

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA  
MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM PENJUMLAHAN BILANGAN  
BULAT POSITIF DAN NEGATIF MENGGUNAKAN MODEL KOIN  
DI MI JIHADIYAH PALEMBANG**



**Skripsi**

Diajukan Kepada Program Kualifikasi S1 PGMI Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan IAIN Raden Fatah Palembang Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Melakukan Penelitian Tindakan Kelas

Oleh

**SUPIAH**

**NIM : 10 04 083**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN INSTITUT  
AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN FATAH  
PALEMBANG  
2014**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Matematika merupakan salah satu bagian ilmu pengetahuan yang menjadi tulang punggung teknologi tanpa penguasaan bekal ilmu matematika yang memadai; generasi kita akan kurang kuat untuk bersaing dengan bangsa-bangsa lain. Matematika merupakan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip suatu proses penemuan pendidikan matematika di harapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk bekal sendiri dalam lingkungan sosial , serta prospek pengembangan lebih lanjut dan dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari<sup>1</sup>

Untuk itu Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan

---

<sup>1</sup> Janu Ismadi, *Ensiklopedia Matematika* (Jakarta: Nobel Edumedia, 2008), hal. 79

kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan dalam bekerjasama. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang meliputi : 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; 3). Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; 4). Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas masalah; 5). Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan<sup>2</sup>.

Matematika sebagai ilmu yang memegang peranan yang sangat penting disekolah, karena bisa memberikan bekal kemampuan pengembangan dan penerapan dalam kehidupan sehari – hari . Secara umum matematika merupakan pelajaran yang di anggap sulit dan tidak di sukai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa kelas V MI. Jihadiyah yang menyatakan bahwa 45% siswa tidak menyukai pelajaran Matematika dan merasa sulit untuk mengikutinya. oleh karena itu hasil pembelajaran matematika tidak sesuai dengan yang di harapkan.

Belajar merupakan pemrosesan oleh siswa dimana prosesnya melalui apersepsi. Dengan demikian , guru perlu memberikan dorongan pada

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, hal. 83

Siswa untuk menggunakan otoritas dalam membangun gagasan walaupun tanggung jawab belajar ada pada siswa, tetapi guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong motivasi dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat.

Maka perlu di kembangkan suatu model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam belajar melalui interaksi antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa. Dengan demikian, arah pembelajaran harus berorientasi pada siswa dan untuk mewujudkan hal tersebut, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penerapan alat peraga model Koin.

Berdasarkan data kuantitatif hasil belajar pada siswa saat observasi awal pada mata pelajaran di MI Jihadiyah diketahui bahwa siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa yang telah mencapai nilai KKM sebanyak 4 siswa sedangkan yang belum mencapai diketahui 26 siswa. Masih rendahnya hasil belajar matematika tersebut yang dicapai di madrasah disebabkan oleh belum tepat menggunakan metode atau model pembelajaran, karena setiap siswa memiliki perbedaan di dalam intelegensinya, ada yang mempunyai intelegensia tinggi, sedang dan rendah, jadi untuk meningkatkan hasil belajar tersebut dibutuhkan penerapan pembelajaran yang tepat yaitu salah satunya menggunakan penerapan alat peraga Koin.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :  
bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bilangan bulat positif dan negatif melalui model Koin di kelas V MI Jihadiyah Palembang ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi materi bilangan bulat positif dengan negatif di MI Jihadiyah Palembang dengan menggunakan model Koin .

## **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara teoristis, peneliti ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau acuan bagi guru untuk menerapkan alat peraga model Koin sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan sebagai bahan masukan yang penting bagi sekolah terutama kepek dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
2. Secara praktis diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru mengenai cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan

dapat memotivasi siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan penerapan alat peraga model Koin.

a. Bagi Guru

Sebagai pedoman dalam melaksanakan amanat sebagai pentransfer ilmu kepada anak didik.

b. Bagi Siswa

Supaya siswa dapat memahami materi yang diberikan guru.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi tentang upaya yang dilakukan guru matematika dalam meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan rujukan dalam rangka pengembangan penelitian selanjutnya.

## **E. Defenisi Operasional**

### **1. Media Koin**

Adalah alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran yang terdiri dari dua jenis koin yaitu: (1) model koin untuk bilangan positif dan model koin untuk bilangan negatif,

### **2. Hasil Belajar Siswa**

Adalah suatu hasil yang telah dicapai siswa setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan guru dalam bentuk nilai.

## **F. Kajian Pustaka**

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat di jadikan rujukan dalam mengadakan penelitian terhadap hasil belajar sudah banyak .Sebagai bahan referensi dalam penyusunan skripsi,berikut ini penulis akan mencantumkan beberapa penelitin yang telah dilakukan oleh peneliti dari beberapa skripsi terdahulu, yaitu:

Winda Nigio dalam skripsinya dengan judul upaya meningkatkan hasil belajar siswa matematika kelas III SD N 2 Tulung Selapan OKI melalui pemanfaatan bahan ajar, ditulis tahun 2010, ia menyimpulkan bahwa peningkatkan aktivitas atau keaktifan siswa secara nyata dalam proses pembelajaran matematika karena guru hanya sebagai motivasi , fasilator , dan mediator dalam mengarahkan pembelajaran siswa.

Abdul Falik dengan judul sekripsi “ upaya meningkatkan hasil belajar melalui penerapan alat peraga model Koin pada materi Berhitung di SD Negeri 2 Lubai Muara Enim“ di dalam skripsi nya dijelaskan bahwa penelitiaan nya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan strategi alat peraga model Koin, sehingga siwa mempunyai keinginan bertanya kepada guru.

Dari beberapa penelitian diatas dapat di pahami bahwa judul yang penulis angkat merupakan pengembangan dari judul yang telah di

publikasikan yaitu berkenaan dengan hasil belajar dan penerapan strategi alat peraga model Koin.

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Koin**

Model pembelajaran menurut Supiyono adalah “pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial”.<sup>3</sup> Dengan demikian model pembelajaran adalah rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru-peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik. Di dalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan/kegiatan guru-peserta didik yang dikenal dengan istilah sintaks.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya yaitu :

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan materi atau bahan pembelajaran.
- c. Pertimbangan dari sudut pandang peserta didik atau siswa.
- d. Pertimbangan lain yang bersifat non-teknis<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2

<sup>4</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta; Raja Grafindo Pers, 2011) cet. Ke -4, hlm. 133-134



Pembelajaran dapat diartikan sebagai “suatu proses interaksi antara peserta belajar/instruktur dan atau suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu”<sup>5</sup>. Dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.<sup>6</sup> Dengan demikian maka pembelajaran adalah proses internalisasi obek dan subjek pembelajaran.

Pembelajaran adalah terjemahan dari bahasa Inggris “*instruction*”. Makna kata pembelajaran lebih luas dari mengajar, bahkan mengajar masuk dalam aktivitas pembelajaran. Adapun karakteristik pembelajaran adalah:

- a. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa,
- b. Proses pembelajaran berlangsung dimana saja dan
- c. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan<sup>7</sup>

Alat peraga yang dapat digunakan untuk membelajarkan materi operasi hitung perkalian bilangan bulat. Alat peraga yang dimaksud ada dua, yaitu: (1) model koin bilangan positif dan negatif, dan (2) garis bilangan bulat. Kedua alat tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan operasi hitung

---

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), cet. 4, hlm. 54

<sup>6</sup> *UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003*, (Bandung: Fokus Media, 2006), hlm. 4.

<sup>7</sup> Ngainun Naim dan Achmad Patoni, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), Cet. 1, hlm. 1

perkalian bilangan bulat. Dalam penelitian ini akan menggunakan alat peraga koin.

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Koin

Siswa cenderung mengalami kesulitan belajar menjumlahkan atau mengurangi bilangan bulat. Ada beberapa penelitian cara menentukan hasil penjumlahan atau pengurangan bilangan bulat, diantaranya Penjumlahan dan pengurang bilangan bulat dengan media kancing berpasangan:

1. Langkah 1. Siapkan koin berpasangan (koin Positif dan negatif) secukupnya. Bisa menggunakan bahan magnetic yang dapat di temple di papan khusus
2. langkah 2. Jelaskan koin positif mewakili bilangan positif, koin negatif mewakili bilangan negatif dan nol gabungan keduanya.
3. langkah 3. Lakukan peragaan penjumlahan, misal:  $4 + (-3) = \dots$ ; jawab: 4 koin positif dan 3 koin negatif kemudian pasangkan (untuk kancing berpasangan bernilai nol). Jadi koin yang tersisa adalah 1 koin positif, maka jawaban soal = 1.

Sedangkan pada pengurangan, misal:  $(-5) - (-3) = \dots$  ; jawab: 5 koin negatif diambil 3 koin negatif, jadi koin yang tersisa adalah 2 koin negatif, maka jawaban soal = -2.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Koin

Pembelajaran matematika model koin mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan di antaranya adalah sebagai berikut<sup>8</sup> :

Kelebihannya

1. Pembelajaran memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa tentang keterkaitan antara yang positif dan negatif
2. Pembelajaran matematika memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa cara penyelesaian masalah tidak harus tunggal dan tidak harus sama antara satu siswa dengan siswa yang lainnya.
3. Pembelajaran matematika memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa untuk menemukan suatu hasil dalam matematika diperlukan suatu proses.

Sementara kelemahannya adalah<sup>9</sup>:

1. Upaya penerapan pembelajaran matematika membutuhkan alat khusus yang memiliki magnet karena akan di dijadikan media dalam menempel koin-koin tersebut.
2. Metode Pembelajaran matematika realistik memerlukan partisipasi siswa secara aktif baik fisik maupun mental.

---

<sup>8</sup> <http://wapikweb.org/article/detail/pembelajaran-matematika-aplikasi-koin-positif-dan-koin-negatif-untuk-pembelajaran-operasi-bilangan-bulat-AA-00592.php>, diakses tanggal 2 Januari 2014

<sup>9</sup> *Ibid.*,

## **H. Metodologi Penelitian**

### **1. Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa MI. Jihadiyah Palembang. Penelitian ini akan dilakukan di kelas V yang terdiri dari 20 siswa, dengan rincian siswa laki-laki 10 orang dan siswa perempuan 10 orang.

### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di MI Jihadiyah Palembang untuk mata pelajaran Matematika kelas V.

### **3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester kedua tahun ajaran 2013/2014 bulan Desember 2013 dan Januari-Februari 2014.

### **4. Rencana Per siklus**

#### **a. Perencanaan**

Dalam tahap ini akan dilakukan kegiatan pembuatan rencana perbaikan pembelajaran dalam rencana peningkatan hasil belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan membuat lembar kerja siswa, membuat instrument yang digunakan dalam PTK, dan menyusun alat evaluasi pembelajaran. Adapun instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari : Silabus yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas serta penilaian hasil belajar, kemudian Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) yaitu perangkat pembelajaran yang akan di gunakan sebagai

pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap pertemuan. Masing masing RPP akan berisi Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Setelah itu tes formatif. Tes ini akan di susun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Tes formatif ini akan diberikan setiap akhir pertemuan. Bentuk soal adalah isian.

#### b. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan penerapan RPP yang telah dibuat sebelumnya,dirancang dengan siklus yang berkelanjutan. Penelitian akan melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan strategi alat peraga model Koin pada pembelajaran matematika yang akan dilakukan 2 kali pertemuan setiap siklus, tetapi satu kali penilaian dan masing-masing pertemuan berlangsung 2x35menit. Pada tahap ini dilakukan tindakan pengambilan data,lembar observasi dari hasil tes. Fokus penelitian ini adalah pada kelas V semester genap tahun ajaran 2013/2014 dengan mennggunakan alat peraga model Koin, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Langkah 1. Siapkan koin berpasangan (koin Positif dan negatif) secukupnya. Bisa menggunakan bahan magnetic yang dapat di temple di papan khusus
2. langkah 2. Jelaskan koin positif mewakili bilangan positif, koin negatif mewakili bilangan negatif dan nol gabungan keduanya.

3. langkah 3. Lakukan peragaan penjumlahan, misal:  $4 + (-3) = \dots$ ;  
jawab: 4 koin positif dan 3 koin negatif kemudian pasangkan  
(untuk kancing berpasangan bernilai nol). Jadi koin yang tersisa  
adalah 1 koin positif, maka jawaban soal = 1.

c. Pengamatan

Peneliti bersama observer akan melakukan observasi atau pengamatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran matematika dan mencatat semua kejadian pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika, setelah di evaluasi maka akan diperoleh informasi tentang kelebihan dan kekurangan pada kegiatan persiklus. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai pedoman oleh peneliti dalam merevisi kelemahan-kelemahan dari perbaikan pembelajaran siklus awal dan akan digunakan sebagai acuan untuk rencana perbaikan pembelajaran siklus berikutnya. Dalam penelitian ini juga akan melibatkan kolaborator (teman sejawat) untuk membantu mengamati pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Sehingga, penelitian akan dapat mengetahui apakah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan alat peraga model Koin dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

## **I. Sistematika pembahasan**

Adapun sistematika pembahasan dari penelitian ini yang terdiri dari beberapa bagian antara lain sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori yang berisi teori-teori hasil belajar dan alat peraga model Koin .

BAB III Metodologi penelitian berisi setting wilayah penelitian.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan berisi pengumpulan data dan analisis data.

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009),
- Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009),
- Dalyono, M. 2008. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta,
- H. Syafruddin Nurdin, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, Jakarta: Ciputra Press, 2005, cet ke-3,
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), cet. 4,
- <http://www.sigmetris.com>, diakses 11 Januari 2014
- [http://sigmetris.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=9&Itemid=28](http://sigmetris.com/index.php?option=com_content&task=view&id=9&Itemid=28), diakses tanggal 11 Januari 2014
- <http://wapikweb.org/article/detail/pembelajaran-matematika-aplikasi-koin-positif-dan-koin-negatif-untuk-pembelajaran-operasi-bilangan-bulat-AA-00592.php>, diakses tanggal 2 Januari 2014
- Kunandar, 2011, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Rajawali Pers,
- Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* : (Bandung Sinar Baru Algensindo, 1995),
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004),
- Ngainun Naim dan Achmad Patoni, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), Cet. 1,
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 1990)



- Oemardi Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002),
- R.J. Soenarjo, *Matematika Kelas 5* (Jakarta; Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008),
- Ramadhan, A. Tarmizi, 2008, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan*,
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta; Raja Grafindo Pers, 2011) cet.
- Sardiman A.M.. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada,2007)
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),
- Sudjana, Nana, 2004, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo,
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1998),
- Syah, Muhibbin, 2008, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003*, (Bandung: Fokus Media, 2006),



1.	Perencanaan	X								Konsultasi dengan kapsek
2.	Penyusunan proposal PTK		X							
3.	Siklus I Tindakan penelitian session I			X						
4.	Siklus II Tindakan penelitian session I				X					
5.	Tindakan penelitian session II Penyusunan laporan					X		X	X	Siklus I dan II penelitian dan kolaborator mengadakan observasi dengan melihat aktivitas belajar yang dilakukan siswa dengan model STAD ( <i>Student Teams Ashievement Devision</i> )