

# MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MENGHITUNG POLA BILANGAN MELALUI MEDIA *HEAD AND HAND*

Sri Surani Wulandari  
Sd Negeri 03 Jaten Kabupaten Karanganyar  
my.ranny1@gmail.com

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam menghitung pola bilangan dengan menggunakan media *Head And Hand* pada peserta didik kelas IC SD Negeri 03 Jaten. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik-peserta didik kelas IC SDN 03 Jaten yang memiliki hasil belajar rendah yang terdiri dari 33 peserta didik. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 71 (dalam kategori hasil rendah) dengan presentase peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 51%. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 82 (dalam kategori tinggi) dengan presentase peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 76%. Sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 65% menjadi 84% pada siklus II. Dengan demikian, dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa pembelajaran matematika dengan penggunaan media *head and hand* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pokok bahasan pola bilangan pada peserta didik kelas IC SDN 03 Jaten Kabupaten Karanganyar.

**Kata Kunci** : pola bilangan, media, head and hand

## A. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 mulai dilaksanakan secara bertahap pada tahun 2013. Pola pembelajaran pada kurikulum ini adalah berpusat pada peserta didik, pembelajaran dua arah, pembelajaran secara jejaring dan pembelajaran aktif. Oleh karena itu, pada kurikulum 2013 ini peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif di semua muatan pelajaran yang berada dalam payung tema yang diaplikasikan melalui proses pembelajaran.

Sebagai salah satu muatan pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013, Matematika merupakan obyek yang abstrak, pembahasannya mengandalkan pada nalar, pengertian dan konsep berkesinambungan. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang melibatkan perhitungan atau pekerjaan yang dapat dialihgunakan dalam berbagai disiplin ilmu maupun dalam pola kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar matematika, bekal yang harus dimiliki peserta didik tidak hanya harus menguasai konsep materi saja, tetapi juga harus menguasai perhitungan atau pengerjaan sesuai proses yang benar.

Pada kurikulum 2013, materi matematika telah dipilih dan disederhanakan, serta disesuaikan dengan perkembangan berfikir peserta didik SD. Mengajarkan matematika kepada peserta didik SD sesungguhnya tidaklah terlalu sulit. Hal utama untuk menarik minat peserta didik belajar matematika adalah menciptakan suasana senang dan menarik dalam pembelajaran matematika. Salah satu caranya adalah dengan memasukkan materi pelajaran dalam suasana permainan.

Dalam upaya tersebut, sebagai pengarah dan pembimbing, guru lebih banyak berurusan dengan strategi dan alat bantu yang dikenal peserta didik disekitarnya. Dengan kata lain, media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran yang dikenal peserta didik adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pemahaman akan materi pelajaran yang diterimanya. Memang, daripada memberi informasi, proses pembelajaran peserta didik kelas I Sekolah Dasar masih cenderung identik dengan dunia bermain, karena peserta didik kelas I belum dapat melepaskan keterkaitannya dengan pendidikan Taman Kanak-Kanak sebelumnya. Oleh karena itu benda-benda disekitar peserta didik sangat membantu proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Wardhani yang mengatakan, “Dalam pembelajaran pelajaran Matematika kelas I Sekolah Dasar konsep dasar yang digunakan adalah benda-benda kongkrit disekitar sekolah.” (2004:3).

Berdasar pengalaman peneliti, masih banyak peserta didik kelas IC di SD Negeri 3 Jaten, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar yang masih rendah hasilnya dalam menghitung pola bilangan. Dari 33 peserta didik hanya 11 anak yang bisa memahami pola bilangan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil peserta didik dalam memahami pola bilangan hanya sekitar 33%.

Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan soal pola bilangan pada kelas rendah sangat berdampak pada saat menginjak kelas atas, bahkan pada tingkat satuan pendidikan berikutnya. Dampaknya adalah ketika seorang peserta didik bisa memahami dan menyelesaikan soal pola bilangan dengan benar, mereka akan menemukan pola mereka sendiri yang akan selalu mereka gunakan dan modifikasi. Pada setiap materi matematika di setiap tingkat satuan pendidikan selalu terdapat soal pola bilangan yang mengandung pemecahan masalah sehari-hari. Jika kemampuan memahami dan menyelesaikan soal pola bilangan peserta didik tinggi, maka mereka akan dapat memecahkan masalah sehari-hari yang mengandung materi matematika.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik akan materi dalam Matematika dibutuhkan proses pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa senang dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah media *Head and Hand*. Organ - organ tubuh seperti kepala dan tangan adalah media yang sangat mudah digunakan. Kepala dan tangan selalu dibawa kemanapun dan peserta didikpun sudah tidak asing lagi dengan organ tubuh ini. “Alatnya tidak perlu dibeli, tidak pernah ketinggalan, atau terlupa di mana menyimpannya (Wulandani.2008:17). Lebih lanjut Wulandani (2008:17) mengatakan “Gerakan jari – jari tangan akan menarik minat anak dalam belajar. Mungkin mereka menganggap lucu. Dengan begitu mereka akan melakukannya dengan gembira.”

Dengan mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain dengan tangan mereka akan lebih memudahkan peserta didik untuk menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kebanyakan peserta didik lebih cepat tanggap bila guru menggunakan media pembelajaran seperti menggunakan gerakan tangan. Sebab, dengan penggunaan gerakan tangan ini pasti lebih mudah dibanding dengan media pembelajaran yang lainnya.

Dengan latar belakang di atas peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Menghitung Pola Bilangan Melalui Media Pembelajaran *Head And Hand* Di Kelas IC SDN 03 Jaten Tahun 2013/2014 ”

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah penggunaan media pembelajaran *Head And Hand* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar

peserta didik dalam menghitung pola bilangan pada peserta didik kelas IC SD Negeri 03 Jaten? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam menghitung pola bilangan dengan menggunakan media pembelajaran *Head And Hand* pada peserta didik kelas IC SD Negeri 03 Jaten. Dengan dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran matematikadapat terwujud dan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan pola bilangan.

## B. KAJIAN PUSTAKA

**Belajar**, Witherington (dalam Usman dan Setiawati, 2001: 5) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian”. Selanjutnya, Gagne (dalam Slameto, 2010: 13) memberikan dua definisi belajar, yakni: (1) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku; dan (2) belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada kompetensi, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubahnya tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

**Aktivitas Belajar**, Sudjana (2005:105) “Aktivitas belajar sebagai proses yang terdiri beberapa unsur yaitu: tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respon peserta didik”. Seorang pakar pendidikan, Trinandita(1984) menyatakan bahwa” hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik”. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari peserta didik akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan ketrampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi peserta didik.

Kusumadewi (2010:147) mengatakan bahwa untuk mengukur keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain :

- 1) Kemauan untuk menerima pelajaran dari guru
- 2) Perhatian peserta didik terhadap apa yang dijelaskan oleh guru
- 3) Penghargaan peserta didik terhadap guru
- 4) Kemauan untuk menerapkan hasil pelajaran
- 5) Hasrat untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat
- 6) Semangat dalam kegiatan belajar mengajar
- 7) Kemauan menggunakan media pembelajaran

**Hasil Belajar**, Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni, dkk. (2010: 28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut Hamalik (2006: 155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar

yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki peserta didik dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

**Bilangan**, Bilangan atau biasa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dimanapun. Menurut Ruslani (Tajudin, 2008:23) adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan.

Sedangkan menurut Copley (2001:47) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka- angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 10).

Dari pendapat diatas terlihat bahwa bilangan adalah suatu pemikiran yang abstrak yang hanya ada dialam pemikiran (angan-angan), karena bilangan tidak dapat dilihat secara fisik. Dari segi kegunaannya, bilangan adalah suatu ide yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksi banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan adalah suatu ukuran dari besaran dan dapat digolongkan menjadi beberapa macam.

**Pola Bilangan**, Pola bilangan merupakan suatu bilangan dengan aturan tertentu akan membentuk suatu barisan bilangan yang teratur. Dalam kehidupan sehari-hari banyak terdapat pola bilangan. Suatu barisan bilangan dapat ditunjukkan dengan pola-pola. Berikut beberapa contoh pola bilangan, yakni:

1) Barisan 1, 3, 5, 7, 9 ... disebut barisan bilangan ganjil. Gambar polanya seperti gambar berikut.



2) Barisan 2, 4, 6, 8, .... Barisan ini disebut barisan bilangan asli genap. Gambar polanya seperti gambar berikut.



**Media Pembelajaran**, Mulyasa (2009: 13) media adalah bentuk jamak dari *medium*, merupakan istilah bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar dapat pula diartikan sebagai alat, sarana, atau wahana. Menurut Oemar Hamalik dalam Mulyasa (2009: 13) menyatakan bahwa media pendidikan atau media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas

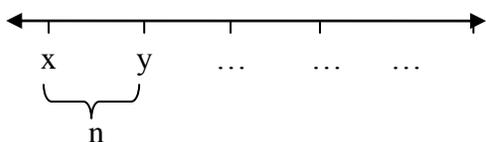
makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna dan media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Hamalik dalam <http://edukasi.kompasiana.com/2014/4/11/> media – pembelajaran–artipositif–fungsi–klasifikasi–dan–karakteristiknya, diakses 11 April 2014, menyatakan pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.

*Head And Hand* merupakan istilah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sendiri untuk mempermudah peneliti dalam proses pembelajaran. *Head And Hand* dalam Bahasa Indonesia mempunyai arti Kepala Dan Tangan.

*Head* digunakan untuk bilangan yang digunakan sebagai acuan. Ketika mengucapkan bilangan acuan, tangan memegang kepala.

*Hand* digunakan untuk menjumlah selisih bilangan acuan dengan bilangan berikutnya (bilangan yang tempat atau kedudukannya paling dekat dengan bilangan acuan (*Head*)). Untuk proses pembelajaran pola bilangan, *Head And Hand* dapat dijelaskan sebagai berikut ini :



Keterangan :

$x = \text{Head}$  (bilangan acuan)

$y =$  bilangan terdekat

$n = \text{Hand}$  (selisih  $x$  dengan  $y$ / jumlah lompatan bilangan)

Contoh :



Keterangan :

$x = \text{Head}$  (bilangan acuan)  $\rightarrow 1$

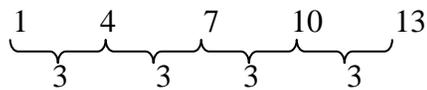
$y =$  bilangan terdekat  $\rightarrow 4$

$n = \text{Hand}$  (selisih  $x$  dengan  $y$ )  $\rightarrow 3$  (jumlah lompatan bilangan)

Jadi dalam contoh ini merupakan pola bilangan lompat 3.

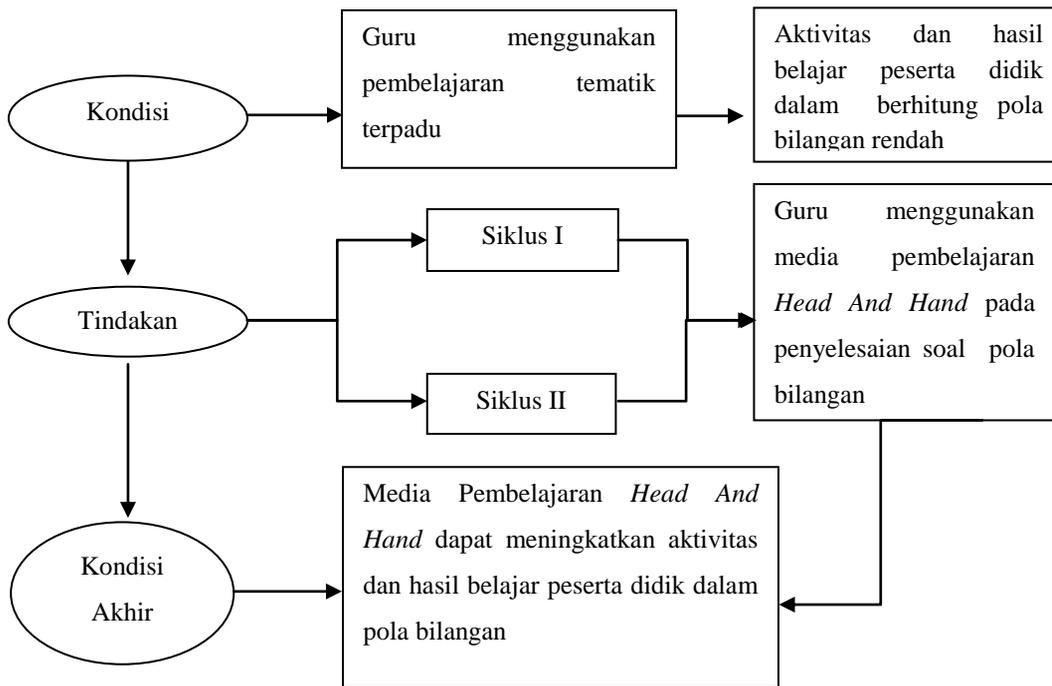
Bilangan selanjutnya adalah:





Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 1 berikut ini

Gambar 1 Kerangka Berfikir



**Hipotesis Tindakan,** Penggunaan Media Pembelajaran *Head And Hand* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam menghitung pola bilangan di Kelas IC SDN 03 Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Jaten Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar dengan pertimbangan peneliti adalah salah satu pengajar di SD ini, sebelumnya pembelajaran matematika untuk penyelesaian pola bilangan belum menerapkan media pembelajaran head and hand, dan di SD Negeri 03 Jaten rata-rata nilai matematika kelas IC rendah jika dibandingkan dengan muatan pelajaran yang lain, seperti Bahasa Indonesia, SBDP dan PKn. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 selama 6 bulan, mulai Januari 2014 sampai dengan bulan Juni 2014. Pembagian waktu dapat dilihat pada tabel 01

Tabel 01. Jadwal Penelitian

Jenis kegiatan	Bulan ( Tahun 2014 )					
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Persiapan penelitian	■	■	■			
Perencanaan tindakan dan penyusunan instrumen		■	■	■		
Pelaksanaan siklus I				■	■	
Pelaksanaan Siklus II				■	■	
Analisis Data				■	■	
Menyusun laporan					■	■

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dimana terdapat siklus dalam pelaksanaannya. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.

Sumber data yang ada dalam penelitian ini, yaitu meliputi :Peserta didik kelas I C yang terdiri dari peserta didik putri 9 orang dan peserta didik putra 24 orang, semua peristiwa yang terjadi di ruang kelas I C SD N 03 Jaten, Jaten, Karanganyar, terutama saat proses belajar mengajar dengan media pembelajaran *Head and Hand*.

Jenis data yang digunakan adalah berupa hasil belajar setelah diadakan tindakan dengan penerapan media pembelajaran *Head and Hand*, arsip dimana terdiri dari Kurikulum 2013 yang berisi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan materi ajar, dokumen yang berupa daftar nilai sebelum tindakan, serta hasil perekaman yang berupa foto- foto saat pembelajaran berlangsung.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I C SD N 03 Jaten, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar sebanyak 33 peserta didik. Dengan rincian jumlah peserta didik putra 24 dan putri 9, serta tidak terdapat peserta didik yang berkemampuan khusus.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : (1) Observasi, Observasi dilakukan pada peserta didik Kelas I C SD N 03 Jaten guna mengetahui peran serta peserta didik dalam media pembelajaran *Head and Hand* saat proses pembelajaran matematika berlangsung dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan pola bilangan. Observasi juga dilakukan pada guru, yaitu observasi tentang kemampuan mengajar guru dalam menerapkan Media pembelajaran *Head and Hand*. Observasi tidak langsung berupa lembar observasi peran serta peserta didik dan lembar penilaian kegiatan guru. (2) Pencatatan Arsip dan Dokumentasi. (3) Hasil Tes, Tes dilakukan setelah diadakan pembelajaran dengan media *Head and Hand* pada pembelajaran matematika materi pola bilangan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik. (4) Perekaman, Perekaman menggunakan kamera berupa hasil foto untuk memperjelas diskripsi berbagai situasi dan perilaku subjek yang diteliti.

Validitas penelitian ini menggunakan: (1) Trianggulasi Sumber, yaitu dengan mengkroscekkan data yang diperoleh dengan informasi dari peserta didik,guru lain,

serta kepala sekolah ataupun pihak-pihak yang berhubungan. (2) Triangulasi Metode, yaitu mengumpulkan data dengan metode pengumpulan data yang berbeda tetapi mengarah pada sumber data yang sama. Dengan menggunakan metode tes, observasi dan wawancara diharapkan didapat hasil yang seakurat dan sebanyak mungkin mengenai anggota penelitian. Sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan tiga komponen pokok, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Aktivasnya dilakukan dalam bentuk interaksi dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus.

Indikator kerja adalah alat untuk mengukur keberhasilan suatu tindakan. Adapun indikator kerja dalam penelitian ini ada dua yaitu kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita dan peran serta peserta didik dalam media pembelajaran *Head and Hand*. Indikator kinerja secara kongkret dapat dilihat pada tabel 02.

Tabel 02. Indikator kinerja

No	Indikator	Kriteria	Target	Pengumpulan data
1.	Kemampuan peserta didik menyelesaikan pola bilangan	Nilai minimal (KKM) dalam menyelesaikan soal cerita adalah 75	75 % peserta didik mendapat nilai $\geq 75$	Evaluasi individu pola bilangan (tes)
2.	Peran serta/ keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan media <i>Head and Hand</i>	Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan media <i>Head and Hand</i>	75 % peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan media <i>Head and Hand</i>	Observasi dalam pembelajaran

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika pokok bahasan pola bilangan dengan penggunaan media kepala dan tangan.

1. Dengan menggunakan media *Head and Hand* pada pembelajaran matematika ternyata dapat meningkatkan hasil belajar pola bilangan pada kelas IC SDN 03 Jaten. Hal ini dapat dilihat dari tabel nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II berikut ini:

Tabel.03: Nilai Hasil Belajar Matematika dan Frekuensinya Pada Siklus I dan II

No	Rentang Nilai	Frekuensi	
		Siklus 1	Siklus 2
1	30-40	4	1

2	40-50	2	5
3	51-60	5	2
4	61-70	5	0
5	71-74	0	0
6	75-80	11	8
7	81-90	3	0
8	91-100	3	17

Dari tabel di atas dapat disimpulkan seperti pada tabel.04 di bawah ini:

Tabel.04: Tabel Persentase Hasil Belajar Matematika Siklus I dan II

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah /Nilai	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Peserta didik yang mendapat nilai di atas 75	17	25
2	Peserta didik yang mendapat nilai di bawah 75	16	8
3	Rerata	71	82
4	Ketuntasan Klasikal	51 %	76%

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan pola bilangan kelas IC SDN 03 Jaten dinyatakan tuntas karena rata – rata nilai mencapai 82 dimana sudah melampaui KKM yang sebesar 75.

- Setelah menggunakan media kepala dan tangan pada pembelajaran matematika pokok bahasan pola bilangan ini, peserta didik kelas IC SDN 03 Jaten menjadi lebih aktif dibandingkan dengan sebelum menggunakan media kepala dan tangan.

#### **Siklus I**

Dinilai dari kemauan peserta didik untuk menerima pelajaran dari guru sebanyak 20 peserta didik (61%) mau menerima pelajaran dari guru dengan baik. Perhatian peserta didik terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, 21 peserta didik (64%) mau memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Penghargaan peserta didik terhadap guru, 22 peserta didik (67%) menghargai guru. Kemauan untuk menerapkan hasil pelajaran, 19 anak (58%) mampu menerapkan hasil belajar dengan baik. Hasrat untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat, 22 peserta didik (67%) mampu bertanya dan mengeluarkan pendapat dengan baik. Semangat dalam KBM, 24 peserta didik (73%) sangat semangat dalam mengikuti KBM. Dan dari kemampuan peserta didik menggunakan media kepala dan tangan, 21 peserta didik (64%) mampu menggunakan media kepala dan tangan dengan baik.

Dari keretangan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran rata – rata sekitar 65%. Ini menunjukkan bahwa siklus I belum tuntas karena belum mencapai prosentase ketuntasan yaitu sebesar 75%.

#### **Siklus II**

Dinilai dari kemauan peserta didik untuk menerima pelajaran dari guru, 27 peserta didik (81%) mau menerima pelajaran dari guru dengan baik. Perhatian peserta didik terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, 29 peserta didik (88%) mau memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Penghargaan peserta didik terhadap guru, 27 peserta didik (81%) menghargai guru. Kemauan untuk menerapkan hasil pelajaran, 28 anak (85%) mampu menerapkan hasil belajar dengan baik. Hasrat

untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat, 26 peserta didik (79%) mampu bertanya dan mengeluarkan pendapat dengan baik. Semangat dalam KBM, 30 peserta didik (91%) sangat semangat dalam mengikuti KBM. Dan dari kemampuan peserta didik menggunakan media kepala dan tangan, 28 peserta didik (85%) mampu menggunakan media kepala dan tangan dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran rata – rata sekitar 84%. Prosentase ketuntasan aktivitas peserta didik siklus II adalah 84% yang berarti siklus II telah melampaui prosentase ketuntasan sebesar 75%.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media kepala dan tangan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan atas tindakan yang telah dilakukan, guru telah berhasil melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Head and Hand* pada pola bilangan, sehingga terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika.

## **E. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, setelah dievaluasi dan dianalisis dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penggunaan media kepala dan tangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan pola bilangan. Hal tersebut dapat dibuktikan sebagai berikut: Nilai peserta didik untuk pola bilangan dari siklus I dan II yang menunjukkan adanya peningkatan dimana pada pra siklus rata – rata hasil belajar 66 (33%) meningkat menjadi 71(51%) di siklus 1 dan di siklus 2 mencapai 82 (76%). Selain itu, peserta didik menjadi lancar dalam mengerjakan soal pola bilangan dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru (dekte).
- b. Penggunaan media kepala dan tangan juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran matematika pokok bahasan pola bilangan dimana siklus 1 keaktifan peserta didik sebesar 65% menjadi 84% pada siklus 2.

Hendaknya guru - guru memanfaatkan semua media yang ada sebagai alat bantu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran mudah diterima oleh peserta didik. Peserta didik selalu memotivasi diri untuk lebih giat belajar dan dapat menggunakan media yang ada dengan baik dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Copley.2001.*The Young Child and Matematics*.National Asociacion for the Education of Young Children.

Hamalik, Oemar.2006.*Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hamalik:<http://edukasi.kompasiana.com/2014/04/11/media-pembelajaran-artipositif-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/> di akses pada tanggal 22 April 2014

- Kusumadewi, Ratih.2010.*Penelitian Tindakan Kelas*.Surakarta:UNS
- Mulyasa.2009.*Praktik Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Slameto.2010.*Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*.Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana.2005.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tajudin.2008.*Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka*
- Trinandita.1984.*Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Sebagai Upaya Membantu Meningkatkan Hasil Belajar*.Jakarta:Bumi Aksara
- Usman, Moh Uzer dan Lilis Setiawati. 2001.*Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan Ali Ridho.2010.*Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*.Yogyakarta: Nuha Letera.
- Wardhani,IG.A.K.2004.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Universitas Terbuka
- Wulandani, Septi Peni.2008.*Jarimatika (teknik berhitung mudah dan menyenangkan dengan menggunakan jari –jari tangan):Penambahan dan Pengurangan*.Jakarta:Kawan Pusta.