

**PENERAPAN MEDIA KARTU KERJA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
(Penelitian Tindakan kelas Pada Mata Pelajaran Matematika)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar



Oleh
Dede Rini Hoerunisa
NIM. 23843016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL BAHASA DAN SAstra
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA
GARUT
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN MEDIA KARTU KERJA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
(Penelitian Tindakan kelas Pada Mata Pelajaran Matematika)**

Oleh

**Dede Rini Hoerunisa
NIM. 23843016**

Disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



**Asep Tutun Usman, M.Pd.
NIDN. 040167602**



**Neni Nadiroti Muslihah, M.Pd.
NIDN. 0428019102**

**Diketahui oleh
Ketua Program Studi PGSD**



**Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd.
NIDN. 0416078602**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN MEDIA KARTU KERJA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
(Penelitian Tindakan kelas Pada Mata Pelajaran Matematika)**

Oleh
Dede Rini Hoerunisa
NIM. 23843016

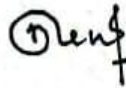
Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 10 Mei 2025

Ketua Penguji



Eko Fajar Suryaningrat, M.Pd
NIDN. 0423018802

Anggota Penguji



Neni Nadiroti Muslihah, M.Pd
NIDN. 0428019102

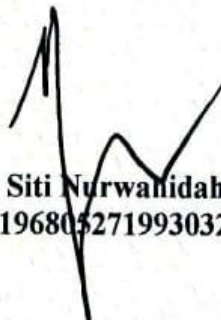
Anggota Penguji



Risma Nuryanti, M.Pd
NIDN. 0419129302

Disahkan oleh,

Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra



Dr. Lina Siti Nurwanidah, M.Pd.
NIP. 196805271993032001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENERAPAN MEDIA KARTU KERJA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA (Penelitian Tindakan kelas Pada Mata Pelajaran Matematika)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Garut, 10 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



Dede Rini Hoerunisa
NIM. 23843016

**PENERAPAN MEDIA KARTU KERJA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA
(Penelitian Tindakan kelas Pada Mata Pelajaran Matematika)**

**Oleh
Dede Rini Hoerunisa
NIM. 23843016**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan berbagai cerita matematika melalui penggunaan media kartu kerja. Keterampilan menyelesaikan cerita merupakan aspek penting dalam kursus pendidikan matematika tingkat dasar dan menengah, yang harus dikembangkan agar siswa mampu menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan analisis dan penyebab, ditemukan bahwa kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi faktor utama yang mempengaruhi keterampilan siswa. Pembelajaran yang masih bersifat klasik dan didominasi oleh metode ceramah menyebabkan variasi dalam keterampilan menyelesaikan cerita antara siswa. Media kartu kerja diusulkan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa. Keunggulan media ini termasuk peningkatan kemampuan siswa di kelas, pelatihan motivasi belajar, serta kemampuan siswa dalam membaca dan memahami pesan matematika dengan lebih baik. Selain itu, media kartu kerja juga melatih siswa untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi manajemen masalah yang tepat, serta meningkatkan kemahiran mereka dalam belajar.

**APPLICATION OF WORK CARD MEDIA TO IMPROVE STORY
PROBLEM SOLVING SKILLS
(Classroom Action Research on Mathematics Subjects)**

**By
Dede Rini Hoerunisa
NIM. 23843016**

ABSTRACT

This research aims to improve students' skills in solving various mathematical stories through the use of work card media. Story-solving skills are an important aspect of elementary and middle level math education courses, which must be developed so that students are able to face challenges in daily life. Based on the analysis and causes, it was found that the lack of innovation in learning strategies implemented by teachers is the main factor affecting students' skills. Learning that is still classical and dominated by lecture methods causes variations in story-solving skills between students. The work card medium is proposed as an alternative to increase students' motivation and skills. The advantages of this media include improving students' abilities in the classroom, learning motivation training, and students' ability to read and understand math messages better. In addition, the work card media also trains students to design, implement, and evaluate proper problem management, as well as improve their proficiency in learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Media Kartu Kerja untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita” matematika di kelas II di SDN 2 Jayamekar Kecamatan Pakenjeng Kabupaten Garut ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial Bahasa dan Sastra Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd selaku dekan IPI Garut.
2. Bapak Ejen Jaenal Mutaqin, M.Pd selaku ketua prodi IPI Garut
3. Dosen pembimbing I dan II, Bapak Asep Tutun Usman, M.Pd dan Ibu Neni Nadiroti Muslimah, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Kepala Sekolah, Guru dan siswa SD Negeri 2 Jayamekar yang telah memberi izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
5. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan do’a, semangat, dan dukungan moral maupun materi.
6. Serta semua pihak yang dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya dalam dunia pendidikan.

Garut, 10 Mei 2025

Penulis,

Dede Rini Hoerunisa

NIM. 23843016

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Hipotesis Penelitian.....	5
BAB II <u>K</u> AJIAN TEORI.....	6
A. Hakikat Matematika	6
1. Pengertian Matematika.....	6
a. Tujuan Matematika.....	9
b. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika	10
c. Materi Pembelajaran Matematika.....	10
2. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media.....	13
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
c. Tujuan Media Pembelajaran.....	15
d. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	16
3. Media Kartu Kerja	17
a. Pengertian Media Kartu Kerja.....	17
4. Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika	21
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	26

BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Metode Penelitian.....	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian	33
C. Subjek dan Objek Penelitian	33
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Data dan Cara Pengumpulannya	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Hasil penelitian	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bangun Datar	12
Gambar 3.1 Model PTK	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Siswa Kelas II SDN 2 Jayamekar	33
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	33
Tabel 3.3 Lembar Obsevasi PTK	39
Tabel 3.4 Lembar Observasi Siswa	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	42
Tabel 3.6 Pedoman Penskoran	42
Tabel 3.7 Lembar Wawancara Untuk Siswa	42
Tabel 4.1 Hasil Belajar siswa pra siklus	46
Tabel 4.2 Hasil Belajar siswa siklus I	49
Tabel 4.2 Hasil Belajar siswa siklus II	51
Tabel 4.3 Hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menyelesaikan soal cerita matematika merupakan keterampilan yang harus dikembangkan pada siswa maupun mahasiswa calon guru sesuai kurikulum matematika SD, SMP, SMA dan sederajat. Pentingnya pengembangan keterampilan ini oleh siswa juga tersirat ketika siswa melakukan proses pemecahan masalah matematika, misalnya ketika menggunakan konsep matematika dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang memerlukan penggunaan daya nalar, yang termasuk dalam pola pikir deduktif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Soedjadi dalam Rusminah Kasma dan Sahat Saragih (2003: 85), bahwa dengan menerapkan langkah- langkah penyelesaian masalah dalam soal cerita secara ketat dapat meningkatkan daya analisis siswa.

Keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika merupakan salah satu bagian penting untuk dapat mencapai tujuan yang tertuang dalam kurikulum pendidikan matematika. Depdikbud dalam Rusminah Kasma dan Sahat Saragih (2003: 86), antara lain menyebutkan bahwa tujuan diberikannya matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif. Siswa juga diharapkan dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta keterampilan dalam penerapan matematika.

Heruman (2007: 2) menyatakan bahwa tujuan akhir pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah yang benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa.

Dalam proses pembelajaran matematika sering kita lihat keengganan siswa membaca buku pelajaran matematika. Hal ini disebabkan kesulitan mereka memecahkan kata karena kemampuan membaca yang buruk dan pada akhirnya siswa kurang memahami maksud maupun konsep dari materi yang telah mereka dengar dan mereka catat. Siswa cenderung menghafal konsep tanpa memahami konsep tersebut, sehingga mereka merasa kesulitan saat mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam soal matematika. Bertolak dari hal ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan matematika siswa masih kurang. Apalagi dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Dari hasil observasi terdahulu diketahui bahwa hanya sebagian kecil siswa yang tuntas dalam menyelesaikan soal cerita matematika, dan sebagian belum tuntas 15 dari 25 siswa.

Akar penyebab dari permasalahan tersebut tidak lain berasal dari guru yang kurang sesuai dalam menerapkan strategi pembelajaran. Selain itu strategi yang diterapkan juga kurang inovatif dan pembelajaran masih dilakukan secara klasikal dengan metode ceramah serta guru masih mendominasi pembelajaran, sehingga keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika siswa sangat bervariasi. Bervariasinya keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika siswa mempengaruhi cara siswa dalam memahami, memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Selanjutnya jika dilihat dari siswa menunjukkan bukti bahwa keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika masih menjadi kendala utama dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil pembelajaran matematika yang kurang memuaskan, seperti: pencapaian prestasi siswa yang belum memenuhi target dan kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan yang kurang tepat.

Di samping itu, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Siswa memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan guru, sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Sebab dalam pembelajaran matematika setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Tejo Nurseto (2011: 220) yang mengemukakan manfaat media dalam proses belajar siswa, diantaranya yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar; tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati; mendemonstrasikan; melakukan langsung dan memerankan. Maka perlu adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena akan mudah dilupakan siswa.

Berdasarkan akar penyebab yang paling dominan, dapat diusulkan alternatif tindakan penggunaan media kartu kerja guna meningkatkan keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika. Keunggulan dari media kartu kerja yaitu: (1) dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, (2) menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, (3) siswa tidak cepat bosan, (4) meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca pesan matematika dengan lebih otomatis sehingga lebih fokus pada pemahaman, (5) melatih siswa untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pemecahan masalah apa yang tepat, dan (6) melatih kemandirian siswa. Berdasarkan keunggulan media kartu kerja diduga keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II dapat ditingkatkan.

Media kartu kerja kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2002:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Tujuan media kartu kerja adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

Adapun melihat pada latar belakang di atas penulis mengambil judul tentang “Penerapan Media Kartu Kerja Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita”

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah: “Bagaimana keterampilan menyelesaikan soal cerita dengan penggunaan Media Kartu Kerja?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penggunaan media kartu kerja dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa kelas II.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan para siswa untuk memperbaiki keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika.

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

2. Manfaat teoritis

Memperoleh bukti-bukti data tentang analisis apakah terdapat peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui Media Kartu Kerja dalam menyelesaikan soal cerita di kelas 2 SDN 2 Jayamekar yang akan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan akademis penulis dalam bidang keguruan dan ilmu pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata "*hypo*" yang berarti "di bawah" dan "thesa" yang berarti "kebenaran". Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Adapun hipotesis menurut para ahli yaitu, menurut James E. Greighton, hipotesis merupakan sebuah dugaan tentatif atau sementara yang memprediksikan situasi yang akan diamati. Menurut Lungberg, hipotesis adalah sebuah generalisasi yang bersifat tentatif; sebuah generalisasi tentatif yang valid yang masih harus diuji. Sedangkan menurut Goode dan Han, hipotesis adalah sebuah proposisi yang harus dimasukkan untuk menguji dan membentuk validitas; sebuah hipotesis menunjukkan apa yang akan dicari. Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pemikiran diatas, secara teoritis dapat diduga bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dapat dipengaruhi oleh media kartu kerja, karena media kartu kerja dapat menjadi salah satu media yang dapat membantu menyelesaikan soal cerita bagi siswa. Maka oleh karena itu dapat ditarik hipotesis: "Media kartu dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan soal cerita".

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari kata Latin yaitu *mathematika* yang diambil dari kata Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata mempelajari tersebut diartikan sebagai kegiatan berpikir dan bernalar. Selain itu, Kata *mathematike* berasal dari kata *mathema* yang artinya pengetahuan atau ilmu. Jadi, berdasarkan asal katanya, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir atau bernalar. Dalam belajar matematika manusia dituntut untuk berpikir dan bernalar bukan hanya sekedar menghafalkan informasi yang didapat dari sumber-sumber tertentu. Pengertian ini sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Tinggih yang dikutip oleh Suherman dan kawan-kawan secara etimologis matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dari bernalar. Berdasarkan pengertian matematika secara etimologis ini bukan berarti ilmu yang lain diperoleh tanpa bernalar, akan tetapi ilmu lain lebih menekankan pada hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran. Tuhan telah menciptakan manusia dengan dibekali otak agar manusia mampu berpikir, dari proses berpikir itulah manusia mampu melakukan sesuatu termasuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan. Proses penalaran untuk memperoleh ilmu pengetahuan seperti matematika ini memerlukan waktu yang panjang agar didapat suatu generalisasi yang berlaku secara umum. Selain memerlukan waktu yang panjang dibutuhkan pula keuletan dan kesabaran yang tinggi.

Pendapat lain yang hampir sama halnya dengan kedua pengertian matematika di atas yaitu pendapat Johnson dan Rising dalam Russefendi yang dikutip oleh Suwangsih, menyatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, dan pembuktian yang logis. Matematika sebagai ilmu yang diperoleh berdasarkan hasil penalaran atau berpikir didalamnya dipelajari pola-pola berpikir dan pola mengorganisasikan sesuatu, sehingga dengan demikian dengan belajar matematika diharapkan siswa bisa berlatih berpikir dengan pola-pola atau aturan-aturan yang tepat

agar didapatkan hasil pemikiran yang akurat.

Definisi tentang matematika memang sangat beragam, tergantung dari sudut pandang mana matematika itu diartikan. Seperti yang dikutip oleh Suherman yang mengutip perkataan Lurchins dan Lurchins yaitu: *“In short, the question what is mathematics? May be answered difficulty depending on when the question is answered, where it is answered, who answer it, and what is regarded as being include in mathematics.”*

“Secara singkat, pertanyaan apa itu matematika?, dapat diartikan dari berbagai sudut pandang tergantung kapan pertanyaan itu dijawab, dimana pertanyaan itu dijawab, siapa yang menjawabnya, dan apa saja yang termasuk dalam matematika.” Bertolak dari pendapat Lurchins dan Lurchins inilah sehingga banyak ahli yang berbeda-beda dalam mengartikan matematika. Oleh karena itu, matematika selain diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang dihasilkan dari proses berpikir dan bernalar atau berpikir logis ada juga yang mengartikan bahwa matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Pengertian ini menyatakan bahwa matematika terbentuk berdasarkan pengalaman manusia secara nyata di dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, pada zaman dahulu jika ingin mengukur luas sebidang tanah manusia hanya bisa melakukannya dengan alat yang tidak baku seperti jengkal tangan, langkah kaki atau benda lainnya. Seiring dengan pengalaman manusia yang merasa kesulitan mengukur luas tanah hanya dengan jengkal tangan atau langkah kaki, maka manusia berusaha untuk berpikir menggunakan rasionya, dan mengolah informasi-informasi yang telah ada secara analisis melalui penalaran dengan kemampuan kognitifnya sehingga sekarang kita bisa dengan mudah mengukur sebidang tanah dengan menggunakan alat ukur baku dan menggunakan rumus luas yang baku. Alat ukur dan rumus luas baku bisa didapatkan manusia dari proses penalaran yang dilakukan dapat membentuk konsep-konsep matematika. Kemudian konsep-konsep matematika tersebut dimanipulasikan ke dalam bahasa dan notasi matematika dalam hal ini alat ukur dan rumus luas baku, sehingga konsep-konsep matematika dapat dengan mudah dipahami orang lain. Semua

pemikiran yang dilakukan oleh manusia dilakukan secara logis, sehingga hasil dari pemikirannya dapat digunakan dan diakui secara universal. Sementara itu, Sepuro menyatakan bahwa penilaian masyarakat terhadap matematika sangat bergantung pada kegunaannya untuk memecahkan problem-problem nyata. Keberadaan matematika dirasa penting oleh masyarakat karena matematika dapat membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Hampir setiap aktivitas manusia memerlukan matematika contohnya seperti jual-beli, mengukur kecepatan, mengukur waktu dan lain sebagainya. Begitu juga dalam bidang ilmu pengetahuan, contohnya dalam ilmu pengetahuan ekonomi memerlukan matematika untuk menghitung dalam berbagai proses kegiatan ekonomi. Oleh karena pentingnya matematika tersebut Riedesel, Schwartz dan Clements menyatakan bahwa matematika itu perlu diajarkan kepada semua siswa, karena matematika mencakup segala hal yang diperlukan oleh semua orang. Jadi, berdasarkan pendapat di atas matematika harus diberikan kepada semua siswa karena dengan matematika, siswa dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Cornelius dan Cockroft mendefinisikan matematika secara lebih lengkap dan hampir mencakup beberapa definisi matematika di atas. Cornelius dan Cockroft seperti yang dikutip oleh Abdurrahman, mengungkapkan bahwa:

Matematika merupakan sarana: 1) berpikir jelas dan logis, 2) untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, 3) untuk mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi, 4) untuk mengembangkan kreativitas, 5) untuk meningkatkan kesadaran terhadap budaya, 6) komunikasi yang kuat, ringkas, dan jelas, 7) untuk meningkatkan kesadaran ruang dan ketelitian 8) untuk menyajikan informasi dengan berbagai cara, meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, kesadaran ruang serta memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Pendapat Colnelius dan Cockroft di atas, menyatakan bahwa matematika itu bukan hanya ilmu pengetahuan yang didapat dari proses bernalar dan pengalaman manusia saja, akan tetapi matematika itu merupakan sebuah sarana dimana manusia dapat berpikir logis dalam memecahkan masalah kehidupannya sehari-hari dengan menggunakan pola dan aturan yang dapat menghasilkan kesimpulan untuk memecahkan masalahnya tersebut. Matematika juga merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas manusia dengan menitik beratkan pada proses berpikir dan bernalar. Bukan hanya sarana berpikir dan bernalar dalam memecahkan masalah serta mengembangkan kreativitas, ternyata matematika juga merupakan sarana untuk mengkomunikasikan dan menginformasikan sesuatu dengan tepat, jelas dan singkat.

Berdasarkan beberapa definisi matematika yang diungkapkan beberapa ahli matematika di atas, matematika merupakan suatu sarana berpikir logis, bernalar dan pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari serta merupakan sarana informasi dan komunikasi yang kuat, ringkas dan jelas.

a. Tujuan Matematika

Tujuan matematika adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Tujuan Pembelajaran Matematika Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016:

- a. Konsep Matematika.
- b. Menalar Pola.
- c. Memecahkan Masalah.
- d. Mengkomunikasikan Gagasan.

Sedangkan tujuan Pembelajaran Matematika menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*):

- a. Untuk memecahkan masalah.
- b. Untuk menalar.
- c. Untuk berkomunikasi.
- d. Untuk menghubungkan.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru, dan mendorong kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Adapun ruang lingkup pembelajaran Matematika menurut Ruseffendi (1988) meliputi:

- a. Aljabar.
- b. Pengukuran.
- c. Geometri.

Sedangkan ruang lingkup pembelajaran matematika menurut National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 2000) meliputi:

- a. Bilangan dan operasi.
- b. Aljabar.
- c. Geometri.
- d. Pengukuran.
- e. Analisis data dan peluang.

c. Materi Pembelajaran Matematika

Materi pembelajaran kelas 2 di Zenius Education meliputi bilangan cacah, pengukuran, perkalian dan pembagian, serta bangun datar. Pada semester 1 peserta didik akan mempelajari bilangan cacah dan pengukuran. Sementara itu, pada semester 2, peserta didik belajar perkalian dan pembagian serta bangun datar.

Materi tersebut menjadi dasar pembelajaran untuk tingkat yang lebih tinggi. Dengan memahami materi pembelajaran matematika kelas 2, diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Bab I: Bilangan Cacah

Pada sub bab pertama, peserta didik diajarkan tentang bilangan cacah, yaitu himpunan bilangan bulat yang bukan negatif. Peserta didik diajarkan bagaimana cara membilang bilangan, membandingkan kumpulan benda dan bilangan, mengurutkan bilangan, nilai tempat, penjumlahan dan pengurangan. Berikut contoh soal matematika dan penyelesaiannya.

- a. Perhatikan bilangan di bawah ini, urutkan dari yang terkecil

hingga terbesar!

112, 151, 163, 104, 134

Jawaban: 104, 112, 134, 151, 163

- b. Isilah bagian yang kosong di bawah ini dengan membilang loncat
3.120, 123,,,

Jawaban: 120, 123, 126, 129, 132

Bab II: Pengukuran

Pada bab II, peserta didik belajar pengukuran waktu, panjang, berat.

Berikut contoh soalnya:

Ani memulai belajar di sekolah pukul 8.00.

Ani selesai belajar di sekolah pukul 10.00.

Ani belajar di sekolah selama berapa jam?

Jawaban: 2 jam

Bab III: Perkalian dan Pembagian

Memasuki bab III, peserta didik sudah memulai diajarkan perkalian, pembagian dan operasi hitungan campur. Pada operasi hitungan campur, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- Apabila ada operasi yang berada di dalam kurung, wajib dikerjakan terlebih dahulu.
- Operasi penjumlahan dan pengurangan setingkat, sehingga mengerjakannya urut dari yang paling kiri.
- Operasi perkalian dan pembagian setingkat, sehingga mengerjakannya urut dari yang paling kiri.
- Operasi perkalian dan pembagian lebih tinggi dari operasi penjumlahan dan pengurangan, sehingga mengerjakan operasi perkalian dan pembagian terlebih dahulu.

Berikut ini contoh soalnya:

- Di dekat rumah ada yang kerja bakti Ibu membuat 263 kue lemper lalu tetangga memberikan 127 kue lapis, yang sudah dimakan sebanyak 107, berapa sisa kue yang ada?

Jawaban: $(263 + 127) - 107 = 390 - 107 = 283$

- Ibu memiliki 5 ikat buah rambutan. Setiap ikat terdiri dari 9

buah. Berapa jumlah rambutannya?

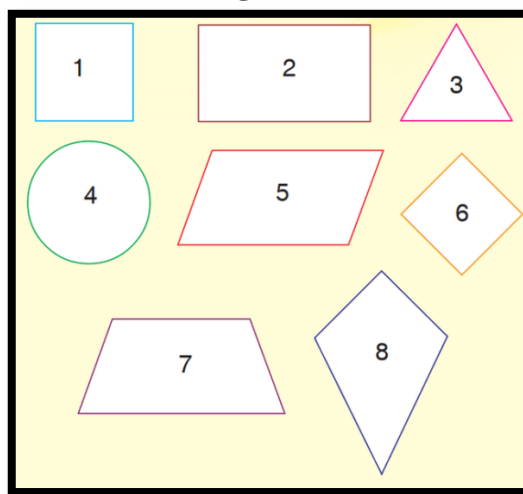
Jawaban: $5 \times 9 = (9+9+9+9+9) = 45$

Bab IV: Bangun Datar

Pada materi bangun datar, peserta didik diajarkan untuk mengelompokkan bangun datar menurut bentuk dan ukurannya serta mempelajari unsur-unsur bangun datar. Berikut ini contoh soalnya:

Sebutkan nama-nama bangun berikut!

Gambar 2.1
Bangun datar



Jawaban:

1. Persegi
2. Persegi Panjang
3. Segitiga
4. Lingkaran
5. Jajargenjang
6. Belah Ketupat
7. Trapesium
8. Layang-layang

Adapun dalam penelitian materi yang dijadikan bahan adalah tentang soal cerita perkalian, penjumlahan dan pengurangan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Secara etimologi kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada suatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 1977:162).

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan web sebagai bahan ajar *online*.

Berikut ini beberapa pendapat para ahli komunikasi atau ahli bahasa tentang pengertian media yaitu:

- a. Orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru, dalam pengertian meliputi buku, guru, dan lingkungan sekolah (Gerlach dan Ely dalam Ibrahim,1982:3)
- b. Saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antar sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan (Blake dan Horalsen dalam Latuheru,1988:11)
- c. Komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar bisa berupa alat, bahan, dan orang (Degeng:1989:142)
- d. Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan (Sadiman, dkk, 2006:6)

- e. Alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar grafik, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2002:4)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicita-citakan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktik yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arsyad, 2007).

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif.

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (1996) tujuan media pembelajaran adalah:

- a. Meningkatkan perhatian yaitu membantu siswa lebih fokus dan tertarik pada materi yang di sampaikan.
- b. Menjelaskan konsep yaitu mempermudah penjelasan konsep abstrak menjadi konkret.
- c. Meningkatkan retensi yaitu membantu siswa meningkatkan informasi lebih lama melalui visualisasi dan interaksi.
- d. Mengakomodasikan gaya belajar yaitu memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa seperti visual, auditoro, atau kinestetik.

Menurut Briggs (1977) tujuan media pembelajaran adalah:

- a. Mempermudah proses belajar yaitu memberikan pengalaman langsung atau simulasi yang sulit diperoleh secara langsung.
- b. Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga yaitu membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih cepat dan mudah di pahami.

Sedangkan menurut Arsyad (2021), media pembelajaran bertujuan untuk:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.
- c. Meningkatkan motivasi dan perhatian siswa dalam belajar.
- d. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam belajar.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Heinich et al.(1996) macam-macam media pembelajaran ialah:

- a. Media visual : gambar, diagram, grafik, poster.
- b. Media audio : rekaman suara, radio.
- c. Media audiovisual : video, film, televisi.
- d. Media berbasis komputer : software, aplikasi interaktif, multimedia.
- e. Media berbasis manusia : diskusi, ceramah, role-play

Menurut Briggs (1977) macam-macam media pembelajaran ialah:

- a. Media cetak : buku, modul, brosur.
- b. Media audio : kaset, CD audio.
- c. Media visual : trasparasi OHP, slide.

- d. Media audiovisual : video, film animasi.
- e. Media interaktif : program komputer, simulasi.

Menurut Arsyad (2021) macam-macam media pembelajaran ialah:

- a. Media Tradisional : papan tulis, buku.
- b. Media Modern : komputer, multimedia, internet.
- c. Media Lingkungan : observasi langsung ke lokasi tertentu.

Dari macam-macam media yang sudah dipaparkan media yang sesuai dengan kesulitan anak untuk penyelesaian soal cerita matematika adalah media kartu kerja. Dengan kartu-kartu yang sudah dirancang secara sistematis, siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara mandiri.

3. Media Kartu Kerja

a. Pengertian Media Kartu Kerja

Media kartu kerja kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Majid (2013) mengatakan media kartu kerja merupakan sarana pembelajaran yang memuat petunjuk atau latihan-latihan yang mendukung kegiatan belajar siswa secara sistematis dan terarah. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2009) media kartu kerja adalah alat bantu pembelajaran yang berupa lembaran atau kartu berisi tugas, intruksi, atau panduan yang harus dikerjakan oleh siswa.

1. Manfaat Media Kartu Kerja

Menurut Sudjana dan Rivai (2009) manfaat media kartu kerja adalah:

1. Memfasilitasi kemandirian siswa : membantu siswa belajar secara mandiri dengan panduan yang jelas.
2. Meningkatkan pemahaman materi : siswa lebih mudah memahami konsep melalui langkah-langkah sistematis yang disediakan.
3. Meningkatkan aktivitas belajar : mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Majid (2013) manfaat media kartu kerja

adalah:

1. Melatih keterampilan proses : siswa terlatih untuk mengikuti prosedur yang sistematis dalam memahami materi.
2. Meningkatkan motivasi belajar : media ini membuat pembelajaran lebih menarik karena sifatnya interaktif dan praktis.
3. Menghubungkan teori dengan praktik : siswa dapat langsung menerapkan teori yang dipelajari dalam bentuk tugas-tugas nyata.

2. Tujuan Media Kartu Kerja

Menurut Sudjana dan Rivai (2009) tujuan media kartu kerja adalah:

- a. Membantu siswa belajar mandiri dengan mengikuti petunjuk yang ada di kartu kerja.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui tugas-tugas terstruktur.
- c. Memberikan pengalaman belajar yang sistematis dan terarah.

Menurut Majid (2013) tujuan media kartu kerja adalah:

- a. Menyediakan panduan yang memudahkan siswa dalam melaksanakan tugas atau latihan tertentu.
- b. Mengembangkan kemandirian siswa dalam menyelesaikan aktivitas belajar.
- c. Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan teori ke dalam praktik.

Sedangkan menurut Sumantri & Permana (2002), tujuan media kartu kerja adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri melalui kegiatan yang dirancang secara sistematis.

Kartu kerja dapat:

- a. Membantu siswa berlatih keterampilan tertentu.
- b. Memberikan kegiatan yang dapat dilakukan siswa secara mandiri atau berkelompok.

- c. Mengarahkan siswa untuk memahami materi melalui langkah-langkah yang terstruktur.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Kerja

Menurut Sudjana dan Rivai kelebihan media kartu kerja:

- a. Meningkatkan kemandirian siswa.
- b. Mempermudah pemahaman materi.
- c. Meningkatkan aktivitas belajar.

Kekurangan media kartu kerja :

- a. Keterbatasan ruang untuk materi kompleks.
- b. Memerlukan pendampingan.

Menurut Prastowo (2011) kelebihan media kartu kerja :

- a. Fleksibel digunakan.
- b. Mendorong berpikir kritis.
- c. Praktis dan efisien.

Kekurangan media kartu kerja :

- a. Kurang efektif untuk siswa dengan keterbatasan membaca.
- b. Pembuatan yang memakan waktu.

Sedangkan menurut Sumantri & Permana (2002) kelebihan media kartu kerja :

- a. Membantu siswa belajar aktif dan mandiri.
- b. Menyediakan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dan terarah.
- c. Mendorong siswa untuk berpikir logis dan kritis.
- d. Cocok digunakan untuk latihan penguatan konsep.

Kekurangan media kartu kerja :

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam perencanaan dan penyusunan.
- b. Tidak semua siswa bisa langsung memahami isi atau intruksi dalam kartu kerja tanpa pendampingan guru.

4. Langkah-langkah Media Kartu Kerja

Menurut Sudjana dan Rivai langkah-langkah media kartu kerja ialah :

- 1) Perencanaan :
 - a) Menentukan tujuan pembelajaran yang di capai.
 - b) Menyusun materi dan soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- 2) Penyusunan kartu kerja :
 - a) Membuat kartu kerja berisi instruksi atau tugas secara jelas dan sistematis.
 - b) Menyesuaikan isi kartu kerja dengan kebutuhan siswa.
- 3) Pelaksanaan :
 - a) Memberikan kartu kerja kepada siswa secara individu atau kelompok.
 - b) Memantau proses pengajaran dan memberikan bantuan jika diperlukan.
- 4) Evaluasi :
 - a) Memeriksa hasil kerja siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka.
 - b) Memberikan umpan balik untuk perbaikan dan pengembangan.

Sedangkan menurut Arsyad (2011) langkah-langkah kartu kerja ialah :

- 1) Persiapan :
 - a) Mengidentifikasi materi yang akan dijadikan tugas dalam kartu kerja.
 - b) Menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa.
- 2) Pembuatan :
 - a) Merancang kartu kerja yang ringkas, jelas, dan menarik.
 - b) Menambahkan ilustrasi atau contoh soal untuk mempermudah pemahaman.
- 3) Implementasi :
 - a) Memberikan tugas dalam kartu kerja kepada siswa secara individu atau kelompok.

- b) Mendorong siswa menyelesaikan tugas sesuai panduan dalam kartu kerja.
- 4) Refleksi dan Evaluasi :
 - a) Memberikan hasil kerja siswa dan memberikan umpan balik.
 - b) Diskusikan solusi dari tugas dalam kartu kerja untuk meningkatkan pemahaman.

Dari dua langkah-langkah media kartu kerja yang sudah di jelaskan menurut Arsyad yang akan dipakai untuk penelitian.

4. Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika

a. Pengertian Soal Cerita Matematika

Soal cerita matematika adalah pertanyaan matematika yang disajikan dalam bentuk cerita pendek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Soal cerita matematika berdasarkan Raharjo dan Astuti (2011) dalam Rahmania & Rahmawati (2016) merupakan soal yang berkaitan dengan kehidupan kita sehari-hari yang mana untuk menyelesaikannya menggunakan kalimat matematika yang memuat operasi hitung, bilangan, dan relasi. Menurut Polya (1973) soal cerita adalah masalah yang dikemas dalam bentuk uraian verbal, yang menuntut siswa untuk memahami, merumuskan, dan menyelesaikan masalah berdasarkan langkah-langkah tertentu, seperti memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali. Sedangkan menurut Ruseffendi (2006) soal cerita adalah soal yang disusun dalam bentuk cerita kehidupan sehari-hari, bertujuan untuk melatih siswa mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata.

b. Manfaat Menyelesaikan Soal Cerita Matematika

Menurut Polya (1973) manfaat menyelesaikan soal cerita matematika ialah :

- a. Mengembangkan proses berpikir sistematis : menyelesaikan soal cerita matematika melibatkan langkah-langkah yang terstruktur, memahami masalah, merencanakan solusi,

melaksanakan perhitungan, dan memeriksa hasil.

- b. Melatih keterampilan berpikir kritis : siswa diajak untuk menganalisis informasi yang diberikan secara mendalam sebelum memutuskan langkah penyelesaian.
- c. Meningkatkan ketelitian dan kesabaran : menyelesaikan soal cerita matematika membutuhkan pemahaman menyeluruh terhadap detail masalah.

Menurut Depdiknas (2008) manfaat menyelesaikan soal cerita matematika ialah :

- a. Menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan nyata : membantu siswa memahami bagaimana konsep matematika digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.
- b. Melatih memecahkan masalah : siswa belajar menganalisis masalah, merancang strategi, dan menemukan solusi matematis.
- c. Meningkatkan pemahaman konsep : soal cerita memperdalam pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang aplikatif.

Sedangkan menurut Branca (1980) manfaat belajar menyelesaikan soal cerita antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan memahami dan merumuskan masalah.
- b. Mengembangkan kemampuan menggunakan strategi penyelesaian masalah.
- c. Meningkatkan daya nalar dan kemampuan berpikir analisis.

c. Indikator Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita

Menurut Ruseffendi, indikator keterampilan menyelesaikan soal cerita meliputi:

- a. Kemampuan mengidentifikasi informasi
Siswa mampu membedakan informasi penting dan tidak penting dalam soal.
- b. Kemampuan membuat model matematis
Siswa dapat mengubah masalah verbal menjadi representasi

matematis, seperti persamaan atau grafik.

- c. Kemampuan menyelesaikan model matematis
Siswa dapat menyelesaikan model matematis yang telah dibuat dengan benar.
- d. Kemampuan menyimpulkan hasil
Siswa dapat memberikan jawaban akhir yang sesuai dengan konteks soal cerita.

Menurut Depdikdas indikator menyelesaikan soal cerita meliputi:

- a. Menganalisis masalah
Siswa mampu memahami isi cerita, data yang tersedia, dan menghubungkan antar informasi.
- b. Memilih strategi penyelesaian
Siswa dapat memilih pendekatan atau metode yang relevan untuk menyelesaikan masalah.
- c. Menghitung dengan tepat
Siswa mampu melakukan operasi matematis sesuai dengan langkah penyelesaian yang direncanakan.
- d. Memberikan interpretasi hasil
Siswa dapat menjelaskan hasil dalam konteks cerita dan memberikan kesimpulan yang logis.

Sedangkan menurut George Polya mengemukakan empat langkah dalam pemecahan, yang masing-masing dapat dijadikan indikator keterampilan:

- a. Memahami masalah
 - Mampu mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan.
 - Mampu memahami kata-kata atau istilah dalam soal.
 - Mampu merangkum soal dalam kata-kata sendiri.
- b. Membuat rencana
 - Menentukan strategi yang sesuai untuk menyelesaikan soal.
 - Menghubungkan informasi dalam soal dengan pengetahuan yang dimiliki.

- Memilih operasi matematika yang tepat.
- c. Melaksanakan rencana
- Menyelesaikan soal dengan perhitungan yang benar.
 - Menunjukkan langkah-langkah penyelesaian secara sistematis.
- d. Melihat kembali
- Memeriksa kembali jawaban dan langkah-langkah penyelesaian.
 - Menilai kewajaran jawaban.

Dari indikator yang sudah dipaparkan indikator dari George Polya yang bagus untuk di aplikasikan kepada siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

d. Sintak Media Kartu Kerja Terhadap Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu melatih keterampilan menyelesaikan soal cerita. • Guru memperkenalkan media kartu kerja yang akan digunakan. • Siswa diberi penjelasan tentang struktur kartu kerja (misalnya deskripsi soal, langkah-langkah penyelesaian, dan area untuk menulis jawaban).
Penyajian kartu kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan kartu kerja kepada siswa. • Siswa membaca soal cerita yang tertera pada kartu kerja dengan seksama. • Guru memberi instuksi tambahan, jika diperlukan, terkait penggunaan kartu kerja.
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk membaca ulang soal dan mencatat informasi penting.

Pemahaman masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dapat memfasilitasi diskusi awal untuk memastikan siswa memahami masalah dalam soal cerita.
Perencanaan penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk mengidentifikasi rumus atau konsep matematika yang relevan dengan soal cerita. • Guru dapat memberikan panduan untuk membuat model matematis berdasarkan soal. • Siswa menulis rencana penyelesaian pada area yang tersedia di kartu kerja.
Melaksanakan penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan soal cerita pada kartu kerja dengan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis. • Guru memantau aktivitas siswa dan memberikan bimbingan jika di perlukan.
Memeriksa dan merefleksi hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk memeriksa ulang jawaban mereka dan memastikan konsistensi antara hasil dan konteks soal. • Guru mengadakan diskusi kelas untuk membahas penyelesaian soal cerita, termasuk jawaban yang benar dan strategi yang digunakan.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa. • Siswa diajak merefleksi pengalaman mereka dalam menyelesaikan soal cerita menggunakan kartu kerja. • Guru menekankan pentingnya keterampilan berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan soal cerita.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

➤ Penelitian oleh Handayani (2020)

Judul : Implementasi Media Kartu Kerja untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar

Metode : Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam tiga siklus pembelajaran.

Hasil : a. Media kartu kerja meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam memahami konteks soal cerita. b. Siswa menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan memanfaatkan panduan pada kartu kerja.

➤ Penelitian oleh Siti Mahmudah

Judul : Peningkatan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Menggunakan Media kartu Kerja

Metode : Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus.

Hasil : Penggunaan media kartu kerja terbukti meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan

➤ Penelitian oleh Dede Rini Hoerunisa

Judul : Penerapan Media Kartu Kerja Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika

Metode : PTK

Hasil : Penggunaan media kartu kerja meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Nilai evaluasi siswa mengalami peningkatan di akhir siklus.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru dalam mengelola kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, keterbatasan media pembelajaran, yaitu penggunaan lembar kegiatan siswa sebagai sumber belajar, sarana pembelajaran yang belum sebanding dengan jumlah siswa sehingga pembelajaran berpusat pada guru, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, hal ini menjadi pertimbangan untuk

mengembangkan pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran yang efektif dan terpadu di lakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa, standar dan tujuan pembelajaran, strategi, media kesesuaian konteks pembelajaran serta evaluasi hasil belajar siswa, pengelolaan strategi pembelajaran melalui metode mengajar tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran akan mempengaruhi media yang digunakan.

Perencanaan pembelajaran dengan media kartu kerja bagi siswa di SDN 2 Jayamekar di rancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu dan dapat menyelesaikan soal cerita.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian senantiasa dibutuhkan dalam suatu penelitian. Pengertian dari metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Sedangkan metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk penelitian yang bersifat pengembangan karena data yang diperoleh bersifat memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Sedangkan dari segi metode penelitian termasuk *action research* atau penelitian tindakan, dan dilakukan di kelas, sehingga di sebut dengan penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research* yaitu *Action Research* yang dilakukan di kelas. Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung didalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, yaitu:

1. Penelitian, menunjukan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, menunjukan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang

dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Ada empat ide pokok yang terdapat pada penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Penelitian tindakan adalah suatu bentuk inkuiri penyelidikan yang dilakukan melalui referensi diri.
2. Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau kepala sekolah.
3. Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi social, termasuk situasi pendidikan.
4. Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki dasar pemikiran dan kepastian dari praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik dilaksanakan.

Dalam keempat ide pokok tersebut dapat kita simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya, serta bertujuan untuk melaksanakan perbaikan dalam berbagai aspek. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian tindakan kelas mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain yaitu:

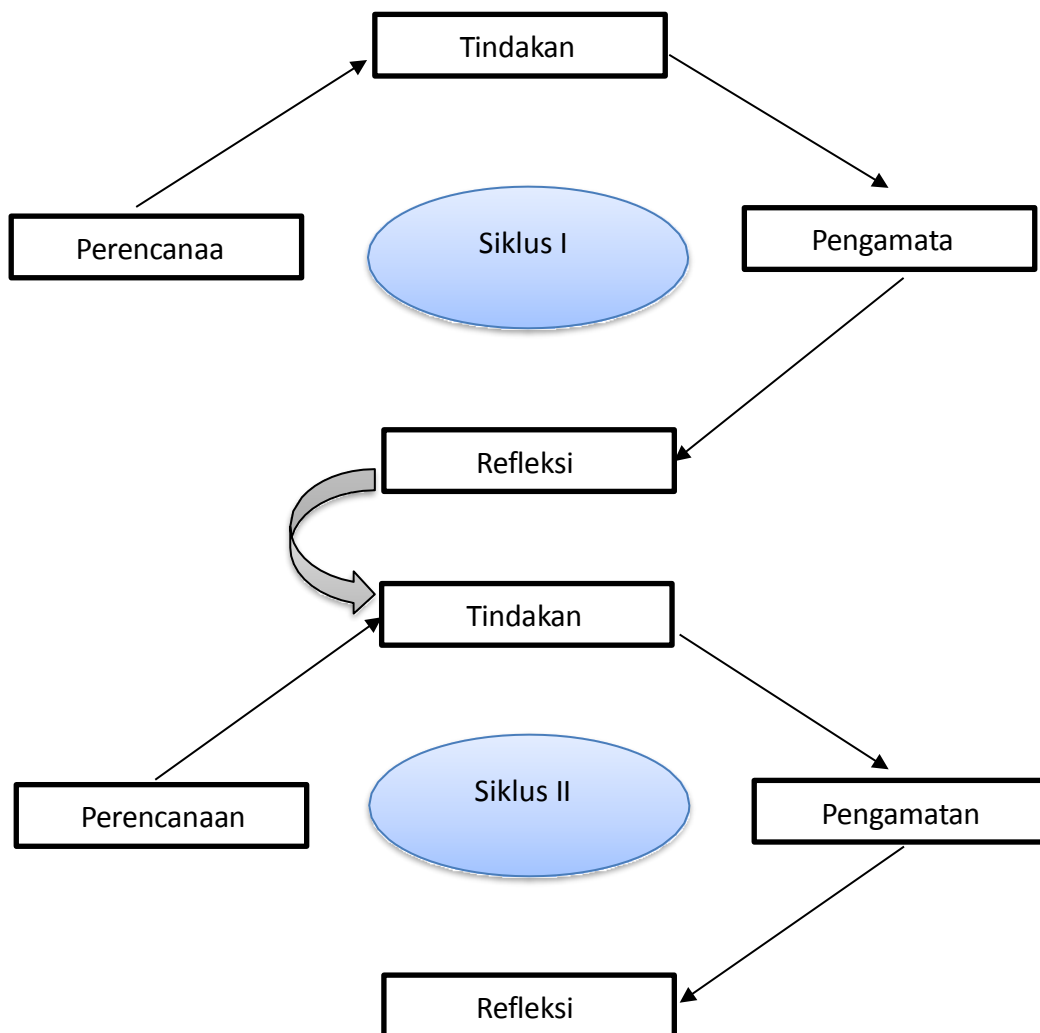
1. Permasalahan diangkat dari dalam kelas tempat guru mengajar yang benar-benar dihayati oleh guru sebagai masalah yang harus diatasi.
2. PTK adalah penelitian yang bersifat kolaboratif. Guru tidak harus sendiri berupaya memperbaiki praktik pembelajarannya.
3. PTK adalah jenis penelitian yang memunculkan tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian Tindakan kelas memiliki 5 model penelitian, antara lain: Model Kurt Lewin, Model Kemmis dan Mc Taggart, Model John Elliot, Model Hopkins, dan Model Dave Ebbut.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model PTK dari Kurt Lewin. Model Kurt Lewin merupakan dasar adanya berbagai model PTK yang lain. Dikatakan demikian, karena Kurt Lewin lah yang pertama kali memperkenalkan penelitian tindakan. Peneliti memilih model Kurt Lewin untuk digunakan dalam penelitian ini dikarenakan apabila hasil yang diperoleh belum mencapai hasil yang diharapkan, maka tahapan dari penelitian ini dapat dilakukan kembali. Dan apabila tahap siklus I peneliti menemukan kejanggalan maupun kekurangan, maka di siklus selanjutnya peneliti dapat memperbaiki tahapan agar lebih baik lagi.

Konsep penelitian tindakan Model Kurt Lewin terdiri dari empat tahapan, antara lain: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*).

Gambar 3.1
Model PTK Kurt Lewin



Langkah-langkah tahapan penelitian tindakan kelas menggunakan model Kurt Lewis:

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dijadikan acuan ketika proses belajar, serta mempersiapkan instrumen berupa lembar soal tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil kognitif peserta didik.

b. Melaksanakan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan kegiatan yang sudah dirancang pada tahap perencanaan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tindakan siklus I ini dilaksanakan dalam 1x pertemuan, yaitu membahas materi mengenal perkalian, penjumlahan dan pengurangan dan menyelesaikan soal cerita perkalian, penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Melaksanakan pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini yang harus dilakukan antara lain:

- 1) Mengamati dan memantau peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Mengamati pemahaman peserta didik sesuai dengan materi yang telah dirancang.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini yang harus dilakukan antara lain:

- 1) Mencatat hasil observasi
- 2) Mengevaluasi hasil observasi
- 3) Menganalisis hasil pembelajaran
- 4) Mencatat kelemahan-kelemahan pada siklus I untuk dijadikan bahan perbaikan rencana siklus berikutnya, sampai tujuan PTK tercapai.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II ini, peneliti mempersiapkan perencanaan ulang untuk memperbaiki kekurangan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Peneliti merancang beberapa hal antara lain:

- 1) Merencanakan jadwal dimulainya proses pembelajaran siklus II.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat di siklus II.
- 3) Mempersiapkan instrumen lembar observasi kegiatan peserta didik.
- 4) Membuat lembar kerja peserta didik siklus II.

b. Tahap Tindakan (*Acting*)

Setelah peneliti mempersiapkan tahap perencanaan, kemudian melakukan tahap tindakan yang sudah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada tahap tindakan siklus II ini dilakukan seperti dengan tahapan tindakan pada siklus I, namun pada siklus II ini dilaksanakan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I. Tindakan siklus II ini dilaksanakan 1x pertemuan yaitu mempelajari materi tentang soal cerita tentang perkalian, penjumlahan dan pengurangan dan menyelesaikan soal cerita perkalian, penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Tahap pengamatan (*Observing*)

Pada tahap siklus II ini, peneliti melakukan proses pembelajaran matematika materi perkalian, dan pengurangan dengan bantuan media kartu kerja. Peneliti mengamati dan mencatat permasalahan yang terjadi pada siklus II ketika pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I. Peneliti mencatat observasi pada siklus II dan merefleksi proses pembelajaran pada siklus II.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang diperlukan peneliti dalam melaksanakan PTK. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil yaitu tahun pelajaran 2024-2025.

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Penelitian	Waktu Penelitian
1	Pra Siklus	12 Agustus 2024
2	Siklus I	26 Agustus 2024
3	Siklus II	9 September 2024

2. Tempat penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN 2 Jayamekar kelas II. SD ini beralamat di Jalan Raya Bungbulang Kp. Halimun Desa Jayamekar Kecamatan Pakenjeng Kabupaten Garut Kode Pos 44164. Letak sekolah ini kurang lebih 1 Kilometer dari Jalan Raya Bungbulang. Ruang kelas yang dijadikan kegiatan belajar cukup kondusif, sehingga kegiatan dapat berjalan baik.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek yang diteliti oleh peneliti adalah bagaimana siswa kelas II dapat menyelesaikan soal cerita matematika dengan menggunakan media kartu kerja sebagai alat bantu.
2. Objek penelitian adalah siswa kelas II di SDN 2 Jayamekar yang berjumlah 25 anak.

Tabel 3.2
Nama Siswa Kelas II SDN 2 Jayamekar

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Adiba Kamila Khosma	P
2	Adila Hasna Ardani	P
3	Agisni Maria Anjani	P

4	Akram Ziyad Abqari Yusuf	L
5	Asyifa Nurul Huda AS	P
6	Fahmi Pranaja	L
7	Karla Fikria Rabbani	P
8	Kelvin Muhamad Ripaldi	L
9	M. Fadli Al Barokah	L
10	Mega Sri Rahayu	P
11	Muhamad Rapi	L
12	Muhamad Wildan	L
13	Muhamad Robby Hermawan	L
14	Naura Fitriani	P
15	Naura Nadifa	P
16	Nur Anisa	P
17	Pian Azka Faeyza	L
18	Rafasya Nezar Pratama	L
19	Reihan Baihaqi Ramadan	L
20	Safwan Muamad	L
21	Setia Nur Asyifa	P
22	Setiawan Al Hakim	L
23	Shela Wika Meliani	P
24	Silvi Septiani	P
25	Sity Zulfa Aisyah	P

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung tentang masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di kelas. Bagaimana peserta didik mengikuti pembelajaran.

b. Siklus I

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

a) Merencanakan waktu pelaksanaan pembelajaran.

- b) Menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan saat pembelajaran untuk memecah pembelajaran yang ada. Kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Matematika kelas 2.
 - c) Membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yaitu media kartu kerja. Media tersebut berupa kertas yang di masukan kedalam amplop dan di dalamnya ada soal cerita.
 - d) Mempersiapkan instrumen lembar observasi peserta didik.
 - e) Mmembuat lembar kerja peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik.
- 2) Tahap Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan kegiatan yang sudah dirancang pada tahap perencanaan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kerja berdasarkan RPP yang sudah dirancang.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), meliputi:

- a) Kegiatan Awal (10 menit)
 - 1. Pendidik mengkondisikan kelas (salam dan berdo'a)
 - 2. Pendidik memberikan aprsepsi kepada peserta didik
 - 3. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran
- b) Kegiatan Inti (50 menit)
 - 1. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggota 5-6 orang.
 - 2. Pendidik menyampaikan materi menggunakan media kartu kerja.
 - 3. Pendidik membagi madia kartu kerja pada peserta didik.
 - 4. Pendidik meminta peserta didik mengerjakan secara berkelompok dan individu.

5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Pendidik mengevaluasi hasil kerja kelompok dan individu peserta didik.
7. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.

c) Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Pendidik dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.
2. Pendidik memberi penguatan materi kepada peserta didik.
3. Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan materi bersama-sama.

3) Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti mengamati kegiatan peserta didik ketika proses pembelajaran dan mencatat masalah yang terjadi pada siklus I dalam lembar observasi.

4) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

- a) Mengevaluasi hasil observasi
- b) Menentukan hasil pada kegiatan siklus I
- c) Menentukan kelemahan yang muncul di siklus I
- d) Melakukan perbaikan dari kelemahan yang muncul di siklus I
- e) Merencanakan tindakan siklus II untuk memperbaiki kesalahan siklus I berdasarkan hasil evaluasi siklus I.

Hasil refleksi dari siklus I dapat dijadikan acuan untuk melihat berhasil atau tidaknya pembelajaran pada siklus I. Apabila pada siklus I belum menunjukkan peningkatan hasil belajar, maka akan diperbaiki pada siklus II. Menurut Muhammad Afandi & Irawan, 2013, kriteria ketuntasan hasil belajar yaitu 80% peserta didik mendapat nilai tuntas dari seluruh peserta didik.

c. Siklus II

1) Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus II ini, peneliti mempersiapkan perencanaan ulang untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan pada siklus I.

- a) Merencanakan waktu pelaksanaan pembelajaran
 - b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada siklus II.
 - c) Mempersiapkan instrumen lembar observasi peserta didik.
- 2) Tahap Tindakan (*Acting*)

Setelah peneliti menyiapkan beberapa hal pada tahap perencanaan, maka peneliti sudah siap untuk melakukan tindakan yang telah dirumuskan dalam RPP yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada tahap tindakan siklus II ini dilakukan seperti dengan tahap tindakan siklus I, namun pada siklus II ini dilaksanakan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I.

- 3) Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap siklus II ini, peneliti melakukan pembelajaran matematika materi soal cerita perkalian dengan menggunakan media kartu kerja, serta mengumpulkan data dan mengidentifikasi data.

- 4) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi sama seperti pada siklus I. Peneliti mencatat observasi pada siklus II dan merefleksikan pada siklus II.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber data

Sumber data pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Siswa

Untuk mendapatkan data selama kegiatan belajar mengajar.

- b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan media kartu kerja pada soal cerita matematika.

2. Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengamati kondisi, situasi, proses dan perilaku pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu dari tahap awal sampai tahap akhir. Dengan observasi dapat diketahui langsung langsung gambaran yang utuk tentang pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media kartu kerja pada kelas II di SDN 2 Jayamekar.

b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes dalam hal ini berupa tes yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan hasil penelitian. Tes diberikan pada akhir siklus untuk memperoleh data tentang penguasaan siswa tentang materi pelajaran yang telah dipelajari selama siklus penelitian.

Teknik tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Jayamekar dalam mata pelajaran matematika tentang soal cetita adalah tes tulis yang berbentuk uraian yang terdiri dari 10 soal.

c. Wawancara

Wawancara dilakaukan untuk menelusuri pemahaman siswa tentang strategi pembelajaran yang diteliti. Selain itu wawancara dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan kepada mereka.

Peneliti mengadakan wawancara yang dijadikan sebagai subyek peneliti yaitu siswa kelas II SDN 2 Jayamekar yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media kartu kerja pada mata pelajaran matematika soal cerita.

d. Dokumen

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas II SDN 2 Jayamekar, peneliti juga melakukan dokumentasi. Data-data tersebut berupa daftar nilai hasil belajar, soal cerita yang di ajarkan, serta data-data lainnya yang menunjang selama penelitian berlangsung.

Tabel 3.3
Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas

Siklus :

Hari, Tanggal :

No	Kriteria	Kategori				
		4	3	2	1	0
	Persiapan					
1	Guru mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	√				
2	Tujuan pembelajaran dinyatakan dengan jelas di RPP	√				
3	Materi pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya	√				
4	Guru mempersiapkan media pembelajaran	√				
5	Guru mempersiapkan kesiapan dan ruang belajar	√				
	Pesentasi					
6	Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan tersebut		√			
7	Guru berusaha memotivasi/menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar		√			
8	Guru menjelaskan materi dengan cara yang mudah di mengerti	√				
9	Pembelajaran berjalan lancar, berurutan dan logis	√				
10	Petunjuk diberikan secara singkat dan jelas serta	√				

	mudah dimengerti					
11	Materi pembelajaran disajikan sesuai level pemahaman siswa		√			
12	Guru menjawab pertanyaan dengan jelas dan memuaskan	√				
13	Kesempatan bertanya diberikan kepada siswa	√				
14	Guru melibatkan siswa dalam mengambil keputusan	√				
	Pelaksanaan/Metode					
15	Kegiatan bervariasi selama pembelajaran					
16	Guru dapat mengatasi permasalahan saat situasi tertentu	√				
17	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai	√				
18	Guru bergerak dinamis di kelas	√				
19	Guru memperhatikan dan memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan secara seimbang	√				
20	Guru mengenal dan mengetahui nama siswa	√				
21	Guru memberikan penguatan secara positif kepada siswa	√				
22	Media pembelajaran digunakan secara efektif		√			
23	Guru dapat menerima kesalahan	√				
24	Kesalahan diperlakukan dengan bijaksana	√				
	Karakteristik Pribadi					
25	Kesabaran menghadapi siswa	√				
26	Kejelasan suara guru dalam kegiatan pembelajaran	√				
27	Penampilan guru selama proses pembelajaran	√				
28	Kreativitas guru	√				
29	Penggunaan bahasa yang bisa diterima		√			
	Interaksi					
30	Guru memancing partisipasi siswa dalam kelas		√			

31	Siswa merasa bebas untuk bertanya, memberikan ide, pendapat dst.					
32	Guru dapat mengontrol dan mengarahkan kelas		√			
33	Siswa memperhatikan dan terlibat dalam kegiatan di kelas	√				
34	Siswa diperlakukan secara adil	√				
35	Siswa terdorong untuk bekerja semaksimal mungkin		√			
36	Siswa merasa nyaman meskipun melakukan kegiatan yang menegangkan otak		√			
37	Guru memperhatikan kebutuhan siswa secara individu ataupun kelompok		√			

Tabel 3.4
Lembar Observasi Siswa Dalam Pembelajaran

Siklus :

Hari, Tanggal :

No	Aspek yang diamati	penilaian	
		Ya	Tidak
1	Siswa menunjukkan sikap senang dalam pembelajaran	√	
2	Siswa aktif dalam pembelajaran	√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru	√	
4	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru terhadap pembelajaran	√	
5	Siswa menjawab dari guru dalam pembahasan	√	
6	Siswa mengerjakan tugas dari guru	√	

Tabel 3.5
Kisi-kisi Tes Menyelesaikan Soal Cerita

No	Indikator	aspek kognitif			Jumlah soal
		C1	C2	C3	
1	Peserta dapat menjelaskan bahwa soal cerita perkalian sebagai penjumlahan yang berulang.	√			1, 2, 3, 4, 5, 6
2	Peserta didik dapat menghitung soal cerita perkalian sebagai dua angka.		√		7, 8
3	Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan soal cerita sehari-hari berkaitan dengan perkalian dan penjumlahan.			√	9, 10
Jumlah total					10

Tabel 3.6
Pedoman Penskoran Tes

No	Keterangan	Skor
1	Peserta didik menjawab pertanyaan dengan lengkap dan benar.	3
2	Peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar dan cara penyelesaian yang salah atau sebaliknya.	2
3	Peserta didik menjawab pertanyaan dengan salah dan cara penyelesaian salah.	1
4	Peserta didik tidak menjawab pertanyaan.	0

Tabel 3.7
Lembar Wawancara Untuk Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana minat belajar saat pembelajaran menyelesaikan soal cerita matematika	

2	Apakah mengalami kesulitan pada saat menjawab soal cerita matematika	
3	Apakah model pembelajaran media kartu kerja apakah membantu dalam menyelesaikan soal cerita matematika	
4	Bagaimana hasilnya?	

RPP MATEMATIKA KELAS 2 SD

Satuan Pendidikan	: SDN 2 Jayamekar
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: II / Ganjil
Topik	: Menyelesaikan Soal Cerita Penjumlahan dan Pengurangan
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
Model Pembelajaran	: Discovery Learning & Media Kartu Kerja

Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat memahami informasi dari soal cerita.
- Siswa dapat menentukan operasi hitung yang tepat.
- Siswa dapat menyelesaikan soal cerita penjumlahan dan pengurangan dengan benar.

A. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

- Guru memberi salam dan berdoa bersama.
- Apresiasi: guru bertanya pengalaman siswa .
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memberi motivasi dengan cerita kontekstual.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Menggunakan pendekatan Discovery Learning dan media kartu kerja

Tahap	Aktivitas
Stimulasi (rangsangan)	Guru menunjukkan gambar situasi (misalnya pasar atau toko).
Problem Statement	Guru membacakan soal cerita dan menulis di papan tulis.
Data Collection	Siswa dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing diberi kartu kerja soal cerita.

Data Processing	Siswa mendiskusikan jawaban bersama teman kelompoknya.
Verification	Setiap kelompok menyampaikan jawaban dan cara menyelesaikannya.
Generalization	Guru menyimpulkan langkah-langkah menyelesaikan soal cerita.

3. Penutup (10 menit)

- Refleksi pembelajaran : apa yang dipelajari hari ini?
- Siswa mengerjakan 1 soal cerita sebagai evaluasi individu.
- Guru memberikan umpan balik dan motivasi.

B. Asesmen/Evaluasi

- Penilaian Sikap: kerjasama, keaktifan, tanggung jawab.
- Penilaian Pengetahuan: kemampuan memahami dan menyelesaikan soal cerita
- Penilaian Keterampilan: menyusun langkah penyelesaian dan menjelaskan secara lisan.

C. Media dan Alat

- Gambar situasi (toko, pasar, kelas, dll).
- Kartu kerja berisi soal cerita.
- Lembar kerja siswa.
- Papan tulis dan spidol.

D. Contoh Soal Cerita

1. Rani mempunyai 23 pensil warna. Ia memberikan 8 pensil kepada temannya. Berapa pensil yang masih dimiliki Rani?
2. Di toko Bu Sari ada 45 roti. Pagi hari terjual 17 roti. Siang harinya terjual 12 roti lagi. Berapa sisa roti yang masih ada?
3. Ada 3 kantong kerupuk. Jika tiap kantong ada 9 kerupuk berapa banyak jumlah semua kerupuk?

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil penelitian

1. Hasil Pra siklus

Pra siklus dilaksanakan untuk melihat kondisi awal siswa, hasil pra siklus memiliki kekuatan dan kelemahan yang dapat terlihat pada draf Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang masih ada kelemahan yaitu dalam hal memotivasi siswa, mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa tidak melibatkan penggunaan alat bantu dan pengkondisian siswa. Sedangkan kekuatannya adalah menggunakan bahan perbaikan pembelajaran yang sesuai kurikulum.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran hal ini masih memiliki kelemahan adalah media alat bantu belajar, sedangkan kekuatannya memulai pembelajaran dengan baik, pembelajaran sesuai dengan tujuan.

c. Penggunaan Media

Penggunaan media pada pra siklus masih belum menggunakan media sehingga hasil dari pembelajaran tidak maksimal, dengan bukti hanya 9 siswa dari 25 siswa yang nilainya mencapai KKM mata pelajaran Matematika yaitu 70.

d. Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.1

Hasil belajar siswa pra siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Ket
1	Adiba Kamila Khosma	80	Baik	KKM
2	Adila Hasna Ardani	55	Kurang	MTK

3	Agisni Maria Anjani	65	Kurang	70	
4	Akram Ziyad Abqari	75	Baik		
5	Asyifa Nurul Huda AS	100	Baik Sekali		
6	Fahmi Pranaja	65	Kurang		
7	Karla Fikria Rabbani	50	Kurang		
8	Kelvin Muhamad R	80	Baik		
9	M. Fadli Al Barokah	55	Kurang		
10	Mega Sri Rahayu	100	Baik Sekali		
11	Muhamad Rapi	65	Kurang		
12	Muhamad Wildan	55	Kurang		
13	Muhamad Robby H	60	Kurang		
14	Naura Fitriani	75	Baik		
15	Naura Nadifa	70	Cukup		
16	Nur Anisa	65	Kurang		
17	Pian Azka Faeyza	55	Kurang		
18	Rafasya Nezar P	50	Kurang		
19	Reihan Baihaqi R	50	Kurang		
20	Safwan Muamad	85	Baik		
21	Setia Nur Asyifa	75	Baik		
22	Setiawan Al Hakim	60	Kurang		
23	Shela Wika Meliani	60	Kurang		
24	Silvi Septiani	60	Kurang		
25	Sity Zulfa Asyah	55	Kurang		
Nilai Terendah		50			
Nilai Tertinggi		100			
Rata-rata		66,6			

Berdasarkan tabel di atas kriteria penilaian dapat ditulis, nilai 91-100 baik sekali, nilai 71-90 baik, nilai 70 cukup, nilai 50-69 kurang dan 0-49 kurang sekali.

2. Hasil Siklus I

Hasil pelaksanaan siklus I kekuatan dan kelemahan dapat terlihat pada draf Rencana Perbaikan Pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media dan hasil belajar siswa.

a. Rencana Pembelajaran

Pada Rencana Perbaikan Pembelajaran yang masih memiliki kelemahan dalam hal menentukan cara-cara memotivasi siswa, media pembelajaran dan menentukan penataan ruangan, dan menentukan cara pengorganisasian siswa. Sedangkan kekuatannya adalah menggunakan bahan perbaikan yang sesuai kurikulum dan masalah yang diperbaiki, merumuskan tujuan/indikator perbaikan, memilih sumber belajar, dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang tepat.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang masih memiliki kelemahan adalah media alat bantu belajar, memulai pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, siswa, situasi, dan menanyai pertanyaan dan respon siswa. Sedangkan kekuatannya adalah memulai pembelajaran dengan baik menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, melaksanakan pembelajaran secara individual, kelompok, mengelola waktu pembelajaran secara efisien, memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran.

c. Penggunaan Media

Berdasarkan lembar observasi tentang penggunaan media kartu kerja terdapat kekuatan dan kelemahan. Kekuatan yang nampak yaitu media yang digunakan menarik, memotivasi dan membantu siswa dalam memahami dan menjawab pembelajaran soal cerita matematika. Sedangkan kelemahannya adalah media yang digunakan masih belum bisa membantu siswa memahami pembelajaran dan juga media yang digunakan bisa sekali pakai dan gampang robek. Pada tahap penilaian penggunaan media kartu kerja

nilai terendah 55, nilai tertinggi 100 dan rata-ratanya adalah 74,28.

d. Hasil Belajar siswa

Tabel 4.2
Hasil Belajar siswa siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Ket.
1	Adiba Kamila Khosma	85	Baik	KKM MTK 70
2	Adila Hasna Ardani	60	Kurang	
3	Agisni Maria Anjani	65	Kurang	
4	Akram Ziyad Abqari	85	Baik	
5	Asyifa Nurul Huda AS	100	Baik sekali	
6	Fahmi Pranaja	80	Baik	
7	Karla Fikria Rabbani	77	Baik	
8	Kelvin Muhamad R	80	Baik	
9	M. Fadli Al Barokah	60	Kurang	
10	Mega Sri Rahayu	100	Baik sekali	
11	Muhamad Rapi	80	Baik	
12	Muhamad Wildan	60	Kurang	
13	Muhamad Robby H	65	Kurang	
14	Naura Fitriani	80	Baik	
15	Naura Nadifa	75	Baik	
16	Nur Anisa	65	Kurang	
17	Pian Azka Faeyza	60	Kurang	
18	Rafasya Nezar P	70	Cukup	
19	Reihan Baihaqi R	60	Kurang	
20	Safwan Muamad	85	Baik	
21	Setia Nur Asyifa	80	Baik	
22	Setiawan Al Hakim	70	Cukup	
23	Shela Wika Meliani	70	Cukup	
24	Silvi Septiani	80	Baik	
25	Sity Zulfa Aisyah	65	Kurang	
Nilai Terendah		55		

Nilai Tertinggi	100		
Rata-rata	74,28		

Berdasarkan tabel di atas kriteria penilaian dapat ditulis, nilai 91-100 baik sekali, nilai 71-90 baik, nilai 70 cukup, nilai 50-69 kurang dan 0-49 kurang sekali dan rata-rata persentase pada siklus I ini secara klasikal adalah 54,38%, angka ini berada pada rentang 41-50% dengan kategori cukup tinggi.

3. Hasil siklus II

Hasil pelaksanaan siklus II kekuatan dan kelemahan dapat terlihat pada draf Rencana Perbaikan Pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media dan hasil belajar siswa.

a. Rencana Pembelajaran

Pada perbaikan pembelajaran hal yang masih memiliki kelemahan dalam hal menentukan cara memotivasi dan pengorganisasian siswa. Sedangkan kekuatannya adalah menggunakan bahan perbaikan yang sesuai dengan kurikulum dan masalah yang diperbaiki, menyiapkan pertanyaan, menentukan penataan ruangan dan fasilitas belajar, mengembangkan dan menentukan materi pembelajaran, memilih sumber belajar, dan menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan tepat.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pembelajaran hal yang masih memiliki kelemahan adalah siswa kurang menyadari kegunaan media kartu kerja untuk membantu menyelesaikan soal cerita matematika. Sedangkan kekuatannya adalah memulai pembelajaran dengan baik menggunakan alat bantu media kartu kerja, melaksanakan tugas rutin dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui tanya jawab dalam pembelajaran.

c. Penggunaan Media

Berdasarkan observasi tentang penggunaan media kartu kerja

terdapat kekuatan dan kelemahan. Kekuatannya adalah media yang digunakan sudah menarik minat dan memotivasi siswa, media yang digunakan membantu siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Sedangkan kelemahannya adalah media kartu sering di mainkan oleh siswa, di corat-coret dan gampang robek.

d. Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.3
Hasil Belajar siswa siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	Ket.
1	Adiba Kamila K	95	Baik sekali	KKM MTK 70
2	Adila Hasna Ardani	80	Baik	
3	Agisni Maria Anjani	80	Baik	
4	Akram Ziyad Abqari	100	Baik sekali	
5	Asyifa Nurul Huda	100	Baik sekali	
6	Fahmi Pranaja	100	Baik sekali	
7	Karla Fikria Rabbani	89	Baik	
8	Kelvin Muhamad R	100	Baik sekali	
9	M. Fadli Al Barokah	85	Baik	
10	Mega Sri Rahayu	100	Baik sekali	
11	Muhamad Rapi	90	Baik	
12	Muhamad Wildan	80	Baik	
13	Muhamad Robby H	75	Baik	
14	Naura Fitriani	90	Baik	
15	Naura Nadifa	90	Baik	
16	Nur Anisa	75	Baik	
17	Pian Azka Faeyza	80	Baik	
18	Rafasya Nezar P	85	Baik	
19	Reihan Baihaqi R	85	Baik	
20	Safwan Muamad	100	Baik sekali	
21	Setia Nur Asyifa	90	Baik	
22	Setiawan Al Hakim	80	Baik	

23	Shela Wika Meliani	90	Baik	
24	Silvi Septiani	100	Baik sekali	
25	Sity Zulfa Aisyah	80	Baik	
Nilai Terendah		75		
Nilai Tertinggi		100		
Rata-rata		88,76		

Berdasarkan tabel di atas kriteria penilaian dapat ditulis, nilai 91-100 baik sekali, nilai 71-90 baik, nilai 70 cukup, nilai 50-69 kurang dan 0-49 kurang sekali dan rata-rata persentase pada siklus II ini secara klasikal adalah 83,5%, angka ini berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat tinggi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Proses pelaksanaan Penerapan Media Kartu Kerja untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di Kelas II SD

a. Rencana Pembelajaran

Pada rencana pembelajaran siklus I terdapat beberapa kelemahan yaitu menyiapkan pertanyaan dan menentukan cara memotivasi siswa. Selain itu ada juga kelemahan pada komponen merancang pengelolaan kelas, menentukan penataan ruangan, serta menentukan cara-cara pengorganisasian siswa, guru kurang memotivasi siswa sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Kelemahan pada siklus I setelah guru melaksanakan pembelajaran pada siklus II akhirnya kelemahan-kelemahan mengalami perubahan kearah lebih baik. Perubahan tersebut yaitu guru dapat menata ruangan dan fasilitas dengan baik, menyiapkan pertanyaan, serta menentukan cara-cara pengorganisasian siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran sudah dilakukan guru pada siklus I dan siklus II. Pada tiap siklus ada kekuatan dan kelemahannya. Kelemahan tersebut mengalami perubahan kearah lebih baik dari

tugas rutin kelas, memulai pembelajaran, menangani pertanyaan dan respon siswa, menunjukkan kegairahan dalam belajar.

c. Penggunaan Media

Pada penggunaan media, hal-hal yang menjadi kelemahan mengalami perubahan yang lebih baik dari siklus I ke siklus II, hal tersebut dibuktikan dengan siswa dapat memahami dan bisa menjawab soal-soal cerita matematika yang diberikan dengan menggunakan alat bantu media kartu kerja.

2. Dampak pelaksanaan Penerapan Media Kartu Kerja untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di Kelas II

Tabel 4.4
Hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Adiba Kamila Khosma	80	85	95	KKM MTK 70
2	Adila Hasna Ardani	55	60	80	
3	Agisni Maria Anjani	65	65	80	
4	Akram Ziyad Abqari	75	85	100	
5	Asyifa Nurul Huda AS	100	100	100	
6	Fahmi Pranaja	65	80	100	
7	Karla Fikria Rabbani	50	77	89	
8	Kelvin Muhamad R	80	80	100	
9	M. Fadli AlBarokah	55	60	85	
10	Mega Sri Rahayu	100	100	100	
11	Muhamad Rapi	65	80	90	
12	Muhamad Wildan	55	60	80	
13	Muhamad Robby H	60	65	75	
14	Naura Fitriani	75	80	90	
15	Naura Nadifa	70	75	90	
16	Nur Anisa	65	65	75	

17	Pian Azka Faeyza	55	60	80	
18	Rafasya Nezar P	50	70	85	
19	Reihan Baihaqi R	50	60	85	
20	Safwan Muamad	85	85	100	
21	Setia Nur Asyifa	75	80	90	
22	Setiawan Al Hakim	60	70	80	
23	Shela Wika Meliani	60	70	90	
24	Silvi Septiani	60	80	100	
25	Sity Zulfa Aisyah	55	65	80	
Nilai Terendah		50	55	75	
Nilai Tertinggi		100	100	100	
Rata-rata		66,6	74,28	88,76	

Berdasarkan tabel diatas, hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Nilai terendah pada pra siklus 50 mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 55, dan pada siklus II 75. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada materi menyelesaikan soal cerita matematika.
- b. Nilai rata-rata pada pra siklus 66,6, siklus I 74,28, menjadi 88,78 pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan (mencapai KKM) dan pembelajaran sudah mencapai keberhasilan.
- c. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh rata-rata persentase secara klasikal adalah 54,38%, angka ini berada pada rentang 41-50% dengan kategori cukup tinggi. Sedangkan pada siklus II, aktivitas siswa dikatakan meningkat. Hal tersebut diketahui dari data dimana pada siklus II memperoleh rata-rata persentase secara klasikal adalah 83,5%, angka ini berada pada rentang 81-100% dengan kategori sangat tinggi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada perbaikan pembelajaran guru sudah baik dalam menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan atau indikator pembelajaran, mengembangkan materi, merencanakan perbaikan pembelajaran dengan baik, menyiapkan alat perbaikan penilaian. Namun ada beberapa yang perlu ditingkatkan lagi yaitu dalam menentukan cara memotivasi siswa dan pengorganisasian siswa. Pada penempilan perbaikan pembelajaran, guru sudah baik terkait pada komponen mengelola ruangan, melaksanakan pembelajaran, mengelola interaksi kelas, bersikap terbuka dan membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Namun ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan yaitu guru harus peka terhadap kesalahan berbahasa siswa, penggunaan istilah, serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya.
2. Adapun dalam penggunaan media kartu kerja pada kegiatan pembelajaran, guru sudah tepat dan sesuai dengan apa yang dirapkan. Hasil belajar siswa meningkat dalam menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan media kartu kerja. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai terendah dari 50 pada siklus I, menjadi 75 di siklus II.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran khususnya Penerapan Media Kartu Kerja untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di Kelas II SDN 2 Jayamekar dinyatakan berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat beberapa hal yang sebaiknya dilakukan guru untuk meningkatkan kompetensi siswa terhadap pembelajaran yaitu:

1. Dalam menggunakan metode ceramah sebaiknya guru harus menggunakan ceramah yang berpariatif.
2. Guru hendaknya pandai untuk menarik minat dan memotivasi siswa dengan penguatan agar kepercayaan diri siswa tumbuh.
3. Kesalahan berbahasa siswa, penggunaan istilah yang tepat pada setiap langkah pembelajaran, serta membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangan baik dalam segi pengetahuan dan latar belakang siswa.
4. Kepada siapapun yang membaca laporan ini, khususnya yang berprofesi sebagai guru SD boleh melakukan penelitian lebih lanjut karena pada laporan ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu kritik dan saran saya terima dengan hati yang terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. F.; Herman. T. (2018). *Pengaruh Pembelajaran E-Learning Model Web Centric Course Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 12, No. 2, Juli 2018, pp. 1-12. dari: <https://www.sciepub.com/reference/272477> diakses pada: 6 May 2025).
- Arsyad Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, M., 2021. *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Alti, R. M. dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Artika, N. S. (2021). *Media Kartu bergambar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Ajiji, Ahmad. 2012. "Kelebihan dan Kekurangan Metode Discovery". (Online), essay-lecture.blogspot.com/2012/09/kelebihan-dan-kekurangan-metode.html, diakses tanggal 07 juni 2025.
- Abdullah, A. W., Achmad, N., & Fahrudin, N. C. (2020). *Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Daring Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. Euler* \square : *Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 36–41. <https://doi.org/10.34312/euler.v8i2.10324>
- Ade Mulyana, 2016 *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dina F.R. *Pembelajaran Dengan Menggunakan Pendekatan Pemecahan Masalah Pada Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III Semester Gasal SDN Kandat II Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Djamarah, Syaiful Bahri, (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta Rineka Cita
- Depdikbud, (1997) *Kurikulum Pendidikan dasar Berciri Khas Agama Islam GBPP Matematika*. Jakarta.

- Depdikbud, (1994), SMTA, *Petunjuk Pelaksanaan dan Pengolahan Kurikulum*, Jakarta : Depdikbud.
- Moejdono Hasibuan, (1985), *Proses Belajar Mengajar*, Malang : Remaja Rosdakarya.
- Hartono, (2004), *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta : LSFK2P
- Hambdi Julius, 1995. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud
- “Hipotesis Penelitian: Pengertian & Contoh Menurut Sugiono,” www.asikbelajar.com/hipotesis-penelitian-menurut-sugiono/(akses 07 juni 2025).
- Kasbolah Kasihani. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*: Malang. Universitas Negeri Malang
- Kurt Lewin M. Keller, 1992, *Instructional Design Theory and Models : An Overview of Their Current Status*, Charles M. Regeluth (ed), Lawrence Erlbaum Associates, London
- Muhibbin Syah.2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja
- M. Ngalim Purwanto, (1984), *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah (2000). *Strategi belajar mengajar*, Jakarta Universitas Terbuka
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi anak Berkesulitan Belajar*, (2003), Jakarta :
- Syah Muhibbin, (2004), *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung :Rosda.
- Rineka Cipta, Rosda Karya.Mulyasa.2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya. Ruseffendi. 1996. *Pendidikan Matematika3*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (2008), Bandung :Remaja Rosdakarya
- Puspitaningrum, A. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Bilangan Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Divisions) Pada*

- Pembelajaran Pengurangan Bilangan Cacah Matematika Kelas III di SDN Cipetung*. JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik), 6(2).
- Saiful Rachman, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surabaya: SIC.
- Salih Haji, 1994. *Diagnosis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita di Kelas V SD Negeri Percobaan Surabaya*. Malang: PPS IKIP Malang.
- Solichan Abdullah, 2004. *Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika*. Jakarta, Fasitator
- Suharsimi Arikunto, 1992. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilo, 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka.
- Suwarsono, Sugiarto, 2008 *Materi Sertifikasi Guru SD Melalui Jalur Pendidikan untuk Mata Kuliah Pendidikan Matematika*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sadiman, Arif, dkk (2007) *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suharso, dkk. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang : Widya Karya..
- Sujdana, (1989), *Penilaian Hasil Proses Belajar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Gita Media Press Sukaryati (2001), *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta : Depdikbut.
- Wardanai , I.G.A.K, Warhadit.K&nasoetion, N (2000) *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta Universitas Terbuka
- Werkanis As, NTD (2003), *strategi mengajar*, PT. Sutra Bentah Perkasa, Riau

Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas

Siklus : 2

Hari, Tanggal : Senin, 09 September 2024

No	Kriteria	Kategori				
		4	3	2	1	0
	Persiapan					
1	Guru mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	√				
2	Tujuan pembelajaran dinyatakan dengan jelas di RPP	√				
3	Materi pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya	√				
4	Guru mempersiapkan media pembelajaran	√				
5	Guru mempersiapkan kesiapan dan ruang belajar	√				
	Pesentasi					
6	Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan tersebut	√				
7	Guru berusaha memotivasi/menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar	√				
8	Guru menjelaskan materi dengan cara yang mudah di mengerti	√				
9	Pembelajaran berjalan lancar, berurutan dan logis	√				
10	Petunjuk diberikan secara singkat dan jelas serta mudah dimengerti	√				
11	Materi pembelajaran disajikan sesuai level pemahaman siswa	√				
12	Guru menjawab pertanyaan dengan jelas dan memuaskan	√				

13	Kesempatan bertanya diberikan kepada siswa	√				
14	Guru melibatkan siswa dalam mengambil keputusan	√				
	Pelaksanaan/Metode					
15	Kegiatan bervariasi selama pembelajaran	√				
16	Guru dapat mengatasi permasalahan saat situasi tertentu	√				
17	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai	√				
18	Guru bergerak dinamis di kelas	√				
19	Guru memperhatikan dan memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan secara seimbang	√				
20	Guru mengenal dan mengetahui nama siswa	√				
21	Guru memberikan penguatan secara positif kepada siswa	√				
22	Media pembelajaran digunakan secara efektif	√				
23	Guru dapat menerima kesalahan	√				
24	Kesalahan diperlakukan dengan bijaksana	√				
	Karakteristik Pribadi					
25	Kesabaran menghadapi siswa	√				
26	Kejelasan suara guru dalam kegiatan pembelajaran	√				
27	Penampilan guru selama proses pembelajaran	√				
28	Kreativitas guru	√				
29	Penggunaan bahasa yang bisa diterima	√				
	Interaksi					
30	Guru memancing partisipasi siswa dalam kelas	√				
31	Siswa merasa bebas untuk bertanya, memberikan ide, pendapat dst.	√				

32	Guru dapat mengontrol dan mengarahkan kelas	√				
33	Siswa memperhatikan dan terlibat dalam kegiatan di kelas	√				
34	Siswa diperlakukan secara adil	√				
35	Siswa terdorong untuk bekerja semaksimal mungkin	√				
36	Siswa merasa nyaman meskipun melakukan kegiatan yang menegangkan otak	√				
37	Guru memperhatikan kebutuhan siswa secara individu ataupun kelompok	√				

Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas

Siklus : 1

Hari, Tanggal : Senin, 26 Agustus 2024

No	Kriteria	Kategori				
		4	3	2	1	0
	Persiapan					
1	Guru mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	√				
2	Tujuan pembelajaran dinyatakan dengan jelas di RPP	√				
3	Materi pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya	√				
4	Guru mempersiapkan media pembelajaran		√			
5	Guru mempersiapkan kesiapan dan ruang belajar	√				
	Pesentasi					
6	Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan tersebut	√				
7	Guru berusaha memotivasi/menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar	√				
8	Guru menjelaskan materi dengan cara yang mudah di mengerti	√				
9	Pembelajaran berjalan lancar, berurutan dan logis	√				
10	Petunjuk diberikan secara singkat dan jelas serta mudah dimengerti	√				
11	Materi pembelajaran disajikan sesuai level pemahaman siswa		√			
12	Guru menjawab pertanyaan dengan jelas dan memuaskan	√				

13	Kesempatan bertanya diberikan kepada siswa		√				
14	Guru melibatkan siswa dalam mengambil keputusan	√					
	Pelaksanaan/Metode						
15	Kegiatan bervariasi selama pembelajaran	√					
16	Guru dapat mengatasi permasalahan saat situasi tertentu	√					
17	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai	√					
18	Guru bergerak dinamis di kelas	√					
19	Guru memperhatikan dan memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan secara seimbang	√					
20	Guru mengenal dan mengetahui nama siswa	√					
21	Guru memberikan penguatan secara positif kepada siswa	√					
22	Media pembelajaran digunakan secara efektif	√					
23	Guru dapat menerima kesalahan	√					
24	Kesalahan diperlakukan dengan bijaksana	√					
	Karakteristik Pribadi						
25	Kesabaran menghadapi siswa	√					
26	Kejelasan suara guru dalam kegiatan pembelajaran	√					
27	Penampilan guru selama proses pembelajaran	√					
28	Kreativitas guru	√					
29	Penggunaan bahasa yang bisa diterima	√					
	Interaksi						
30	Guru memancing partisipasi siswa dalam kelas	√					
31	Siswa merasa bebas untuk bertanya, memberikan ide, pendapat dst.	√					

32	Guru dapat mengontrol dan mengarahkan kelas	√				
33	Siswa memperhatikan dan terlibat dalam kegiatan di kelas	√				
34	Siswa diperlakukan secara adil	√				
35	Siswa terdorong untuk bekerja semaksimal mungkin	√				
36	Siswa merasa nyaman meskipun melakukan kegiatan yang menegangkan otak	√				
37	Guru memperhatikan kebutuhan siswa secara individu ataupun kelompok	√				

Lembar Observasi Penelitian Tindakan Kelas

Siklus : Pra Siklus

Hari, Tanggal : Senin, 12 Agustus 2024

No	Kriteria	Kategori				
		4	3	2	1	0
	Persiapan					
1	Guru mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	√				
2	Tujuan pembelajaran dinyatakan dengan jelas di RPP	√				
3	Materi pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya	√				
4	Guru mempersiapkan media pembelajaran	√				
5	Guru mempersiapkan kesiapan dan ruang belajar	√				
	Pesentasi					
6	Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan tersebut	√				
7	Guru berusaha memotivasi/menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar		√			
8	Guru menjelaskan materi dengan cara yang mudah di mengerti	√				
9	Pembelajaran berjalan lancar, berurutan dan logis	√				
10	Petunjuk diberikan secara singkat dan jelas serta mudah dimengerti	√				
11	Materi pembelajaran disajikan sesuai level pemahaman siswa		√			
12	Guru menjawab pertanyaan dengan jelas dan memuaskan	√				

13	Kesempatan bertanya diberikan kepada siswa	√				
14	Guru melibatkan siswa dalam mengambil keputusan	√				
	Pelaksanaan/Metode					
15	Kegiatan bervariasi selama pembelajaran	√				
16	Guru dapat mengatasi permasalahan saat situasi tertentu	√				
17	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai	√				
18	Guru bergerak dinamis di kelas	√				
19	Guru memperhatikan dan memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan secara seimbang	√				
20	Guru mengenal dan mengetahui nama siswa	√				
21	Guru memberikan penguatan secara positif kepada siswa	√				
22	Media pembelajaran digunakan secara efektif			√		
23	Guru dapat menerima kesalahan	√				
24	Kesalahan diperlakukan dengan bijaksana	√				
	Karakteristik Pribadi					
25	Kesabaran menghadapi siswa		√			
26	Kejelasan suara guru dalam kegiatan pembelajaran	√				
27	Penampilan guru selama proses pembelajaran	√				
28	Kreativitas guru		√			
29	Penggunaan bahasa yang bisa diterima	√				
	Interaksi					
30	Guru memancing partisipasi siswa dalam kelas	√				
31	Siswa merasa bebas untuk bertanya, memberikan ide, pendapat dst.	√				

32	Guru dapat mengontrol dan mengarahkan kelas		√			
33	Siswa memperhatikan dan terlibat dalam kegiatan di kelas	√				
34	Siswa diperlakukan secara adil	√				
35	Siswa terdorong untuk bekerja semaksimal mungkin	√				
36	Siswa merasa nyaman meskipun melakukan kegiatan yang menegangkan otak		√			
37	Guru memperhatikan kebutuhan siswa secara individu ataupun kelompok	√				

Lembar Observasi Siswa Dalam Pembelajaran

Siklus : 2

Hari, Tanggal : Senin, 09 September 2024

No	Aspek yang diamati	penilaian	
		Ya	Tidak
1	Siswa menunjukkan sikap senang dalam pembelajaran	√	
2	Siswa aktif dalam pembelajaran	√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru	√	
4	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru terhadap pembelajaran	√	
5	Siswa menjawab dari guru dalam pembahasan	√	
6	Siswa mengerjakan tugas dari guru	√	

Lembar Observasi Siswa Dalam Pembelajaran

Siklus : 1

Hari, Tanggal : Senin, 26 Agustus 2024

No	Aspek yang diamati	penilaian	
		Ya	Tidak
1	Siswa menunjukkan sikap senang dalam pembelajaran	√	
2	Siswa aktif dalam pembelajaran	√	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru		√
4	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru terhadap pembelajaran	√	
5	Siswa menjawab dari guru dalam pembahasan	√	
6	Siswa mengerjakan tugas dari guru	√	

Lembar Observasi Siswa Dalam Pembelajaran

Siklus : Pra Siklus

Hari, Tanggal : Senin, 12 Agustus 2024

No	Aspek yang diamati	penilaian	
		Ya	Tidak
1	Siswa menunjukkan sikap senang dalam pembelajaran	√	
2	Siswa aktif dalam pembelajaran		√
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru	√	
4	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru terhadap pembelajaran		√
5	Siswa menjawab dari guru dalam pembahasan		√
6	Siswa mengerjakan tugas dari guru	√	

Lembar Wawancara Untuk Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana minat belajar saat pembelajaran menyelesaikan soal cerita matematika	Sangat suka
2	Apakah mengalami kesulitan pada saat menjawab soal cerita matematika	Iya kadang mengalaminya
3	Apakah model pembelajaran media kartu kerja apakah membantu dalam menyelesaikan soal cerita matematika	iya
4	Bagaimana hasilnya?	bagus

