prosedur Penelitian:

Prosedur penelitian dapat digambarkan seperti gambar berikut ini:

Gambar 1. Prosedur Penelitian



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil siklus pertama dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Siklus I

No	Kode Siswa	Butir Soal Angket Motivasi Belajar															Total Skor	Nilai	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100	4	
1	S1	1	3	2	2	3	2	1	1	3	3	1	3	2	2	2	31	41,33	1,65	TT
2	S2	2	3	2	3	2	2	3	4	2	1	1	3	2	3	3	36	48,00	1,92	TT
3	S3	2	1	3	1	3	3	2	3	1	3	3	1	3	2	2	33	44,00	1,76	TT
4	S4	3	1	1	3	1	3	3	3	2	1	1	2	3	3	2	32	42,66	1,71	TT
Jumlah Skor																		175,99	7,04	
Rata-rata skor																		44,00	1,76	
Skor maksimum																		48,00	1,92	
Skor minimum																		41,33	1,71	
%Ketuntasan																		0	0	
Keterangan																		TT	TT	

T : TUNTAS

TT: TIDAK

TUNTAS

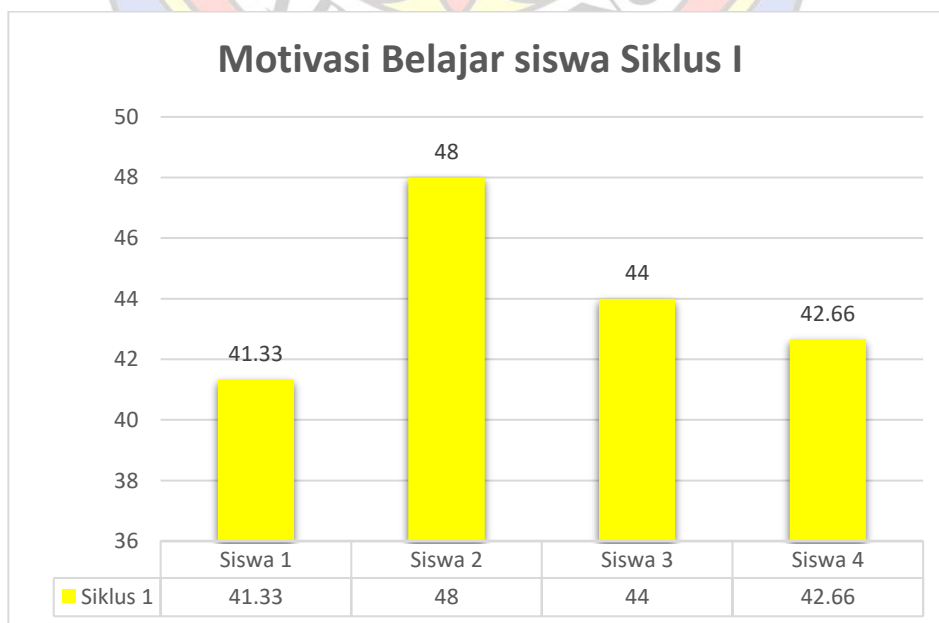
Tabel 2. Hasil Nilai Belajar Siswa pada Siklus I

No	Kode Siswa	Butir Soal						Total Skor	Nilai	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6				
		10	10	10	10	10	10	60	100	4	
1	S 1	5	4	4	3	3	2	21	35,00	1,40	TT
2	S 2	5	3	2	3	3	2	18	30,00	1,20	TT
3	S 3	5	3	3	2	3	3	19	31,67	1,27	TT
4	S 4	4	2	3	2	3	2	16	26,67	1,07	TT
Jumlah Skor									123,34	4,94	
Rata-rata skor									30,84	1,24	
Skor maksimum									35,00	1,40	
Skor minimum									26,67	1,07	
%Ketuntasan									0	0	
Keterangan									TT	TT	

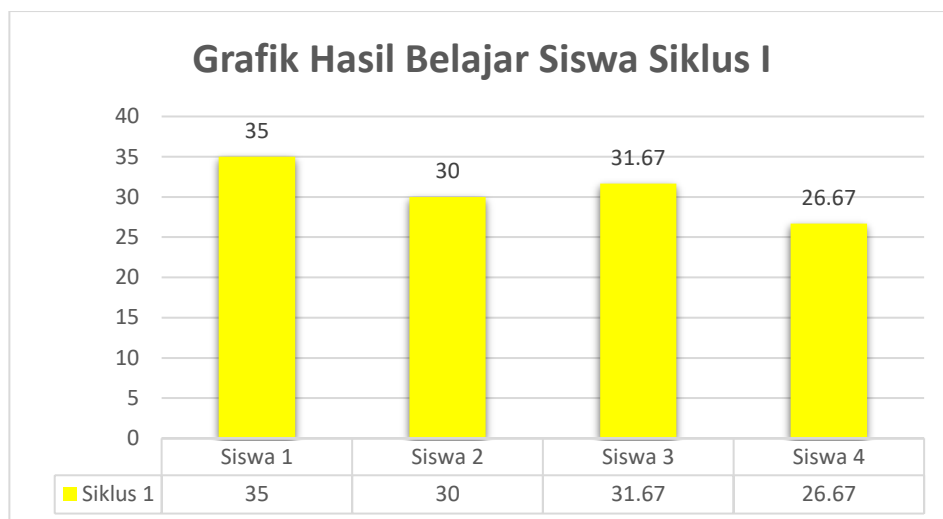
T : TUNTAS

TT : TIDAK TUNTAS

Gambar 2. Grafik Motivasi Belajar Siswa Siklus I



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I



Setelah dilaksanakan analisis data pada siklus I, perlu dilanjutkan pada siklus II dengan penggunaan alat bantu belajar Audio Visual. Hasil dari pelaksanaan Siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Siklus II

No	Kode Siswa	Butir Soal Angket Motivasi Belajar															Total Skor	Nilai	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100	4	
1	S 1	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	68	90,67	3,63	T
2	S 2	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	3	3	62	82,67	3,31	T
3	S 3	5	5	5	5	3	3	5	5	3	4	5	5	3	4	4	64	85,33	3,41	T
4	S 4	5	5	4	3	5	3	5	5	4	4	4	3	3	3	4	60	80,00	3,20	T
Jumlah Skor																		338,67	13,55	
Rata-rata skor																		84,67	3,39	
Skor maksimum																		90,67	3,63	
Skor minimum																		80,00	3,20	
%Ketuntasan																		100	100	
Keterangan																		T	T	

T : TUNTAS

TT : TIDAK

TUNTAS

Tabel 4. Hasil Nilai Belajar Siswa pada Siklus II

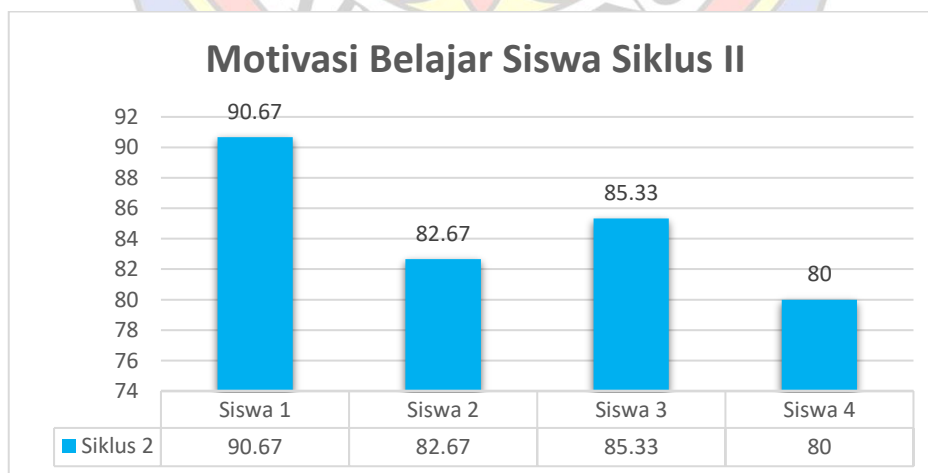
No	Kode Siswa	Butir Soal						Total Skor	Nilai	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6				
		10	10	10	10	10	10	60	100	4	
1	S 1	10	9	8	8	8	7	50	83,33	3,33	T
2	S 2	10	8	7	7	7	7	46	76,67	3,07	T
3	S 3	9	9	8	8	7	6	47	78,33	3,13	T
4	S 4	9	8	7	7	6	6	43	71,67	2,87	T
Jumlah Skor									310,00	12,40	
Rata-rata skor									77,50	3,10	
Skor maksimum									83,33	3,33	
Skor minimum									71,67	2,87	
%Ketuntasan									100	100	
Keterangan									T	T	

T : TUNTAS

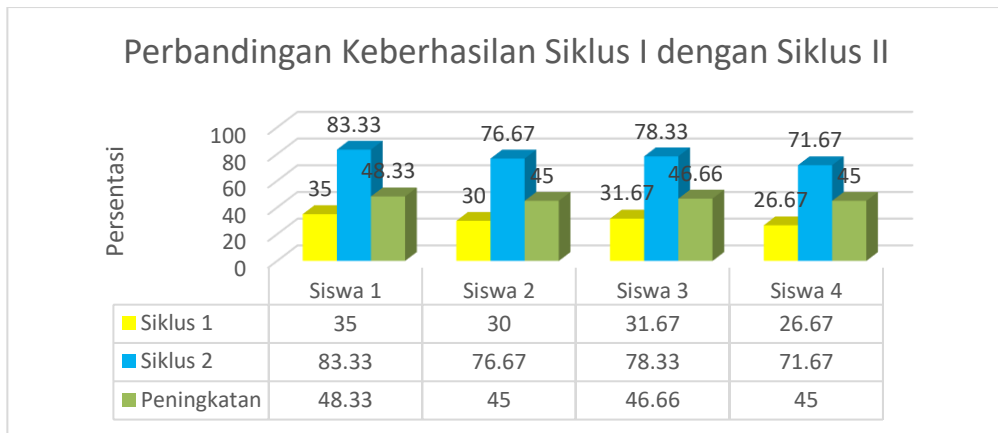
TT : TIDAK

TUNTAS

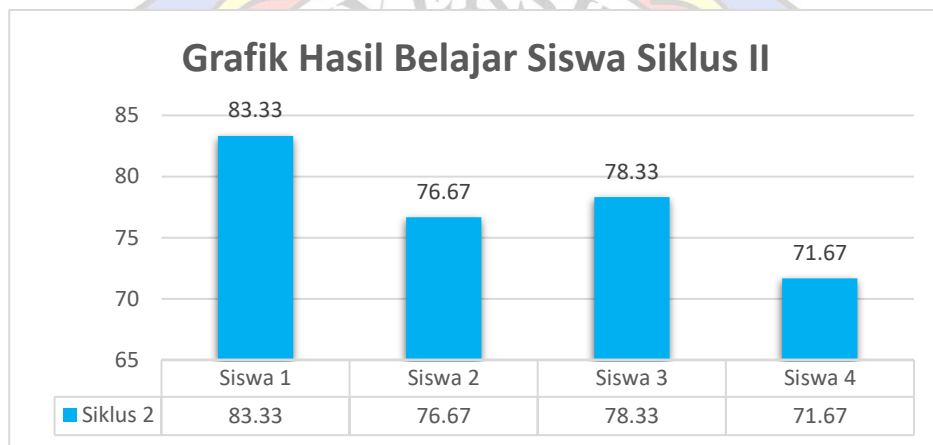
Gambar 4. Grafik Motivasi Belajar Siswa Siklus II



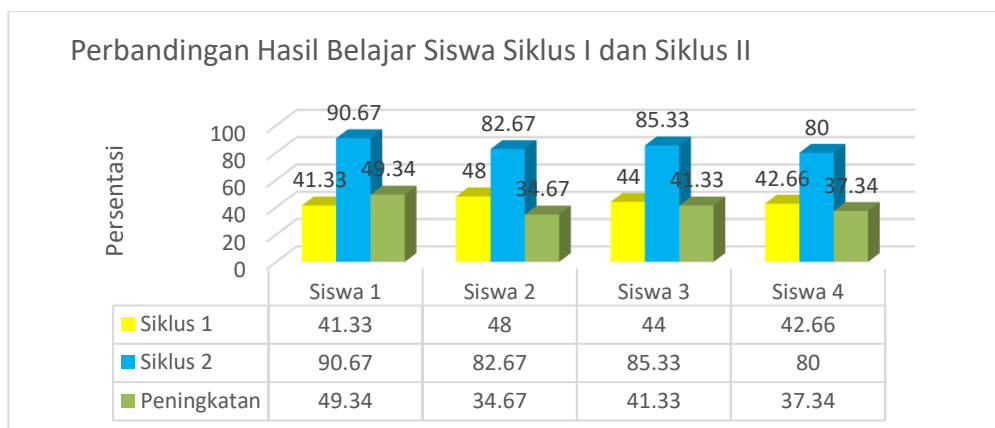
Gambar 5. Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II



Gambar 6. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II



Gambar 7. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II



SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar Siswa meningkat dari Siklus I dengan rata-rata 44,00 menjadi 84,67 pada siklus II;
2. Hasil Belajar Siswa meningkat dari siklus I dengan rata-rata 30,84 menjadi 77,50 pada siklus II;
3. Penggunaan Alat bantu belajar Media Audio Visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; dan
4. Penggunaan Alat bantu belajar Media Audio Visual dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Selanjutnya dapat disampaikan bahwa Penggunaan Alat bantu belajar Media Audio Visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Karena itu, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Agar guru menerapkan Penggunaan Alat bantu belajar Media Audio Visual untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
2. Agar guru menerapkan Penggunaan Alat bantu belajar Media Audio Visual untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa,
3. Agar Satuan Pendidikan memfasilitasi pengadaan Alat Bantu Belajar Audio Visual, dan
4. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis, baik tingkat satuan pendidikan yang sama maupun berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Depdikbud. 1996/1997. *Media dalam Proses Pembelajaran I*. Jakarta, Direktorat Pendidikan dasar dan Menengah.
- Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung, Alumni.
- Nasution, S. 1995. *Didaktik Azas-Azas Mengajar*. Jakarta, Bumi Aksara.

- Mulyasa, E. 2002. ***Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep, Karakteristik, dan Implementasi.*** Bandung, Rosdakarya.
- Radyastuti, W. dkk. 2000. *Pedoman Pelaksanaan Tindakan Kelas.* Malang, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, Badan Pengkajian Penerapan Teknologi.
- Russeffendi. 1988. ***Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika.*** Bandung, Tarsito.
- Soedjadi, R. 1999. ***Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia.*** Jakarta, Dirjen Dikti, Depdikbud.
- Sudjana, N. 2004. ***Penelitian dan Penilaian Pendidikan.*** Bandung, Sinar Baru Algensindo.
- Wiriaatmadja, R. 2005. ***Metode Penelitian Tindakan Kelas.*** Bandung, Remaja Rosdakarya

