

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG MENGUNAKAN ALAT PERAGA DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII.¹⁰ SMP NEGERI 6 PEKANBARU TAHUN PELAJARAN 2022/2023 PADA MATERI POKOK BANGUN DATAR SEGI TIGA

ULFINORA

Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru, SMP Negeri 6 Pekanbaru
Jl. Rumbai Km 2.5, Kel. Lembah Damai, Kec. Rumbai Pesisir Pekanbaru, Riau Telp. (0761) 53335
E-mail : ulfinora17nina@gmail.com (Korespondensi)

Abstract: This research aims to find out the impact of the application of the model of Direct learning using a shield can improve the learning results of mathematics students of grade VII.10 State High School 6 Pekanbaru year of study 2022/2023 on the material of three-dimensional flat building. This form of research is class action research with as many as two rounds (Siklus). Each round is done in four stages: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were students of class VII.10 in the State High School of 6 Pekanbaru with a total of 40 students consisting of 19 male students and 21 female students. The data obtained is mathematical learning results obtaining from tests and observation sheets of teaching learning activities. The data collection methods used include tests, observations and documentation. From the data obtained, the increase in the number of students who achieved KKM after action compared to the amount of students that reached KKM before action with the percentage of successive frequency of accuracy on daily repetitions before action, daily repetition I, and daily repeat II was 55.56%; 77.78%; and 63.89%. This situation suggests that improvements in the process of Learning Directly using firearms can improve the learning outcomes of mathematics students of grade VII.10 High School High School 6th State Last week of the year of lessons 2022/2023 on three-dimensional flat building material can be said to be fully successful.

Keywords: *Mathematical Learning Outcomes, Live Learning Models, Mathematics Learning Media and Tools, Application of Live Learning Model Using Learning Tools*

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006). Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Tujuan pembelajaran Matematika secara nasional menggambarkan pentingnya pelajaran Matematika sebagaimana yang tercantum dalam BSNP (2006) yaitu : (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan

tepat dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika, (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah dan (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah

Tujuan pembelajaran Matematika tersebut memberi makna bahwa pentingnya pembelajaran Matematika bagi siswa sehingga peningkatan hasil belajar Matematika di setiap jenjang pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh. Keberhasilan siswa mempelajari Matematika sangat ditentukan oleh ketercapaian proses pembelajaran Matematika. Dengan kata lain apabila proses pembelajaran baik maka diharapkan siswa akan mencapai hasil belajar Matematika yang baik.

Berdasarkan pengalaman penulis selaku guru Matematika dikelas VII.¹⁰ SMP Negeri 6 Pekanbaru pada tahun pelajaran 2022/2023 semester genap dengan jumlah siswa 40 orang, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Artinya sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Di dalam proses pembelajaran siswa malas terlibat aktif ini terlihat pada saat guru meminta pendapat siswa, hanya satu atau dua orang siswa yang berani mengeluarkan pendapatnya, sedangkan siswa lain hanya mendengar pendapat yang disampaikan oleh temannya tanpa memberikan pendapatnya sendiri. Siswa yang berani mengeluarkan pendapat atau bertanya adalah siswa yang sama. Sedangkan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran juga siswa yang sama dari hari ke hari.

Dalam proses pembelajaran guru sudah berusaha melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VII.¹⁰ SMP Negeri 6 Pekanbaru antara lain: memberikan soal-soal tugas untuk dikerjakan di rumah dan remedial bagi siswa yang belum mencapai KKM. Remedial yang dilakukan guru dengan memberi kembali soal yang telah diujikan pada saat ulangan harian tersebut. Namun, dalam menyelesaikan tugas yang diberikan siswa yang kurang mengerti materi pelajaran tidak mengerjakan sendiri

tugasnya, melainkan menyalin pekerjaan temannya sehingga usaha ini belum membuahkan hasil sesuai dengan yang diharapkan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa merupakan suatu pertimbangan bagi guru mengubah proses pembelajaran yang dilakukan selama ini. Guru harus mampu melihat kembali apa yang telah dilakukan selama ini maka guru dituntut dapat memilih salah satu model pembelajaran yang tepat sebab dengan memilih model pembelajaran yang tepat mendukung proses pembelajaran.

Pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu dan pengetahuan deklaratif yaitu pengetahuan tentang sesuatu, yang diajarkan selangkah demi selangkah (Kardi dan Nur, 2000). Penggunaan alat peraga dapat menjadikan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif menjadi lebih menarik dan berkesan, sehingga pengalaman belajar dirasakan siswa lebih konkret. Selain itu, penggunaan alat peraga bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan mempermudah siswa untuk menyerap apa yang disampaikan guru. Alat peraga yang digunakan merupakan benda yang konkret yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan membuat pelajaran tersebut lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu penggunaan alat peraga bisa mempercepat proses pembelajaran.

Djamarah (2002) mengemukakan bahwa seseorang yang sedang belajar berarti ia melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan yang melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raganya. Sedangkan Slameto (2003) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dimiyati dan Mudjiono (2002) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas atau usaha yang disengaja. Aktivitas tersebut menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baru baik yang segera nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari. Perubahan-perubahan itu meliputi perubahan keterampilan jasmani, dan perubahan yang berkenaan dengan aspek psikis dan fisik. Perubahan tersebut relatif bersifat konstan.

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002) adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Syah (2007) menyatakan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya siswa, sangat sulit. Hal ini disebabkan

perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangible* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.

Menurut Nana Sudjana (2008) Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar atau prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam bentuk skor atau nilai setelah mengikuti pembelajaran. Sedangkan hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang terlihat dari nilai yang diperoleh siswa dalam bentuk skor atau angka pada materi pokok bangun datar segi tiga setelah diterapkannya model Pembelajaran Langsung menggunakan alat peraga.

Kardi dan Nur (2000) menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran langsung dilandasi oleh latar belakang teoretik dan empirik tertentu. Diantaranya adalah ide-ide dari bidang sistem analisis, teori pemodelan sosial dan perilaku, serta hasil penelitian tentang keefektifan guru dalam melaksanakan fungsinya. Secara historis, beberapa aspek dari model pembelajaran langsung berasal dari prosedur pelatihan dalam industri dan kemiliteran.

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pendekatan belajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang diajarkan selangkah demi

selangkah. Keterampilan dasar itu khususnya adalah pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang sesuatu. Pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cukup rinci.

Selanjutnya Kardi dan Nur (2000) mengemukakan bahwa pengajaran langsung mempunyai 5 langkah, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjutan (mandiri).

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti perantara. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari segi perkembangan teknologi, macam-macam media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Menurut Suryosubroto (1997) menyatakan bahwa fungsi alat peraga adalah sebagai berikut: (1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi sebagai alat bantu yang mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif; (2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi belajar; (3) Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran; dan (4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

Sudjana (2005) menyatakan bahwa alat peraga dalam proses belajar mengajar dibedakan menjadi alat peraga dua dan tiga dimensi dan alat peraga yang diproyeksi.

Alat peraga dua dimensi artinya alat yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi di samping mempunyai ukuran panjang dan lebar juga mempunyai ukuran tinggi. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dinyatakan bahwa alat peraga merupakan alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik. Dari jenis alat peraga yang telah dikemukakan, alat peraga yang digunakan pada penelitian ini merupakan alat peraga dua dimensi.

Sobel dan Maletsky (2002) menyatakan bahwa seringkali sebuah persoalan paling baik diselesaikan atau paling tidak dipahami dengan menggunakan sketsa, melipat potong kertas, memotong seutas tali, atau menggunakan alat sederhana lainnya yang tersedia. Strategi penggunaan alat peraga dapat membuat situasi nyata bagi siswa sehingga membantu memotivasi siswa, dan mampu membangkitkan minat siswa terhadap persoalan yang dihadapi.

Alat peraga manipulatif dalam hal ini merupakan bagian dari media pembelajaran yang berupa alat. Kelly (2006) menyatakan bahwa :

“The term, manipulative, will be defined as any tangible object, tool, model, or mechanism that may be used to clearly demonstrate a depth of understanding, while problem solving, about a specified mathematical topic or topics”

Menurut pengertian tersebut, alat peraga manipulatif (*manipulative*) tidak lebih berupa benda-benda, alat-alat, model, atau mesin yang dapat digunakan untuk membantu dalam memahami selama proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan suatu konsep atau topik Matematika.

Dalam menggunakan alat peraga manipulatif, guru harus menggunakannya secara efektif agar memperoleh manfaat yang baik. Guru perlu mengetahui kapan, kenapa, dan bagaimana menggunakan alat

peraga manipulatif secara efektif di ruang kelas, meliputi kemungkinan dapat diamati (dinilai), dapat digunakan dengan baik, serta pengaruhnya dalam membantu proses belajar melalui eksplorasi alat peraga tersebut.

Dengan demikian, jika diterapkan model pembelajaran langsung dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa dan diharapkan siswa dapat menemukan sendiri konsep dari pembelajaran Matematika tersebut sehingga pembelajaran Matematika lebih bermakna dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VII.¹⁰ SMP Negeri 6 Pekanbaru semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Pekanbaru. Waktu pelaksanaan tindakan di kelas dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di mulai pada tanggal 3 April sampai 31 Mei 2023.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Rochiati (2005) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil tindakan-tindakan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya Wardani (2004) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar selalu meningkat.

Penelitian ini dilakukan di kelas VII.10 SMP Negeri 6 Pekanbaru tahun pelajaran 2022/2023. Adapun subjek penelitian ini berjumlah 40 orang yang terdiri dari 19 orang laki-laki dan 21 orang perempuan dengan kemampuan akademik yang heterogen.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari dua siklus. Berdasarkan Arikunto (2008), mengatakan bahwa model penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Perangkat yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), lembar latihan terbimbing (LTS), lembar latihan lanjutan (LLL).

Data yang diperlukan pada penelitian ini adalah data tentang aktivitas siswa dan guru serta data tentang hasil belajar matematika siswa selama proses pembelajaran. Data tersebut dapat dikumpulkan melalui: Lembar Pengamatan dan Tes Hasil Belajar Siswa.

Teknik observasi berguna untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran langsung menggunakan alat peraga. Pengamatan aktivitas guru dan siswa dilakukan oleh pengamat dengan memberikan tanda pada lembar pengamatan yang dianggap sesuai oleh pengamat. Indikator pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa merupakan kegiatan yang dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai ulangan harian siklus I dan siklus II. Soal pada ulangan harian berdasarkan indikator yang ingin dicapai pada materi pokok bangun datar segi tiga.

Data yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran serta ketercapaian KKM. Tekni analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Sugiyono (2007) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan data ketercapaian kompetensi dasar.

Analisis keberhasilan tindakan merupakan analisis data hasil tes ulangan harian I dan ulangan harian II. Sebagai tolok ukur perkembangan nilai siswa, juga dikumpulkan hasil tes skor dasar pada materi pokok segitiga yang diperoleh dari guru bidang studi matematika subjek penelitian ini. Adapun analisis keberhasilan tindakan pada penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian, antara lain : (1) Analisis Ketercapaian KKM Indikator, Analisis data tentang ketercapaian kriteria ketuntasan indikator pada materi pokok bangun datar segi tiga dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa secara individual yang diperoleh dari ulangan harian I dan ulangan harian II. Skor ulangan harian siswa untuk setiap indikator dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

Keterangan :

$$\text{Ketercapaian indikator} = \frac{SP}{SM} \times 100$$

SP = skor yang diperoleh siswa

SM= Skor Maksimum

Pada penelitian ini siswa dikatakan telah mencapai kriteria ketuntasan untuk setiap indikator apabila siswa mencapai skor 75 pada setiap indikator.

Pada penelitian ini siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila skor hasil belajar yang diperoleh adalah 75 atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Menurut Suyanto (1997) tindakan dikatakan berhasil apabila keadaan setelah tindakan lebih baik. Pada penelitian ini, tindakan berupa penerapan model pembelajaran langsung menggunakan alat peraga berhasil jika frekuensi siswa yang bernilai tinggi meningkat dari skor dasar ke ulangan harian I, begitu juga dari ulangan harian I ke ulangan harian II maka hasil belajar Matematika siswa meningkat dan berarti tindakan berupa pembelajaran langsung menggunakan alat peraga berhasil.

HASIL

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran langsung menggunakan alat peraga dalam pembelajaran Matematika. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap: Tahap Penyajian Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menyajikan instrumen penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpul data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus (Lampiran A), rencana pelaksanaan pembelajaran (Lampiran B), lembar kerja siswa (Lampiran C), lembar latihan terbimbing (Lampiran D), dan lembar latihan lanjutan (Lampiran E).

Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah lembar pengamatan untuk setiap kali pertemuan (Lampiran I) dan perangkat tes hasil belajar Matematika berupa ulangan harian I dan ulangan harian II. Perangkat tes terdiri dari kisi-kisi penulisan soal (Lampiran F), naskah soal (Lampiran G) dan alternatif jawaban (Lampiran H). Untuk skor dasar siswa diperoleh dari skor ulangan harian pada materi pokok segiempat..

Pada tahap ini ditetapkan juga kelas yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan model Pembelajaran langsung menggunakan alat peraga, yaitu kelas VII.¹⁰ SMP Negeri 6 Pekanbaru, yang selanjutnya disebut kelas tindakan.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan proses pembelajaran pada penelitian ini menggunakan dua siklus yang terdiri dari enam kali pelaksanaan pembelajaran dan dua kali ulangan harian.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan terdapat kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kekurangan - kekurangan tersebut diantaranya:

- 1) Guru tidak meminta perwakilan dari siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban teman-temannya akibatnya waktu banyak yang

- tersita.
- 2) Guru tidak menunjuk salah satu siswa untuk mengulang kesimpulan
 - 3) Guru tidak menuliskan kesimpulan dipapan tulis karena menurut guru hal ini akan menyita waktu pelajaran.
 - 4) Siswa juga cenderung menyalin pekerjaan temannya saat menyelesaikan LKS, LLT dan LLL Berdasarkan refleksi siklus I peneliti menyusun rencana perbaikan sebagai berikut.
 - 1) Guru akan menunjuk perwakilan dari siswa untuk membantu guru mengumpulkan lembar jawaban seluruh siswa.
 - 2) Guru akan memotivasi siswa agar mau mengulang kesimpulan secara lisan.
 - 3) Untuk pertemuan selanjutnya guru tidak akan menuliskan kesimpulan dipapan tulis karena kesimpulan sudah ada di LKS.
 - 4) Guru akan menegur siswa yang suka menyalin pekerjaan temannya dan membimbing siswa tersebut agar mau bekerja secara mandiri.

Untuk siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan satu kali ulangan harian II. Pada siklus II ini keterlaksanaan proses pembelajaran mengalami peningkatan bila dibandingkan pada siklus pertama. Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan. Walaupun demikian, pada pelaksanaannya masih ada tindakan yang belum sesuai dengan rencana pembelajaran. Seperti siswa tetap tidak mau mencatat atau pun bertanya seputar tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. Hal ini terjadi karena siswa menganggap bahwa tujuan pelajaran tidak perlu dicatat.. Dari refleksi siklus kedua ini peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus selanjutnya karena penelitian hanya dilakukan sebanyak dua siklus.

Dari analisis data tentang ketercapaian tujuan diperoleh fakta bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang

mencapai KKM sesudah tindakan dibandingkan dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebelum tindakan dengan persentase frekuensi ketuntasan berturut-turut pada ulangan harian sebelum tindakan, ulangan harian I, dan ulangan harian II adalah 55,56%; 77,78%; dan 63,89%. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya dan penerapan model pembelajaran langsung menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VII.¹⁰ SMP Negeri 6 Pekanbaru khususnya pada materi pokok segitiga tahun pelajaran 2022/2023.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VII.¹⁰ SMP Negeri 6 Pekanbaru semester genap tahun pelajaran 2022/2023 pada materi pokok segitiga.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi., 2008., Penelitian Tindakan Kelas., Bumi Aksara: Jakarta.
- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), 2006, Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, BSNP, Jakarta.
- Depdiknas., 2006., Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan., Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas: Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono., 2002., Belajar dan Pembelajaran., Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri., 2002., Psikologi Belajar., Rineka Cipta: Jakarta.
- Lidinillah Muiz Abdul Didin., ----- , Alat Peraga Manipulatif Dalam

- Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika Di Sekolah Dasar. Makalah. <http://alat-peragam-manipulatif.html>
- Kardi dan Nur., 2000., Pengajaran Langsung., Universitas Negeri Surabaya: Surabaya.
- Rochiati., 2005., Metode Penelitian Tindakan Kelas., Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sanjaya, W., Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Kencana, 2008.
- Slameto., 2003., Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya., Rineka Cipta: Jakarta.
- Sobel, M.A. dan Maletsky, E.M., 2004., Mengajar Matematika., Erlangga: Jakarta.
- Sudjana, N., 2005., Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar., Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Sudjana, N., 2008 Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono., 2007, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D, Alfabeta, Bandung.
- Suryosubroto., 1997., Proses Belajar Mengajar di Sekolah., Rineka Cipta: Jakarta.
- Suyanto., 1997., Pedoman Pelaksanaan Tindakan Kelas., Dikti Depdikbud: Yogyakarta.
- Syah, Muhibbin., 2007., Psikologi Belajar., Rineka Cipta: Jakarta.
- Trianto., 2009., Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik., Jakarta: Prenada Media Group.
- Wardani, dkk., 2004., Penelitian Tindakan Kelas., Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Jakarta