

PENGUNAAN GAMBAR DALAM PENYAJIAN SOAL CERITA MATEMATIKA DI KELAS I MIN GUNUNG PANGILUN PADANG

Oleh: Nuryasni
MTsN Model Padang

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan gambar dalam penyajian soal cerita matematika lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa. Penelitian ini dilakukan di MIN Gunung Padang pada tahun pelajaran 2007/2008 pada semester satu, dengan menggunakan desain treatment by block 2x2. Kelompok siswa yang terpilih dalam penelitian ini satu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan memberikan tes akhir pada kedua kelompok. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: pertama, hasil belajar matematika siswa melalui penyajian soal cerita dengan menggunakan gambar lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa. Kedua, hasil belajar matematika siswa yang kemampuan awal tinggi diajar melalui penyajian soal cerita dengan menggunakan gambar lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa. Ketiga, hasil belajar matematika siswa yang kemampuan awal rendah diajar melalui penyajian soal cerita dengan menggunakan gambar lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa. Keempat, tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan tingkat kemampuan awal siswa dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan matematika siswa yang pembelajarannya melalui penyajian soal cerita dengan menggunakan gambar lebih tinggi dari pada peningkatan kemampuan matematika siswa yang pembelajarannya dilakukan secara biasa.

Kata Kunci: Gambar, Soal cerita, Matematika

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Alek Maryunis (2003), menyatakan beberapa faktor penyebab mengapa matematika dianggap sulit oleh siswa adalah didominasi lambang-lambang, berhirarki, sajian isi pengajaran matematika dalam buku teks umumnya menampilkan kesimpulan deduktif yang ditemukan ahlinya.

Kesulitan siswa lebih banyak ditemui jika soal matematika disajikan dalam bentuk cerita, karena pemecahan soal cerita tidak hanya menyangkut aspek komputasi atau sekedar memasukkan algoritmis saja, tetapi juga menuntut kemampuan memberikan makna terhadap konsep dan aspek matematika. Siswa diharapkan mampu mengubah informasi lingkungan yang terdapat dalam soal cerita menjadi bentuk model matematika, sehingga diperoleh hasil seperti yang diharapkan.

Harahap, dkk (1979) menyatakan bahwa hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan terhadap pelajaran yang disajikan kepada mereka. Sudiyanto yang dikutip Waluyo (1987) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai siswa dalam rangka mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan Sudjana (1990) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.

Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional yang telah dirumuskan, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pembelajaran. Dengan menggunakan gambar siswa mudah memahami, serta lebih konkrit dalam ingatannya apa yang

25

disajikan oleh guru. Menurut Ahmad Rohani dalam Muliyardi. dkk (1997) ”manfaat gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan”.

Ada beberapa karakteristik gambar yang digunakan oleh Akbar Sutawidjaja et al (1991) yaitu : 1) Sangat menarik minat siswa, karena semua siswa melihat, memahami dan mengamati gambar, 2) Gambar mengurangi kerumitan konsep, 3) Teknik ini dapat digunakan secara luas, 4) Dalam pemilihan suatu gambar harus hati-hati sesuai dengan konsep yang diajarkan.

Siswa Sekolah Dasar/MIN pada umumnya belum matang untuk menerima secara langsung konsep abstrak tersebut. Oleh sebab itu guru perlu mengupayakan cara-cara mengajarkan konsep abstrak tersebut agar mudah dipahami oleh siswa. Salah satu caranya pertama-tama memberikan suatu gambar konkret kepada siswa bagi suatu ide matematika, kemudian bahasa verbal yang diperlukan untuk menjelaskan model itu dan baru kemudian bahasa lambang untuk mengungkapkan ide itu dalam bentuk tertulis. Pada dasarnya kelemahan sebagian siswa Sekolah Dasar/MIN dalam pemecahan soal cerita itu disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam memahami

persoalan yang diberikan. Maka merupakan tanggungjawab guru untuk membimbing siswa supaya dapat memahami soal-soal cerita.

Bertolak dari masalah di atas, perlu diadakan penelitian tentang penggunaan gambar dalam penyajian soal cerita matematika di kelas I gunung pangilkun padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan gambar dengan cara biasa dalam menyelesaikan soal cerita, 2) Perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi yang diajar dengan menggunakan gambar dan cara biasa dalam menyelesaikan soal cerita, 3) Perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang memiliki kemampuan awal rendah yang diajar dengan menggunakan gambar dan cara biasa dalam menyelesaikan soal cerita, 4) Interaksi antara penggunaan gambar dan kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang dipilih bersifat eksperimen semu (*quasi experiment*). Perlakuan dilaksanakan pada satu kelas dengan menggunakan gambar dan satu kelas sebagai kontrolnya secara biasa.

Tabel 1. Rancangan penelitian yang digunakan

Pembelajaran Kemampuan Awal	Menggunakan Gambar (B ₁)	Cara Biasa (B ₂)
	Tinggi (A ₁)	(A ₁ B ₁)
Rendah (A ₂)	(A ₂ B ₁)	(A ₂ B ₂)

- A₁B₁ : Data hasil belajar siswa yang kemampuan awal tinggi dengan menggunakan gambar.
- A₁B₂ : Data hasil belajar siswa yang kemampuan awal tinggi secara biasa.
- A₂B₁ : Data hasil belajar siswa yang kemampuan awal rendah dengan menggunakan gambar.
- A₂B₂ : Data hasil belajar siswa yang kemampuan awal rendah secara biasa.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I MIN Gunung Pangilun Padang Tahun Pelajaran 2007/2008 yang terdiri dari empat kelas.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling di mana populasi diacak (kelas). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Jenis instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan awal dan tes akhir hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemberian tes. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas variansi, uji kesamaan rata-rata, uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Hasil Analisis Tes Kemampuan Awal Siswa

Hasil analisis dari kemampuan awal yang dilakukan dapat dideskripsikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Kemampuan Awal

	Eksperimen	Kontrol
N	40	37
Mean (\bar{x})	68,850	65,838
Stand. Deviasi (S)	13,701	11,737
Varian (S^2)	187,721	137,751
Maksimum	90	90
Minimum	33	47

Tabel 3. Uji Signifikan Kemampuan Awal Siswa

Variabel	Mean	df	t hitung	t table	Signifikan
ksperimen – Kontrol	3,012	75	1,032	1,67	Tidak Signifikan

Tes Hasil Belajar

Berikut ini disajikan data hasil pengukuran tes hasil belajar matematika dengan pembelajaran

melalui penyajian soal cerita matematika menggunakan gambar (kelas eksperimen) dan cara biasa (kelas kontrol).

Tabel 4. Analisis Tes Hasil Belajar

	Eksperimen	Kontrol	Jumlah
N	40	37	77
	3442	2963	
\bar{x}	86,050	80,081	
S	9,954	10,871	
S^2	99,074	118,188	

Tabel 5. Hasil Perhitungan Data Tes Hasil Belajar Berdasarkan Penggunaan Gambar dan Tingkat Kemampuan Awal

Kemampual Awal Matematika		Kelas		Jumlah
		Eksperimen (B_1)	Kontrol (B_2)	
Tinggi (A_1)	n	11	10	21
	\bar{x}	1044	890	
	S	94,909	89,000	
	S	4,571	6,864	
	S^2	20,891	47,111	
Rendah (A_2)	n	11	10	21
	\bar{x}	884	696	
	S	80,364	68,600	
	S	11,707	8,488	
	S^2	137,055	72,044	

Analisis Data

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Nilai (L)	B ₁	B ₂
L hitung	0,0880	0,1161
L tabel	0,1401	0,1457

Keterangan:

B₁ = Menggunakan Gambar

B₂ = Secara Biasa

Tabel 7. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelompok Pembelajaran dengan Kemampuan Awa Tinggi

Nilai (L)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₂
L hitung	0,1327	0,1146
L tabel	0,2490	0,2580

Keterangan:

A₁B₁ = Menggunakan Gambar dengan Kemampuan Awal Tinggi

A₂B₂ = Secara Biasa dengan Kemampuan Awal Tinggi

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelompok Pembelajaran dengan Kemampuan Awal Rendah

Nilai (L)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₂
L hitung	0,0847	0,1748
L tabel	0,2490	0,2580

Keterangan:

A₁B₁ = Menggunakan Gambar dengan Kemampuan Awal Rendah

A₂B₂ = Secara Biasa dengan Kemampuan Awal Rendah

Tabel 9. Variansi Kelompok Data Berdasarkan Pembelajaran

Pembelajaran	N	S ²
B ₁	40	99,074
B ₂	37	118,188
Jumlah	77	

Keterangan:

B₁ = Menggunakan Gambar

B₂ = Secara Biasa

Uji variansi dilakukan dengan membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil dari kedua kelompok data.

$F_{hitung} = \frac{118,188}{99,074} = 1,193$, sedangkan F tabel dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan derajat

kebebasan (dk) = (39;36) diperoleh $F_{tabel} = 1,730$. Ini berarti F hitung lebih kecil dari F tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data homogen.

Tabel 10. Variansi Kelompok Data Berdasarkan Kemampuan Awal Tinggi

Kelas	n	S ²
A ₁ B ₁	11	20,891
A ₂ B ₂	10	47,111
Jumlah	21	

Keterangan:

A₁B₁ = Menggunakan Gambar dengan Kemampuan Awal Tinggi

A₂B₂ = Secara Biasa dengan Kemampuan Awal Tinggi

Diperoleh $F_{hitung} = \frac{47,111}{20,891} = 2,255$ sedangkan F tabel dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan

derajat kebebasan (dk) = (10;9) diperoleh $F_{tabel} = 3,137$. Ini berarti F hitung lebih kecil dari F tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data homogen.

Tabel 11. Variansi Kelompok Data Berdasarkan Kemampuan Awal Rendah

Kelas	n	S ²
A ₁ B ₁	11	137,055
A ₂ B ₂	10	72,044
Jumlah	21	

Keterangan:

A₁B₂ = Menggunakan Gambar dengan Kemampuan Awal Rendah

A₂B₂ = Secara Biasa dengan Kemampuan Awal Rendah

Diperoleh $F_{hitung} = \frac{137,055}{72,044} = 0,526$ sedangkan F tabel dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan

derajat kebebasan (dk) = (10;9) diperoleh $F_{tabel} = 3,137$. Ini berarti F hitung lebih kecil dari F tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data homogen.

Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis pertama sampai ketiga diuji dengan menggunakan uji t, sedangkan hipotesis keempat diuji dengan menggunakan ANAVA.

Secara lengkap pengujian hipotesis dijabarkan dibawah ini:

Hipotesis 1

Tabel 12. Data-data Kelompok Pembelajaran untuk Uji t

Kelompok	Eksperimen (X ₁)	Kontrol (X ₂)
N	40	37
\bar{x}	86,050	80,081
S ²	99,074	118,188

Uji t dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(40 - 1)99,074 + (37 - 1)118,188}{40 + 37 - 2} \\
 &= \frac{3863,900 + 4254,757}{75} = 108,249
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{108,249} = 10,404 \\
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{86,050 - 80,081}{10,404 \sqrt{\frac{1}{40} + \frac{1}{37}}} = \frac{5,969}{2,373} = 2,515
 \end{aligned}$$

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan = 0,05 dengan $dk = (n_1+n_2 - 2) = (40+37-2) = 75$, menghasilkan nilai $t_{tabel} = 1,67$. Karena $t_{hitung} (2,515) > t_{tabel} (1,67)$ maka H_0 yang mengatakan tidak ada perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol ditolak. Jadi H_1 diterima bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol.

Dari perhitungan hipotesis 1, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui penyajian soal cerita menggunakan gambar lebih tinggi dari pada yang diajarkan secara biasa.

Hipotesis 2

Tabel 13. Data-data Kelompok Pembelajaran dengan Kemampuan Awal Tinggi

Kelompok	Eksperimen (X ₁)	Kontrol (X ₂)
N	11	10
\bar{x}	94,909	89,000
S ²	20,891	47,111

Uji t dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(11 - 1)20,891 + (10 - 1)47,111}{11 + 10 - 2} \\
 &= \frac{208,909 + 424,000}{19} = 33,311 \\
 S &= \sqrt{33,311} = 5,772 \\
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{94,909 - 89,000}{5,772 \sqrt{\frac{1}{11} + \frac{1}{10}}} = \frac{5,909}{2,522} = 2,343
 \end{aligned}$$

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan = 0,05 dengan $dk = (n_1+n_2 - 2) = (11+10-2) = 19$, menghasilkan nilai $t_{tabel} = 1,73$. Karena $t_{hitung} (2,343) > t_{tabel} (1,73)$ maka H_0 yang mengatakan tidak ada perbedaan rata-rata

kelas eksperimen kelompok tinggi dan kontrol kelompok tinggi ditolak. Jadi H_1 diterima bahwa rata-rata kelas eksperimen kelompok tinggi lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol kelompok tinggi.

Dari perhitungan hipotesis 2, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi yang diajar

melalui penyajian soal cerita menggunakan gambar lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar secara biasa.

Hipotesis 3

Tabel 14. Data-data Kelompok Pembelajaran dengan Kemampuan Awal Rendah

Kelompok	Eksperimen (X ₁)	Kontrol (X ₂)
N	11	10
\bar{x}	80,364	68,600
S ²	137,055	72,044

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(11 - 1)137,055 + (10 - 1)72,044}{11 + 10 - 2} \\
 &= \frac{1370,545 + 648,400}{19} = 106,260 \\
 S &= \sqrt{106,260} = 10,308 \\
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{80,364}{10,308 \sqrt{\frac{1}{11} + \frac{1}{10}}} = \frac{11,764}{4,504} = 2,612
 \end{aligned}$$

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan = 0,05 dengan dk = (n₁+n₂ - 2) = (11+10-2) = 19, menghasilkan nilai t_{tabel} = 1,73. Karena t_{hitung} (2,612) > t_{tabel} (1,73) maka H₀ yang mengatakan tidak ada perbedaan rata-rata kelas eksperimen kelompok rendah dan kontrol kelompok rendah ditolak. Jadi H₁ diterima bahwa rata-rata kelas eksperimen kelompok rendah lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol kelompok rendah.

Dari perhitungan hipotesis 3, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang memiliki kemampuan awal rendah yang diajar melalui penyajian soal cerita matematika

lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika siswa yang diajar secara biasa.

Hipotesis 4 (Analisis Varians/ANOVA)

Analisis varians digunakan untuk mengetahui interaksi antara pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa dalam mempengaruhi hasil belajar matematikanya. Taraf signifikansi yang ditetapkan adalah α = 0,05. Perhitungan ANOVA secara lengkap terdapat pada lampiran dan hasil perhitungan ANOVA ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil ANOVA



Sumber Varian	dk	SS	MS	F	F _{tabel}	Keterangan
Efek Utama A	1	3154,667	3154,667	45,205	4,10	
Efek Utama B	1	817,995	817,995	11,722	4,10	
Interaksi AB	1	89,770	89,770	1,286	4,10	H ₀ terima
Galat	38	2651,855	69,786			
Jumlah	41					

Dari hasil uji ANAVA diperoleh F hitung sebesar 1,286. Untuk F ($\alpha = 0,05$) (1;44) diperoleh 4,10. Karena $F_{hitung} = 1,286 < F_{tabel} = 4,10$, maka efek utama interaksi faktor kemampuan awal dengan perlakuan pembelajaran tidak signifikan.

Dari perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara perlakuan pembelajaran dengan kemampuan awal siswa.

PEMBAHASAN

Setelah diketahui bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan awal yang sama, selanjutnya peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Ada dua perlakuan yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan gambar dalam penyajian soal cerita matematika pada kelas eksperimen dan secara biasa pada kelas kontrol.

Pada akhir pembelajaran seluruh siswa diberi tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui pengujian hipotesis, terlihat hipotesis 1, 2, dan 3 yang diajukan H₀ nya ditolak. Ini berarti H₁ diterima. Sedangkan hipotesis 4 terjadi sebaliknya yaitu H₀ diterima pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, berarti H₁ yang ditolak. Penyebab diterima atau ditolaknya H₁ dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pada pengujian hipotesis pertama bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan gambar dalam penyajian soal cerita matematika lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa. Hal ini disebabkan melalui pembelajaran dengan menggunakan gambar pada penyajian soal cerita dapat membuat siswa cepat mengerti dan memahami materi yang diajarkan gurunya, sebaliknya dengan cara biasa siswa mengalami kesulitan dalam memaknai soal cerita yang ditampilkan guru, sehingga kesulitan dalam menjawabnya.

Pengujian hipotesis kedua bahwa hasil belajar matematika siswa yang kemampuan awal

tinggi yang diajar dengan menggunakan gambar melalui penyajian soal cerita matematika lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa. Hal ini disebabkan, siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi akan lebih mendorong bagi peningkatan hasil belajar matematika. Peningkatan hasil belajar ini akan lebih nyata dengan diterapkannya pembelajaran melalui soal cerita matematika dengan menggunakan gambar. Siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi dapat dengan mudah memahami soal cerita matematika dengan kemampuan yang telah dimiliki. Dalam konsep penggunaan gambar, siswa dibantu untuk memahami soal cerita khususnya yang bersifat abstrak agar mudah memaknainya sehingga siswa dapat dengan mudah memecahkan atau menjawab soal tersebut.

Pengujian hipotesis ketiga bahwa hasil belajar matematika siswa yang kemampuan awal rendah yang diajar dengan menggunakan gambar melalui penyajian soal cerita lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa. Pada penelitian ini siswa yang memiliki kemampuan awal rendah pada umumnya merasa kesulitan untuk memahami dan memaknai soal cerita matematika, karena soal cerita yang bersifat abstrak terkadang sulit dipahami. Kondisi ini akan lebih parah bagi siswa yang memiliki kemampuan awal rendah dengan pembelajaran secara biasa akan sangat kesulitan dalam memahami soal cerita matematika, sehingga penggunaan gambar akan sangat membantu siswa dalam belajar.

Pengujian hipotesis keempat tidak terdapat interaksi. Interaksi merupakan adanya efek perlakuan atau adanya kerjasama dua variabel bebas atau lebih yang mempengaruhi satu variabel. Artinya perbedaan hasil belajar matematika yang diajar dengan pembelajaran menggunakan gambar dan secara biasa dalam penyajian soal cerita matematika tidak mempunyai beda yang signifikan secara perhitungan statistika antara siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kemampuan awal tidak tergantung pada perlakuan pembelajaran atau

sebaliknya dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan gambar melalui penyajian soal cerita matematika dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran. Hal ini disebabkan, siswa dapat dengan mudah memahami dan memaknai soal cerita matematika yang disajikan melalui gambar.

Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan gambar dalam soal cerita matematika lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan cara biasa.

Tingkat kemampuan awal matematika siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal yang tinggi cenderung lebih cepat memahami materi yang dipelajari, begitu pula sebaliknya. Namun dengan menggunakan bentuk gambar ini diharapkan siswa yang berkemampuan awal rendah mampu meningkatkan hasil belajar mereka.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa, maka penyajian pembelajaran dengan menggunakan gambar melalui penyajian soal cerita matematika dapat digunakan guru untuk membantu siswa mengetahui materi cerita yang berisi objek matematika yang abstrak, sehingga akan memberikan kemudahan kepada siswa untuk dapat memahaminya terutama bagi siswa yang mempunyai kemampuan lemah dalam membaca dan siswa yang mempunyai kemampuan awal yang rendah. Penyajian seperti ini diharapkan dapat memudahkan siswa mengikuti proses pembelajaran matematika sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan gambar dalam penyajian soal cerita matematika lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa, 2) hasil belajar matematika siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi yang diajar dengan menggunakan gambar dalam penyajian soal cerita matematika lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa, 3) hasil belajar matematika siswa yang memiliki kemampuan awal rendah yang diajar dengan menggunakan gambar

dalam penyajian soal cerita matematika lebih tinggi dari pada yang diajar secara biasa, 4) tidak terdapat interaksi antara perlakuan pembelajaran dan kemampuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan temuan yang diperoleh pada penelitian ini disarankan: 1) Guru yang mengajar pada mata pelajaran matematika disarankan menggunakan pembelajaran dengan menggunakan gambar untuk membantu siswa memahami soal yang berbentuk abstrak, 2) Guru yang melaksanakan pembelajaran untuk memberikan perhatian khusus kepada siswa yang tingkat kemampuan awalnya rendah melalui peningkatan penggunaan gambar dalam pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aleks Maryunis. 2003. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SLTP Menggunakan Strategi Pemetaan Informasi*, Forum pendidikan.
- Akbar Sutawidjaja. 1991. *Pendidikan Matematika III*. Jakarta, Indonesia: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi P2LPTK.
- Herman Hudoyo. dkk 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di D* Surabaya, Jawa Timur : Usaha]
- Muliyardi; S.Rusali. 1997. *Penggunaan Komik untuk Menyajikan Soal Cerita dalam Pembelajaran Matematika di Kelas I Sekolah Dasar. (Tesis)* Surabaya: IKIP Surabaya.
- Singgih Santoso. 2001. *Mengolah Data Statistik Secara Profesional SPSS Versi 10*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana, M dan Rivai, A. 1990. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. 1996. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

PENINGKATAN PROSES DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PEMBELAJARANKOOPERATIF