

PENGUNAAN ALAT PERAGA 3D DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR GEOMETRI BANGUN RUANG SISWA KELAS V SD NEGERI 4 PEUSANGAN

Anggun Suseno
SD Negeri 4 Peusangan
email: anggususeno19@gmail.com

Abstrak

Penggunaan alat peraga 3D dalam meningkatkan prestasi belajar Geometri Bangun Ruang siswa kelas V SD N 4 peusangan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 4 peusangan yang berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian berupa soal tes dan lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan menghitung: (1) rata-rata nilai tes siswa setiap pertemuan, (2) rata-rata nilai tes siswa setiap siklus, (3) persentase ketuntasan belajar siswa setiap pertemuan, (4) persentase rata-rata ketuntasan belajar siswa setiap siklus, (5) persentase aktivitas guru dan siswa setiap pertemuan, dan (6) persentase rata-rata aktivitas guru dan siswa setiap siklus. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut: (1) Terjadi peningkatan pada penggunaan alat peraga 3D dalam meningkatkan prestasi belajar Geometri Bangun Ruang siswa kelas V SD N 4 peusangan. Nilai rata-rata tes siklus I yaitu 58,88 dengan persentase rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 28%. Nilai rata-rata tes siklus II yaitu 84,16 dengan persentase rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 88,33%. (2) Aktivitas guru dan siswa pada penggunaan alat peraga 3D dalam meningkatkan prestasi belajar Geometri Bangun Ruang siswa kelas V SD N 4 peusangan mengalami peningkatan. Persentase rata-rata aktivitas guru siklus I sebanyak 75,31% diikuti dengan persentase rata-rata aktivitas siswa sebanyak 65,20%. Persentase rata-rata aktivitas guru siklus II sebanyak 93,52% diikuti dengan persentase rata-rata aktivitas siswa sebanyak 85,26%.

Kata Kunci: prestasi belajar, konsep bangun ruang, siswa SD, alat peraga.

1. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan berdaya guna dan mandiri. Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia di masa depan. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara maksimal.

Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan formal, informal maupun nonformal. Pendidikan formal ditempuh di sekolah-sekolah mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai dengan pendidikan tinggi. pendidikan formal di kelas V SD N 4 Peusangan, terdapat suatu interaksi yang berlangsung dalam proses belajar

mengajar, yaitu interaksi antara guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Keduanya mempunyai andil yang besar dalam suksesnya kegiatan belajar mengajar dalam pengenalan alat peraga tentang Geometri Bangun Ruang.

Guru merupakan salah satu aspek yang penting di kelas V SD N 4 peusangan dalam pelaksanaan pendidikan. Tugas guru dalam mengajar adalah memfasilitasi. Untuk melaksanakan tugas mengajarnya sebagai fasilitator, seorang guru SD harus menyediakan fasilitas belajar yang disesuaikan dengan kurikulum dan tingkat perkembangan pola pikir siswa, Dengan menyediakan fasilitas belajar, siswa akan aktif dalam pencarian dan

pengembangan pengetahuannya tentang Geometri Bangun Ruang.

Selain berperan sebagai fasilitator, seorang guru harus mengetahui dan menguasai konsep-konsep alat peraga Geometri Bangun Ruang dengan benar serta mampu membimbing siswa ke arah pembentukan pengetahuan oleh diri mereka sendiri. Hal ini dikarenakan suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep yang sebelumnya dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya sehingga jika ada pemahaman yang salah terhadap suatu konsep, tentu akan berakibat pada kesalahan pemahaman konsep-konsep selanjutnya. Materi alat peraga Geometri Bangun Ruang di SD memuat konsep-konsep yang mendasar dan penting serta tidak boleh dianggap remeh. Diperlukan kecermatan agar siswa mampu membangun konsep dalam struktur pengetahuannya hingga siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut. Apabila ada suatu konsep yang diberikan secara salah, maka hal ini harus sesegera mungkin diperbaiki agar tidak menimbulkan kesulitan bagi siswa dikemudian hari.

Dalam hal ini, siswa sendirilah yang aktif mengkonstruksi pengetahuan dengan jalan mengamati, menelusuri, serta menemukan dan membuat generalisasi tentang konsep yang diajarkan. Dalam rangka menghadapi perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran konstruktivis, maka diperlukan adanya alat peraga Geometri Bangun Ruang. Dengan alat peraga siswa lebih mendalami Geometri Bangun Ruang secara nyata berdasarkan fakta yang secara jelas dapat dilihatnya, sehingga siswa lebih mudah mengerti dan memahaminya.

Untuk mempelajari Geometri Bangun Ruang, dituntut kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, yakni kematangan intelektual dan pengalaman belajar yang telah dimiliki oleh siswa sehingga hasil belajar lebih bermakna bagi siswa. Melalui penggunaan alat peraga dalam pembelajaran, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna melalui eksplorasi benda konkret sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran bisa dijauhkan dari kesan pasif melainkan siswa

akan aktif, yaitu dengan kemampuan belajarnya melalui eksplorasi benda konkret tersebut.

Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan hanya sekedar transfer dari guru ke siswa sehingga pembelajaran lebih mementingkan pada proses daripada hasil. Melalui pembelajaran yang demikian, pengalaman belajar yang diperoleh siswa akan dapat terus diingat oleh siswa sehingga dapat bertahan lama dalam struktur pengetahuannya. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan benda konkret seperti alat peraga, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa pun juga mudah untuk menerima materi yang disampaikan.

Penggunaan alat peraga tidak terlepas dari peran guru. Gurulah yang merancang, memilih, dan menggunakan alat peraga. Oleh karena itu pemahaman guru tentang penggunaan alat peraga yang tepat sangatlah penting agar siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang dibangun oleh siswa sendiri melalui alat peraga serta dapat mengembangkannya untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konsep tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pra penelitian di kelas V SD N 4 Peusangan dalam pembelajaran Geometri Bangun Ruang, permasalahan secara umum yang dihadapi oleh 9 dari 12 siswa kelas V SD N 4 Peusangan yaitu siswa masih kesulitan dalam memahami konsep bangun ruang. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan alat peraga dalam menyampaikan materi tentang konsep bangun ruang hanya mengenalkan bentuk-bentuk bangun ruang kepada siswa dengan menggambarkannya di papan tulis atau hanya melalui gambar bangun ruang yang ada di buku paket tanpa menggunakan alat peraga, materi yang sebenarnya merupakan topik menarik bagi siswa akan tetapi pada prakteknya guru memberikan pembelajaran yang kurang tepat.

Sebanyak 9 dari 12 siswa kelas V SD N 4 peusangan masih salah dalam menentukan berapa jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut bangun ruang (balok, kubus, prisma, limas, tabung, dan kerucut). Mereka mampu menjawab pertanyaan dengan benar tentang

jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut hanya pada kubus dan balok saja. Selebihnya, beberapa siswa mencoba menebak-nebak jawaban tersebut, Masalah ini mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa tentang konsep bangun ruang yang diakibatkan oleh penyampaian materi dari guru ke siswa tidak menggunakan alat peraga.

Melihat kenyataan itu peneliti ingin tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Alat Peraga 3d Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Geometri Bangun Ruang Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Peusangan". Dengan alat peraga ini, diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam mencari dan menemukan sendiri konsep bangun ruang dan pada akhirnya siswa dapat menemukan sifat-sifat dari bangun ruang tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media alat peraga 3D pada materi Geometri bangun ruang di kelas V SD Negeri 4 peusangan, untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan aktifitas guru dan siswa pada pembelajaran matematika materi geometri bangun ruang melalui penerapan alat peraga 3D dan untuk mengetahui bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan media alat peraga 3D pada materi bangun ruang pada kelas V SD Negeri 4 Peusangan.

2. KAJIAN LITERATUR

A. Pengertian Belajar dan Prestasi Belajar

Menurut Skinner dalam buku Dimiyati dan Mudjiono (2002: 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat siswa belajar, maka akan terjadi respon yang lebih baik. Apabila siswa tidak belajar maka responnya akan menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal sebagai berikut:

- a) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar
- b) Respon si pelajar
- c) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut.

Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respons si pelajar yang baik diberi teguran dan hukuman. Pengetahuan

dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan.

Unsur-unsur yang terkait dalam proses belajar, Oemar Hamalik (1999: 53) mengatakan bahwa:

- 1) Motivasi yaitu dorongan untuk berbuat
- 2) Bahan belajar yaitu materi pelajaran
- 3) Alat bantu belajar yaitu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar
- 4) Suasana belajar yaitu keadaan lingkungan fisik dan psikologis yang menunjang belajar.
- 5) Kondisi subjek belajar yaitu keadaan jasmani dan mental untuk kegiatan belajar.

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar, yang mana pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan.

Menurut Muhibbin Syah (1995), prestasi belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran. Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Ranah yang dimaksud antara lain ranah cipta, rasa dan karsa.

Prestasi belajar bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi factor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

B. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Alat peraga ialah alat-alat yang digunakan guru yang berfungsi membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya. Alat peraga merupakan salah satu faktor yang

menentukan efektifitas pembelajaran. Alat peraga mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit dan realistik. Alat peraga merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan pelatihan siswa, tergantung pada gaya belajar siswa. Belajar dengan alat bantu visual dapat mengoptimalkan fungsi panca indera siswa untuk meningkatkan pembelajaran siswa melalui penggunaan pendengaran, penglihatan, sentuhan, logika dan realistik. Dalam pelajaran ini, tidak hanya mempertimbangkan bagian abstrak, tetapi sebagai proses eksperimen konkret yang menjadi bagian nyata dan tak terlupakan dari kehidupan. Dengan demikian, jelas bahwa proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa dengan menanggapi materi ajar yang disajikan oleh guru. Beberapa peranan alat peraga disebutkan sebagai berikut:

- a) Alat peraga dapat membuat pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar siswa
- b) Alat peraga memungkinkan lebih sesuai dengan perorangan, dimana para siswa belajar dengan banyak kemungkinan sehingga belajar berlangsung sangat menyenangkan bagi masing-masing individu
- c) Alat peraga memungkinkan belajar lebih cepat segera bersesuaian antara kelas dan diluar kelas
- d) Alat peraga memungkinkan mengajar lebih sistematis dan teratur

C. Alat Peraga Tiga Dimensi

Alat peraga tiga dimensi adalah saluran komunikasi atau perantara yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Alat peraga tiga dimensi merupakan alat bantu atau penunjang yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar dan sangat dibutuhkan. Pemakaian alat peraga tiga dimensi dalam proses pembelajaran akan mengkomunikasikan gagasan yang bersifat konkret, di samping itu juga akan membantu siswa mengintegrasikan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Selain itu, alat peraga tiga dimensi juga diharapkan dapat menarik

perhatian dan membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan alat peraga tiga dimensi khususnya pada bidang studi matematika didasari kenyataan bahwa pada bidang studi matematika terdapat banyak pokok bahasan yang memerlukan alat bantu untuk menjabarkannya, diantaranya pada materi volum bangun ruang. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan alat peraga tiga dimensi dalam pokok bahasan tersebut dianggap sangat tepat untuk membantu mempermudah siswa memahami materinya. Disisi lain suasana belajar akan lebih hidup, dan komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Hal ini diduga dapat membantu siswa dalam upaya meningkatkan prestasi belajarnya pada bidang studi matematika.

D. Proses Belajar Mengajar Matematika

Pengertian proses belajar mengajar matematika dapat diketahui dengan menguraikan istilah proses, belajar, mengajar dan matematika. Proses diartikan sebagai suatu interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat didalam belajar mengajar yang satu sama lain saling berhubungan dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Kegiatan belajar itu merupakan hal yang paling pokok dalam keseluruhan pendidikan.

Belajar itu ditunjukkan oleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Dalam pengalaman itu si pelajar menggunakan panca inderanya. Dalam proses pembelajaran, siswa melakukan berbagai aktifitas untuk mengamati, membaca, meniru, mencobakan diri kepada sesuatu, mendengar dan mengikuti arah kesemuanya itu melibatkan panca indra. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar itu adalah perubahan tingkah laku.

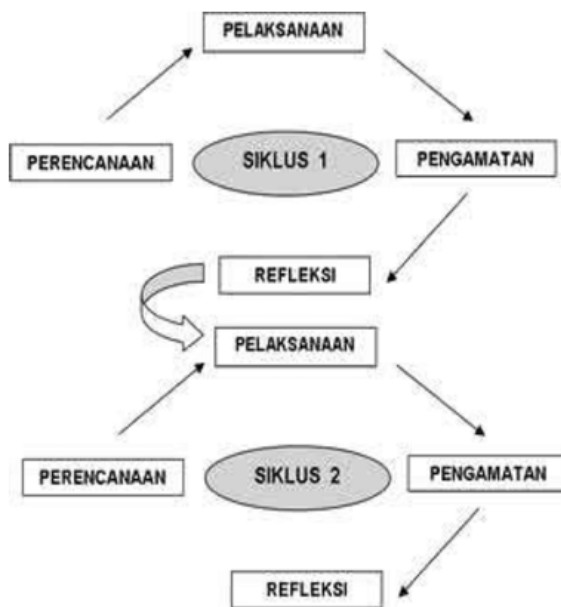
Mengajar merupakan suatu kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi antara murid dengan lingkungan, termasuk guru, alat pengajaran dan lain sebagainya yang disebut dengan proses belajar

sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dengan subjek penelitiannya adalah siswa yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran. (Suwardi, 2015: 55). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 4 Peusangan Kecamatan Peusangan, Kabupaten Bireuen pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022. Jumlah seluruh siswa ada 12 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Ada pun bentuk desainnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus model Kemmis dan Mc Taggart

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian adalah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:

- 1) Analisis hasil belajar siswa
- 2) Analisis aktivitas guru dan siswa
- 3) Analisis respon siswa

Semua dalam penelitian ini, di ambil dan di analisis seperti penjelasan berikut ini yaitu Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya

suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2005: 84). Penelitian ini, bentuk observasi yang digunakan peneliti adalah observasi langsung, yakni pengamatan dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai observer. Observasi oleh peneliti dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan siswa. Observasi dilakukan secara sistematis dan dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati (Arikunto, 2002: 133).

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Suharsimi Arikunto, 2002: 127). Dalam penelitian ini, tes yang dimaksud adalah tes prestasi (*achievement test*), yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. (Arikunto, 2002: 128). Tes dikerjakan siswa secara individu pada akhir pembelajaran setiap pertemuannya. Pemberian tes dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh hasil tes yang diperoleh siswa setelah kegiatan tindakan. (Suwardi, 2009: 59).

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Foto dapat digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dan memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih

mudah diolah. (Arikunto, 2002: 136). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus I melalui mengamati,

mengidentifikasi, dan bereksplorasi. Permulaan siswa menggunakan media gambar beserta alat peraga bangun ruang 3D, dengan berbagai bentuk bangun ruang seperti kubus, balok, prisma, limas, tabung dan kerucut. kegiatan selanjutnya adalah mengevaluasi akhir tindakan kegiatan siswa kelas V SD N 4 Peusangan. Secara ringkas hasil analisis tes siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No.	Kode Siswa	Pert. 1		Pert 2.		Pert 3.	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	A-01	43	53,75	45	56,25	47	58,75
2	A-02	48	60	51	63,75	58	72,5
3	A-03	29	36,25	34	42,5	39	48,75
4	A-04	49	61,25	52	65	59	73,75
5	A-05	56	70	63	78,75	70	87,5
6	A-06	48	60	52	65	59	73,75
7	A-07	55	68,75	59	73,75	65	81,25
8	A-08	52	65	60	75	65	81,26
9	A-09	41	51,25	47	58,75	53	66,25
10	A-10	47	58,75	56	70	62	77,5
11	A-11	47	58,75	55	68,75	59	73,75
12	A-12	46	57,5	50	62,5	57	71,25
Jumlah		561	701,25	624	780	693	866,25
Persentase rata-rata		58,4		65		72,18	

Berdasarkan tabel di atas, persentase rata-rata aktivitas siswa kelas V SD N 4 peusangan pada penggunaan alat peraga 3D dalam meningkatkan prestasi belajar Geometri Bangun Ruang di siklus I adalah 65,20%. Nilai rata-rata prestasi belajar konsep bangun ruang siswa pada siklus I adalah 58,88 dengan persentase rata-rata ketuntasan belajarnya adalah 28%. Dengan demikian pada penggunaan alat peraga 3D dalam meningkatkan prestasi belajar Geometri Bangun Ruang di siklus I dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran pada siklus II adalah Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang dengan Memahami sifat-sifat bangun ruang serta Memahami perbedaan sifat antar bangun ruang. Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus II melalui media gambar beserta alat peraga bangun ruang 3D. kegiatan selanjutnya adalah mengevaluasi akhir tindakan kegiatan siswa kelas V SD N 4 Peusangan. Secara ringkas hasil analisis tes siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Membaca Siswa (Tes Akhir Siklus II)

No.	Kode Siswa	Pert. 1		Pert 2.		Pert 3.	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	A-01	55	68,75	61	76,25	62	77,5

2	A-02	69	68,25	69	86,25	69	86,25
3	A-03	49	61,25	53	66,25	55	86,75
4	A-04	70	87,5	72	90	74	92,5
5	A-05	68	85	74	92,5	75	93,75
6	A-06	68	85	71	88,75	72	90
7	A-07	68	85	72	90	75	93,75
8	A-08	70	87,5	73	91,25	77	98,25
9	A-09	61	76,25	71	88,75	73	91,25
10	A-10	65	81,25	69	86,25	72	90
11	A-11	64	80	69	86,25	75	93,75
12	A-12	68	85	72	90	74	92,5
Jumlah		775	950,75	826	1032,5	853	1086,25
Persentase rata-rata		79,22		86,04		90,52	

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, persentase rata-rata aktivitas siswa kelas V SD N 4 peusangan dalam pembelajaran konsep bangun ruang melalui penggunaan alat peraga pada siklus II adalah 85,26%. Nilai rata-rata prestasi belajar konsep bangun ruang siswa pada siklus II adalah 84,16 dengan persentase rata-rata ketuntasan belajarnya adalah 88,33%.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus II, diperoleh hasil bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran konsep bangun ruang melalui penggunaan alat peraga telah berjalan dengan baik jika dibandingkan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, pembelajaran konsep bangun ruang siswa kelas V SD N 4 Peusangan melalui penggunaan alat peraga berdampak positif terhadap peningkatan nilai rata-rata tes prestasi belajar siswa, ketuntasan belajar siswa, serta aktivitas guru dan siswa. Nilai rata-rata tes prestasi belajar yang diperoleh pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 23,83; Persentase rata-rata ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 60,33%; persentase rata-rata aktivitas guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 18,21%; serta persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 20,6%.

Berdasarkan indikator keberhasilan nilai rata-rata tes prestasi belajar konsep bangun ruang siswa telah mencapai lebih dari 80, persentase ketuntasan belajar siswa telah

mencapai lebih dari 80%, serta meningkatnya persentase aktivitas guru dan siswa, maka pembelajaran konsep bangun ruang melalui penggunaan alat peraga dikatakan berhasil sehingga penelitian tindakan dihentikan sampai siklus II.

5. PENUTUP

Upaya Penggunaan alat peraga 3D dalam meningkatkan prestasi belajar Geometri Bangun Ruang siswa kelas V SD N 4 peusangan dilakukan dengan cara siswa mengamati, mengidentifikasi, dan bereksplorasi dengan alat peraga untuk menemukan sifat-sifat bangun ruang serta dengan memperagakan atau mempraktekkan alat peraga untuk menunjukkan sifat-sifat bangun ruang. Melalui penggunaan alat peraga, dampak positif yang terjadi adalah peningkatan nilai rata-rata tes prestasi belajar konsep bangun ruang siswa, persentase rata-rata ketuntasan belajar siswa, serta persentase aktivitas guru dan siswa kelas V SD N 4 peusangan.

Ada pun peningkatan yang terjadi dalam Penggunaan alat peraga 3D dalam meningkatkan prestasi belajar Geometri Bangun Ruang siswa kelas V SD N 4 peusangan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata tes prestasi belajar konsep bangun ruang siswa kelas V SD N 4 Peusangan mencapai ≥ 80 . Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 23,83 yaitu dari 60,33 pada siklus I menjadi 84,16 pada siklus II.

- 2) Persentase rata-rata ketuntasan belajar siswa kelas V SD N 4 Peusangan dalam pembelajaran konsep bangun ruang melalui penggunaan alat peraga mencapai $\geq 80\%$. Persentase rata-rata ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 60,33% yaitu dari 28% pada siklus I menjadi 88,33% pada siklus II.
- 3) Persentase aktivitas guru dan siswa kelas V SD N 4 Peusangan dalam pembelajaran bangun ruang melalui penggunaan alat peraga juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase rata-rata aktivitas guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 18,21% yaitu dari 75,31% pada siklus I menjadi 93,52% pada siklus II. Persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 20,12% yaitu 65,47% pada siklus I menjadi 85,59% pada siklus II.

6. REFERENSI

- Aqib, Zainal. Dkk.2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB.dan TK*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2006.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdikbud. 1996. *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan*. Jakarta : Dirjen Dikdas dan Menum, Direktorat Dikdas, Depdikbud.
- Hopkin, David. 1993 *A Teacher's Guide To Classroom Reseach*. Philadeiplia Open University PressHuda, M. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kasbolah, K. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdiknas
- Kunandar . 2013 *penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Kurikulum 2013* Jakarta:PT.Rajagrafindo Persada.
- Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Moleong. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 152
- Rochiati Wiridiatmaja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Shoimin, Aris. 2014 *Model Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Persada.
- Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Akasara 2009).
- Suryadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 22
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya
- Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya
- Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yama Widya, 2009) hal. 20