

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL BAGI ANAK SLOW LEARNER DI SDN PAJANG I SURAKARTA (SEKOLAH INKLUSI)

Yuwono Wiropati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika menggunakan media audio visual bagi anak slow learner di SDN Pajang I Surakarta (Sekolah Inklusi). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran Matematika. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa slow learner kelas II SDN Pajang I Surakarta yang berjumlah 8 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan bilangan sampai 100 dengan menggunakan media audio visual, dokumentasi untuk memperoleh data kemampuan awal hasil belajar Matematika, sedangkan tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Matematika pada siklus I dan II. Teknik analisis data digunakan analisis deskriptif komparatif, yakni dengan membandingkan hasil belajar Matematika antarsiklus, yang dianalisis adalah hasil belajar sebelum menggunakan media audio visual dan hasil belajar setelah menggunakan media audio visual sebanyak dua siklus. Hasil penelitian diketahui data awal nilai penjumlahan bilangan sampai 100, diketahui nilai rata-rata sebesar 55,00. Terdapat 5 siswa mendapat nilai kurang dari 60 atau belum tuntas belajarnya dan hanya 3 siswa yang mendapat nilai 60 atau lebih. Ketuntasan secara klasikal mencapai 37,50%. Hasil tes pada siklus I, diketahui rata-rata nilai penjumlahan bilangan sampai 100 sebesar 60,00, terdapat 5 siswa mendapat nilai 60 atau lebih (tuntas belajarnya) dan 3 siswa yang belum tuntas, karena nilainya masih di bawah 60,00. Ketuntasan secara klasikal telah mencapai 62,50%. Hasil tes pada siklus II, diketahui rata-rata nilai penjumlahan bilangan sampai 100 sebesar 66,25, seluruh siswa siswa mendapat nilai 60 atau lebih (tuntas belajarnya). Ketuntasan secara klasikal telah mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa slow learner kelas II SDN Pajang I Surakarta (Sekolah Inklusi).

Kata kunci: *kualitas pembelajaran Matematika, media audio visual, siswa slow learner*

I. PENDAHULUAN

Dengan memberikankesempatan yang sama kepada anak berkelainan untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran, berarti memperkecil kesenjangan angka partisipasi pendidikan anak normal dengan anak berkelainan. Untuk bisa memberikan layanan pendidikan yang relevan dengan kebutuhannya, guru perlu memahami sosok anak berkelainan, jenis dan karakteristik,

etiologi penyebab kelainan, dampak psikologis serta prinsip-prinsip layanan pendidikan anak berkelainan. Pada anak yang penyebabnya dapat diamati akan segera dilabel sebagai anak yang berkebutuhan khusus namun bagi penyebabnya tidak dapat diamati akan menimbulkan problem pendekatan di dalam layanan pendidikan. Hal itu dikarenakan perilakunya sehari-hari nampak seperti anak

umumnya, tetapi mengalami hambatan di bidang akademik.

Permasalahan utama anak *slow learner* terletak pada masalah mental atau psikis yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektualnya di bawah rata-rata, kemampuan berfikir rendah, perhatian dan daya ingatannya lemah, sukar berpikir abstrak, maupun tanggapan yang cenderung konkret visual dan lekas bosan. Mengingat berbagai kondisi atau hambatan yang dialami anak *slow learner* tersebut sangat kompleks, maka pendidikan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Hal ini tidak terkecuali terhadap kualitas pembelajaran matematika yang meliputi kualitas perencanaan pembelajaran, kualitas proses pembelajaran, dan output yaitu prestasi belajar matematika. Program pembelajaran matematika untuk anak *slow learner* mengacu pada kurikulum yang digunakan saat ini yaitu KTSP untuk kelas II SDN Pajang I Surakarta salah satunya adalah kemampuan menghitung. Upaya untuk meningkatkan prestasi belajar anak *slow learner* khususnya dalam belajar berhitung diperlukan strategi belajar mengajar, media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik anak agar pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan lebih efektif, efisien, sehingga membawa hasil yang optimal.

Dengan adanya hambatan bagi anak *slow learner*, maka dibutuhkan berbagai upaya dengan memanfaatkan berbagai alternatif media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dianggap tepat bagi anak *slow learner* kelas II adalah pembelajaran

menggunakan media pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah media audio visual. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika setelah menggunakan media audio visual bagi anak *slow learner*. Karena pada dasarnya *slow learner* adalah anak dengan tingkat penguasaan materi yang rendah, padahal materi tersebut merupakan prasyarat bagi kelanjutan di pelajaran selanjutnya, sehingga mereka sering harus mengulang (Burton, dalam Sudrajat, 2008). Meskipun mereka ingin mempelajari hal hal yang baru tapi harus menghadapi kesulitan dalam belajar dan memahami konsep-konsep baru dengan cepat. Anak lamban belajar (*slow learner*) merupakan anak yang memiliki potensi intelektual sedikit di bawah normal (biasanya memiliki IQ sekitar 80 – 90). Dalam beberapa hal anak ini mengalami hambatan atau keterlambatan berpikir, merespon rangsangan dan kemampuan untuk beradaptasi, tetapi lebih baik dibanding dengan Anak Tuna Grahita. Menurut Maryana dan Soedarinah (2001:87) Matematika adalah “pengetahuan yang bersifat hirarkis, artinya tersusun dalam urutan tertentu, bermula dari urutan sederhana kemudian menuju ke hal yang rumit, bermula dari hal yang konkret menuju ke hal yang abstrak.” Menurut Lerner yang dikutip Mulyono Abdurrahman (1999:19), bahwa “matematika di samping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan yang bersifat hirarkis, bermula dari urutan sederhana kemudian menuju ke hal yang rumit, dari yang konkrit menuju ke hal yang abstrak untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian prestasi belajar matematika yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah adalah hasil belajar siswa setelah melakukan proses belajar matematika dalam bentuk nilai atau angka. Hasil belajar matematika dipengaruhi oleh beberapa karakteristik anak lambat belajar matematika. Menurut Oemar Hamalik (2004:12) "media pembelajaran adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran." Pengertian media menurut Sri Anitah (2010: 4) adalah sebagai berikut: "kata media berasal dari bahasa Latin *medium* adalah sesuatu yang terletak di tengah (antara dua kutub atau antara dua pihak); atau suatu alat." Menurut Association for Educational Communications Technology (AECT) di Amerika yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2002: 3) media pendidikan ialah segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Sementara itu Gagne (dalam Arief S. Sadiman, dkk, 2009: 6): "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar." Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi dan berlangsung lebih efisien. Pembelajaran menggunakan audio visual merupakan strategi guru untuk memotivasi diri dalam meningkatkan kualitas perencanaan, kualitas proses, dan memotivasi minat belajar berhitung untuk anak slow learner untuk meningkatkan prestasi belajar sebagai output pelaksanaan pembelajaran. Media audio visual dapat menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya, sehingga siswa dapat memanfaatkan media tersebut sesuai dengan materi pembelajaran yang dihadapi, dengan audio visual anak dapat memahami maksud dari media yang ditunjukkan untuk berhitung.

Media audio visual sebagai informasi dari sumber kepada penerima, maka media ini sangat penting sekali bagi anak slow learner. Dengan media audio visual akan lebih memperjelas isi dari bahan yang disajikan oleh guru, sehingga penerima atau siswa tidak verbalisme. Diduga pembelajaran menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika siswa slow learner kelas II SDN Pajang 1 Surakarta.

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan Menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika bagi anak

slow learner di SDN Pajang I Surakarta (Inklusi).

6.	Ln	L
7.	Zh	P
8.	Ky	P

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan tempat bertugas sehingga peneliti dapat melakukan penelitian sekaligus melaksanakan tugas sehari-hari sebagai guru tanpa harus mengganggu proses pembelajaran sesuai dengan tugas pokok peneliti, bahkan penelitian ini merupakan hal yang sangat tepat dan menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Masalah-masalah yang timbul dalam proses pembelajaran diteliti mengapa timbul masalah, apa saja penyebabnya, kesulitan-kesulitan siswa, bagaimana mengatasinya sampai dengan ditemukan cara pemecahannya. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa slow learner kelas II SDN Pajang 1 Surakarta yang berjumlah 8 siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

Tabel : 1. Daftar Identitas Siswa

No.	Nama Subyek	Jenis Kelamin
1.	Jm	L
2.	Fn	L
3.	Ft	L
4.	Rd	L
5.	Ab	P

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur, dimana observasi menggunakan instrumen yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya tinggal membubuhkan tanda (√) pada tempat yang disediakan pada lembar pengamatan aktivitas guru dan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media audio visual. Alasan digunakan observasi terstruktur adalah untuk mempermudah observer melakukan pengamatan dan observasi terstruktur sesuai dengan masalah yang diteliti.

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung mengenal fenomena-fenomena dan gejala psikis maupun psikologi dengan pencatatan. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi” (Suharsimi Arikunto, 2006: 229)

Tujuan penggunaan metode observasi adalah untuk mengetahui secara langsung tentang kemampuan peserta didik dalam melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar berkenaan dengan hewan dan tumbuhan. Deskripsi perilaku ekologis dilakukan selama siklus I dan siklus II. Teknik ini dilaksanakan

pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut Margono (2009: 161), “dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku pentang pendapat, teori, dalil, atau hukum-hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang prestasi belajar matematika awal siswa yang diambil dari nilai ulangan kelas II SD Negeri Pajang I Surakarta.

Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang harus dijawab dan/atau tugas yang harus dikerjakan” (Saifuddin Azwar, 2001: 2). Tes terdiri dari bermacam-macam. Macam-macam tes antara lain sebagai berikut: 1) Tes benar salah, 2) Tes pilihan ganda, 3) Tes menjodohkan, 4) Tes isian atau melengkapi, 5) Tes jawaban singkat (Suharsimi Arikunto, 2006:139).

Bentuk tes yang dipakai adalah tes objektif. Tes objektif adalah tes yang hanya satu jawaban dapat dianggap terbaik. Siswa yang diuji diminta untuk menunjukkan jawaban yang terbaik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif isian atau melengkapi yang terdiri dari 20 item pertanyaan. Skor penilaian jawaban betul mendapat nilai 5 dan jawaban salah mendapat nilai 0. Data berupa hasil tes diklasifikasikan sebagai data kuantitatif. Data tersebut dianalisis secara deskriptif, yakni dengan membandingkan nilai tes antarsiklus dan prestrasi belajar matematika sebelum

diberi tindakan, yang dianalisis adalah nilai tes siswa sebelum pembelajaran menggunakan multimedia; dan nilai tes siswa setelah menggunakan multimedia; sebanyak dua siklus. Data yang berupa nilai tes antarsiklus tersebut dibandingkan hingga hasilnya dapat mencapai batas ketercapaian atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

III. HASIL PENELITIAN

Tabel 2. Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Siswa slow learner Kelas II SDN Pajang I Surakarta Negeri Surakarta pada Kondisi Awal.

No. Urut	Kode Subjek	Nilai	Keterangan*)
1	Jm	65	Sudah tuntas
2	Fn	55	Belum tuntas
3	Ft	60	Sudah tuntas
4	Rd	55	Belum tuntas
5	Ab	50	Belum tuntas
6	Ln	60	Sudah tuntas
7	Zh	50	Belum tuntas
8	Ky	45	Belum tuntas
Jumlah		440	
Rata-rata		55,00	
Ketuntasan Klasikal		37,50 %	Belum tuntas

*) Batas tuntas (KKM) = 60

Nilai siswa yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 5 siswa memperoleh nilai di bawah 60, dan 3 siswa

memperoleh nilai 60 dan 65 (tuntas belajarnya) karena mendapat nilai sesuai KKM. Nilai rata-rata kelas 55,00. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran penjumlahan bilangan sampai 100 bagi siswa slow learner kelas II SD Negeri Pajang I Surakarta secara klasikal belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian, pada kondisi awal ini pembelajaran penjumlahan bilangan sampai 100 dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil belajar penjumlahan bilangan sampai 100 yang masih rendah, maka sebagai guru kelas II berusaha melakukan inovasi pembelajaran agar hasil belajar penjumlahan bilangan sampai 100 dapat ditingkatkan. Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

Perencanaan (Planning)

Dalam rangka implementasi tindakan perbaikan, pembelajaran Matematika siklus I ini dirancang dengan dua kali pertemuan. Alokasi waktu pertemuan adalah 2 x 35 menit setiap pertemuan. RPP mencakup ketentuan: kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

Pelaksanaan Tindakan (acting)

Meminta siswa untuk menghitung dua kumpulan benda yang digabungkan melalui LCD proyektor. Mencoba atau meminta siswa

untuk menghitung penjumlahan. Meminta siswa untuk menulis hasil penjumlahan.

Pengamatan Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dideskripsikan bahwa siswa belum dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan penjelasan dengan menggunakan media audio visual, tidak semua siswa memperhatikan, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran dari guru, masih ada siswa yang kurang paham terhadap penggunaan media audio visual yang ditunjukkan guru tentang teknik mempelajari penjumlahan bilangan sampai 100. Hal ini terjadi karena siswa tidak memikirkan betapa terbatasnya alokasi waktu yang tersedia sehingga mereka kurang bisa memanfaatkan waktu yang baik.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa siswa belum dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Untuk menindaklanjutinya, pembelajaran pada siklus II perlu ditekankan pada siswa pentingnya pemanfaatan waktu.

Kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan sampai 100 dan jaranganya tanya jawab dilakukan antara siswa dengan siswa dan bertanya pada guru disebabkan oleh kekurangpahaman siswa akan pentingnya penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan sampai 100. Oleh sebab itu, pada pembelajaran pada siklus II perlu ditekankan kepada siswa agar lebih mempersiapkan diri

dan memperhatikan media audio visual yang ditunjukkan guru.

Perlu ditingkatkan keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru. Siswa perlu dibangkitkan semangatnya sehingga penggunaan media audio visual yang dilaksanakan guru bermanfaat untuk menyempurnakan pemahaman terhadap peningkatan kemampuan penjumlahan bilangan sampai 100. Siswa masih perlu dibimbing dan diarahkan karena aktivitas untuk bertanya masih sangat kurang.

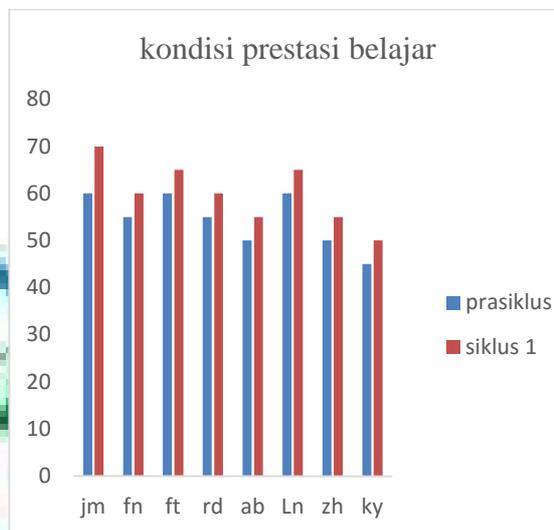
Pada saat melakukan pengamatan, masih terlihat kekurangsiapan pada diri siswa.

Tabel 3 : daftar Nilai Prestasi belajar pada siklus 1

No. Urut	Kode Subjek	Nilai	Keterangan*)
1	Jm	70	Sudah tuntas
2	Fn	60	Sudah tuntas
3	Ft	65	Sudah tuntas
4	Rd	60	Sudah tuntas
5	Ab	55	Belum tuntas
6	Ln	65	Sudah tuntas
7	Zh	55	Belum tuntas
8	Ky	50	Belum tuntas
Jumlah		480	
Rata-rata		60,00	
Ketuntasan Klasikal		62,50 %	Belum tuntas

*) Batas tuntas (KKM) = 60

Grafik 1: Grafik Histogram Prestasi Belajar matematika kelas II SDN Pajang I Surakarta. Pra siklus dan siklus I



Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pembelajaran Matematika kompetensi dasar melakukan penjumlahan bilangan sampai 100 siswa slow learner kelas II SD Negeri Pajang I Surakarta pada siklus II masih ditujukan pada pemahaman.

Perencanaan

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II meliputi kegiatan-kegiatan: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam rangka implementasi Kegiatan Awal (5 tindakan perbaikan, pembelajaran Matematika siklus II ini dirancang dengan dua kali pertemuan. Alokasi waktu pertemuan adalah 2 x 35 menit setiap pertemuan. RPP mencakup penentuan: kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung Fasilitas yang perlu dipersiapkan

untuk pelaksanaan pembelajaran adalah: (1) Ruang kelas. Ruang kelas yang digunakan adalah kelas yang biasa digunakan setiap hari. Kelas tidak didesain secara khusus, untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual, kursi diatur sedemikian rupa (membentuk lingkaran) sehingga dalam menggunakan media audio visual guru dapat melakukan dengan baik; (2) Mempersiapkan alar peraga media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran.

Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran yang berisi daftar isian yang mencakup kegiatan siswa dan kegiatan guru. Lembar pengamatan siswa meliputi bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran yang meliputi: aspek proses, psikomotor, perilaku berkarakter, keterampilan sosial. Lembar pengamatan guru meliputi: menyiapkan RPP, pengkondisian kelas, menyediakan materi dan sumber belajar, melakukan informasi pendahuluan, menggunakan media audio visual, menanggapi usulan siswa, membuat kesimpulan, dan melaksanakan evaluasi. Pelaksanaan Tindakan 5 menit) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; Hasil belajar Matematika kompetensi dasar melakukan penjumlahan bilangan sampai 100 pada siswa slow learner kelas II SDN Pajang 1 Surakarta menggunakan media audio visual pada Siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Siswa Slow Learner Kelas II SDN Pajang 1 Surakarta pada Siklus II.

No. Urut	Kode Subjek	Nilai	Keterangan*)
1	Jm	75	Sudah tuntas
2	Fn	65	Sudah tuntas
3	Ft	70	Sudah tuntas
4	Rd	65	Sudah tuntas
5	Ab	60	Sudah tuntas
6	Ln	70	Sudah tuntas
7	Zh	65	Sudah tuntas
8	Ky	60	Sudah tuntas
Jumlah		530	
Rata-rata		66,25	
Ketuntasan Klasikal		100 %	Sudah tuntas

*) Batas tuntas (KKM) = 60

Pengamatan

Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dideskripsikan bahwa siswa sudah dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan penjelasan dengan menggunakan media audio visual, semua siswa memperhatikan pembelajaran dari guru, siswa paham terhadap penggunaan media audio visual yang ditunjukkan guru tentang teknik mempelajari penjumlahan bilangan sampai 100. Hal ini terjadi karena siswa sudah dapat memikirkan betapa terbatasnya alokasi waktu yang tersedia

sehingga siswa dapat memanfaatkan waktu yang baik.

Pada saat melakukan pengamatan, siswa sudah terlihat mempersiapkan diri lebih awal, mempersiapkan buku catatan dan alat tulis pada saat guru memberikan pelajaran menggunakan media audio visual, seluruh siswa melakukan aktivitas sesuai perintah guru. Mereka memperhatikan apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran Matematika materi melakukan penjumlahan menggunakan media audio visual. Pada saat mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat melakukannya dengan segera melakukan penjumlahan dengan praktis sehingga waktu sangat efektif. Siswa aktif dalam bertanya, banyak memberikan komentar terhadap materi yang dibahas. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa melakukan tanya jawab dalam diskusi kelas. Siswa sudah mulai terbiasa mengeluarkan pendapat di hadapan teman-temannya.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa telah memanfaatkan waktu dengan lebih baik daripada siklus I. Guru terus menerus menekankan pada siswa akan pentingnya menghargai waktu dalam pembelajaran Matematika kompetensi dasar melakukan penjumlahan bilangan sampai 100. Semangat siswa meningkat dalam melakukan kegiatan penjumlahan bilangan sampai 100, dan siswa memberanikan bertanya pada guru, siswa paham akan pentingnya bertanya kepada guru yang berkaitan dengan penggunaan media audio visual yang dilihatnya sehingga

kesulitan yang dihadapi siswa ketika akan melakukan menjumlahkan dapat teratasi. Dari hasil diskusi dengan guru kolaborasi, peran guru membangkitkan semangat siswa sudah baik.

Grafik 2: pelaksanaan siklus II



Analisis Data Penelitian Berdasarkan data awal hasil belajar Matematika materi melakukan penjumlahan sampai dengan 100, diketahui nilai rata-rata sebesar 55,00

No.	Kode Siswa	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II
1	Jm	65	70	75
2	Fn	55	60	65
3	Ft	60	65	70
4	Rd	55	60	65
5	Ab	50	55	60
6	Ln	60	65	70
7	Zh	50	55	65
8	Ky	45	50	60
Jumlah		440	480	530
rata-rata		55,00	60,00	66,25
ketuntasan belajar		37,50 %	62,50 %	100 %

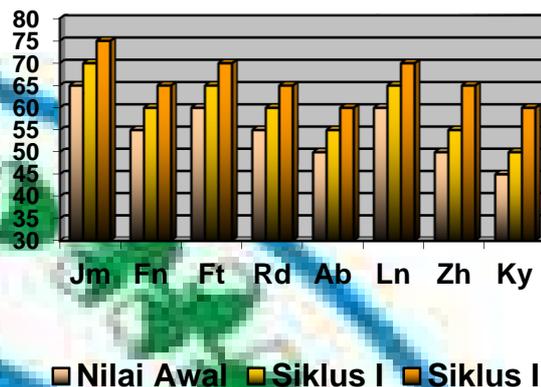
sebanyak 5 siswa memperoleh nilai di bawah 60 dan hanya 3 siswa yang mendapat nilai 60 atau lebih. Ketuntasan secara klasikal mencapai 37,50% Berdasarkan data tersebut, sebagian besar siswa belum mencapai batas tuntas yang ditetapkan. Demikian pula, secara klasikal belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil tes siklus I, hasil belajar Matematika materi melakukan penjumlahan sampai dengan 100 diketahui memiliki nilai rata-rata 60,00, sebanyak 5 siswa mendapat nilai 60,00 atau lebih (tuntas belajarnya) dan 3 siswa yang belum tuntas, karena nilainya masih di bawah 60,00. Ketuntasan secara klasikal mencapai 62,50%. Berdasarkan data tersebut, secara klasikal belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil tes siklus II, hasil belajar Matematika materi melakukan penjumlahan sampai dengan 100 diketahui nilai rata-rata kelas sebesar 66,25, seluruh siswa mendapat nilai 60,00 atau lebih (tuntas belajarnya). Ketuntasan klasikal mencapai 100,00%. Berdasarkan data tersebut, secara klasikal telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil observasi, dengan upaya-upaya perbaikan yang dilakukan pada pembelajaran Matematika materi melakukan penjumlahan sampai dengan 100 menggunakan media audio visual, hasil yang dicapai siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari naiknya persentase hasil tes yang diperoleh siswa. Untuk lebih jelasnya mengenai peningkatan peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5: Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Setiap Siklus Menggunakan Media Audio Visual.

Dari hasil nilai rata-rata secara individu dari setiap siklus dapat dibuat tabel perbandingan sebagai berikut:

Grafik 3: Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Menggunakan Media Audio Visual



Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar Matematika secara klasikal dari setiap siklus dapat dibuat tabel perbandingan sebagai berikut:

Tabel 6 : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Setiap Siklus.

S i k l u s	Nilai Rata2	Peningkatan
Tes Awal	55,00	-
Siklus I	60,00	5,00
Siklus II	66,25	6,25

Berdasarkan peningkatan hasil belajar Matematika materi melakukan penjumlahan sampai dengan 100 menggunakan media audio visual secara klasikal dapat

digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Grafik 4. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Setiap Siklus.



Hasil penilaian melalui tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai Hasil Belajar Matematika materi melakukan penjumlahan sampai dengan 100 telah mencapai 66,25 dari 8 siswa seluruhnya mendapat nilai 60 atau lebih. Ketuntasan secara klasikal sebesar 100% siswa mendapat nilai 60 ke atas dapat diasumsikan indikator kinerja secara klasikal telah mencapai batas tuntas.

IV. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data awal nilai penjumlahan bilangan sampai 100, rata-rata kelas belum mencapai batas tuntas yang ditetapkan. Demikian pula, secara klasikal belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil tes pada siklus I, secara klasikal telah mengalami

meningkatkan tetapi secara klasikal belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil observasi, dengan upaya-upaya perbaikan yang dilakukan pada pembelajaran penjumlahan bilangan sampai 100 menggunakan media audio visual, hasil yang dicapai siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari naiknya persentase hasil tes yang diperoleh siswa. Dari hasil nilai rata-rata melakukan penjumlahan bilangan sampai 100 siswa slow learner kelas II SDN Pajang I Surakarta secara klasikal dari setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian bila dihubungkan dengan kajian teori masih relevan. Penjumlahan bilangan sampai 100 dipengaruhi oleh faktor intern maupun ekstern. Faktor-faktor termaksud akan selalu ada sepanjang proses belajar mengajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ngalim Purwanto (2002: 73) sebagai berikut: "a. Faktor dari luar, meliputi: lingkungan dan instrumental; b. Faktor dari dalam, meliputi: fisiologis, psikologis, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif."

Penggunaan media audio visual termasuk faktor instrumental yang berasal dari luar diri siswa. Dengan menggunakan media audio visual yang baik sesuai dengan kebutuhan anak siswa slow learner, menimbulkan keasyikan dan memotivasi aktivitas dalam belajar berhitung penjumlahan. Media audio visual dapat menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya, sehingga siswa dapat memanfaatkan media tersebut sesuai dengan materi pembelajaran yang dihadapi, dengan

audio visual siswa dapat memahami maksud dari media yang ditunjukkan untuk berhitung

V. SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan data awal nilai penjumlahan bilangan sampai 100, diketahui nilai rata-rata sebesar 55,00. Terdapat 5 siswa mendapat nilai kurang dari 60 atau belum tuntas belajarnya dan hanya 3 siswa yang mendapat nilai 60 atau lebih. Ketuntasan secara klasikal mencapai 37,50%. Hasil tes pada siklus I, diketahui rata-rata nilai penjumlahan bilangan sampai 100 sebesar 60,00, terdapat 5 siswa mendapat nilai 60 atau lebih (tuntas belajarnya) dan 3 siswa yang belum tuntas, karena nilainya masih di bawah 60,00. Ketuntasan secara klasikal telah mencapai 62,50%. Hasil tes pada siklus II, diketahui rata-rata nilai penjumlahan bilangan sampai 100 sebesar 66,25, seluruh siswa siswa mendapat nilai. 60 atau lebih (tuntas belajarnya). Ketuntasan secara klasikal telah mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada siswa Slow learner kelas II SDN Pajang I Surakarta.

b.Saran

Untuk guru sebagai Alat peraga media audio visual kadang-kadang terlampau cepat ditunjukkan di dalam gambar, dan siswa tidak selalu mengetahui maksud dari gambar yang ditampilkan. Untuk mengatasinya media

audio visual dibuat sejelas mungkin sesuai materi dan karakter anak slow learner, guru harus kreatif menerangkan maksud materi yang ditampilkan di media audio visual dan membimbing siswa yang kurang paham. Hendaknya/diharapkan peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu wacana untuk mengadakan penelitian lanjutan dan untuk penelitian dengan jumlah sampel yang lebih banyak. Media audio visual dibuat lebih menarik minat siswa untuk belajar penjumlahan bilangan yang lebih besar.

VII.DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikdasmen.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fatah Syukur NC. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.

Geniofam. 2010. *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Gerailmu.

Ibrahim Bafadal. 2003. *Peningkatan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Bumi Aksara.

Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Margono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

