

**PENERAPAN MEDIA VIRUS (VISUAL RUMUS) PADA MATERI  
LINGKARAN UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR KELAS VI SDN  
OPO - OPO KEC. KREJENGAN KAB. PROBOLINGGO**

**Nur Cholifah**

SDN Opo-Opo

[cholifahnur1356@gmail.com](mailto:cholifahnur1356@gmail.com)

**Abstrak.**

Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menarik untuk dikemukakan karena pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung kepada siswa untuk mencari tahu dan berbuat sesuatu sehingga mereka mampu menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah. Dalam memahami konsep pembelajaran Matematika terkadang siswa kesulitan untuk mencerna suatu materi. Dengan kata lain siswa tersebut memerlukan sebuah media pembelajaran yang bukan mengandalkan pada imajinasi saja, tetapi bersifat konkrit sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan pendidik. Diperlukan sebuah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran Matematika di kelas VI SDN Opo - Opo masih kurang memuaskan. Hal ini dapat berakibat rendahnya prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika. Hal ini disebabkan karena kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan pendidik sehingga berdampak pada kurang menariknya pembelajaran MATEMATIKA bagi siswa. Dengan dasar penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media Virus (Visual Rumus) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI SDN Opo - Opo Kecamatan Krejengan Kabupaten Probolinggo.

**Kata Kunci:** Pembelajaran matematika, Media, Prestasi Belajar.

**Abstract**

*Mathematics learning is one of the subjects that is interesting to point out because learning emphasizes providing direct learning experiences for students to find out and do something so that they are able to explore and understand nature scientifically. In understanding the concept of learning Mathematics, sometimes students find it difficult to digest a material. In other words, these students need a learning media that does not rely on imagination alone, but is concrete so that students understand the material taught by the educator more easily. A learning method is needed that involves students directly in the mathematics learning process. Based on the results of this study, it shows that the learning achievement of Mathematics in grade VI SDN Opo - Opo is still not satisfactory. This can result in low student achievement in learning Mathematics. This is due to inaccurate learning media used by educators so that it has an impact on the less attractive learning of MATHEMATICS for students. On the basis of this research, it can be concluded that the Virus media (Visual Formula) can improve the learning achievement of grade VI students at SDN Opo - Opo, Krejengan District, Probolinggo Regency.*

**Keywords:** Mathematics learning, Media, Learning Achievement.

## PENDAHULUAN

Berbagai ilmu pengetahuan sekarang ini sangat diperlukan manusia. Tentunya semua berawal dari perkembangan ilmu pengetahuan yang berakar dari pendidikan. Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk menciptakan manusia yang mampu menjadi manusia sepenuhnya, artinya manusia yang mempunyai akal, pikiran, etika, budaya dan kepercayaan. Sehingga manusia benar - benar akan mampu menjadi manusia yang berilmu dan paham akan tugasnya menjadi khalifah di bumi ini.

Sejalan dengan hal diatas, pendidikan juga mempunyai tujuan yang sangat luhur, indah dan benar sebagai penopang kehidupan manusia. Manusia secara utuh pasti membutuhkan pendidikan yang akan menjadi wahana untuk selalu berproses menjadi manusia yang berguna dan berbudaya menuju ke masyarakat yang berperadaban. Di dalam pendidikan terdapat proses belajar mengajar.

Sesungguhnya belajar adalah ciri khas manusia, sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, apa saja, kapan saja, dan dimana saja dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya, salah satu ilmu pengetahuan yang harus dipelajari adalah matematika. Karena matematika merupakan induk dari aktifitas keilmuan umat manusia. Matematika sejak peradaban manusia bermula, memainkan peranan yang sangat vital

dalam kehidupan sehari-hari baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sejarah menunjukkan bahwa matematika dibutuhkan manusia sebagai contoh pembangunan piramida Mesir Kuno dan banyak sisa peradaban masa lampau yang menggunakan geometri dan kesebangunan untuk membangun kejayaan dizamannya. Dalam hal pengukuran sederhana, manusia akan mengalami banyak masalah matematika saat mereka mengerjakan kegiatan yang menunjang kehidupan mereka. Proses perkembangan dari berbagai cabang ilmu matematika pun semakin banyak dipergunakan luas dan dimanipulasi untuk kepentingan teknologi dan peradaban umat manusia. Sehingga dalam perkembangannya hingga saat ini dan sampai kapanpun berbagai ilmu dari cabang matematika tetap menjadi bagian terpenting umat manusia.

Salah satu ilmu matematika yang dapat di temukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu lingkaran. Sebenarnya banyak ilmu matematika yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, tidak hanya lingkaran saja dan harus dipelajari juga. Tapi disini hanya akan membahas terkait tentang lingkaran. Dalam kompetensi dasar kelas VI SDN Opo - Opo menyatakan bahwa siswa harus mampu menghitung luas lingkaran.

Dewasa ini selama proses pengajaran terkadang siswa hanya pasif menghafal, melihat apa yang

dijelaskan guru dan bertanya apa yang telah disampaikan pendidik tentang konsep luas lingkaran, jarang siswa diberi arahan untuk bersikap kritis dalam upaya menemukan materi yang tersirat dari pelajaran matematika yang sedang dipelajarinya.

Guru hanya menerapkan pembelajaran konvensional, pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang paling banyak dilaksanakan oleh guru selama ini.

Pada umumnya proses pengajaran matematika meliputi berbagai tahapan, yaitu mempersiapkan dan memotivasi siswa untuk belajar dan mengingatkan pengetahuan prasarat yang diperlukan, selanjutnya menyampaikan (menjelaskan) materi yang diajarkan disertai memberi contoh soal dan memberi soal sebagai bentuk latihan. Seolah-olah pembelajaran hanya bersifat ajek dan doktrin kepada siswa untuk langsung menelan mentah-mentah apa yang disampaikan pengajar.

Karena dalam matematika tersusun konsep-konsep yang secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Sebagai seorang pendidik yang harus mempunyai kompetensi pedagogik yang tertera dalam UU No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen sehingga dalam pembelajaran matematika harus mampu menyusun

berbagai kreatifitas agar siswa benar-benar mampu memahami segala bentuk konsep dan materi pembelajaran luas lingkaran. Salah

satunya adalah penggunaan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membangun konsep dalam matematika pada siswa, sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan media juga dapat merangsang siswa dalam mengingat apa yang sudah dipelajari. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberi tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Sesuai dengan pendapat dari Jerome Bruner, bahwa pemahaman terhadap konsep dan struktur sesuatu materi menjadikan materi itu dipahami secara lebih komprehensif. Karena sifat hierarkis tersebut maka belajar matematika yang terputus-putus akan mengganggu proses belajar. Karena dalam proses belajar matematika terjadi juga proses berpikir sehingga terjadi kegiatan mental dan menyusun hubungan antara informasi yang direkam dalam pikiran seseorang dan selanjutnya terbentuklah pendapat untuk menjadi suatu kesimpulan.

Saat ini perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi sudah sangat



modern dan tidak bisa di bendung lagi. Sehingga manusia selalu dituntut untuk senantiasa mengikuti dan mengejar laju perkembangan IPTEK, sehingga harus muncul pula budaya yang kreatif dan inovatif untuk dapat mengikuti perkembangan IPTEK tersebut. Kecenderungan IPTEK mengarah pada teknologi komputer dan sejenisnya. Teknologi komputer sendiri menarik bagi motivasi belajar siswa, karena dalam komputer terdiri dari gabungan dari seluruh media, yaitu: teks, grafik, gambar, foto, audio, video dan animasi yang saling melebur dan terkait. Begitu pula dalam pembelajaran pun harus mengimbangi perkembangan teknologi, untuk menunjang dalam proses belajar mengajar. Disisi lain teknologi juga dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan jika diterapkan secara bijak

untuk pendidikan atau pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan pemikiran sistematis tentang pendidikan, penerapan metode *problem solving* dalam pendidikan, yang dapat dilakukan dengan alat-alat komunikasi modern yaitu melalui pengembangan, penerapan dan penilaian sistem- sistem teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan belajar manusia.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menggunakan media teknologi dalam pembelajaran yaitu dengan media *Microsoft Power Point* yang merupakan salah satu media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula

menumbuhkan minat siswa dan dapat memberi hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Sehingga media ini akan digunakan dalam materi luas lingkaran. Dalam penggunaan media *Microsoft Power Poin* ini akan mengubah bentuk lingkaran bisa berupa bentuk segitiga, jajar genjang ataupun persegi panjang. Tapi disini penulis menekankan pada lingkaran yang dirubah ke bentuk persegi panjang dengan menggunakan animasi - animasi yang terdapat pada *Microsoft Power Point* untuk mencari keliling dan luas lingkaran dengan pendekatan persegi panjang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang luas lingkaran. Karena proses pembelajaran matematika dewasa ini hanya dengan metode konvensional dimana guru dalam proses belajar mengajar hanya bdengan ceramah dan tanya jawab, juga pembelajaran yang masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya. Untuk itu media ini disebut media *ViRus* karena dapat mengubah bentuk lingkaran dalam bentuk persegi untuk menentukan rumus luas lingkaran.

## RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

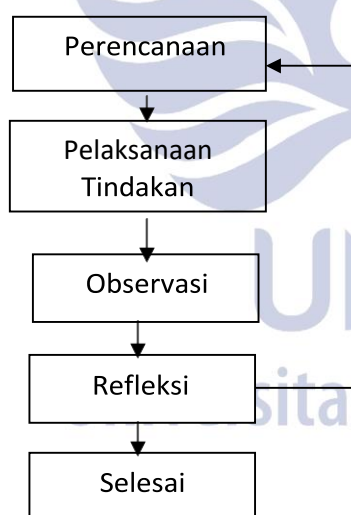
1. Bagaimana Penerapan penggunaan Media *Virus* ( Visual Rumus) yang digunakan pada materi keliling dan luas lingkaran kelas VI SDN Opo Opo Kec. Krejengan Kab Probolinggo?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Penerapan Media *Virus* ( Visual Rumus) yang digunakan pada materi materi keliling dan luas lingkaran kelas VI SDN Opo Opo Kec. Krejengan Kab. Probolinggo?

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan sekitar Tanggal 1 s/d 10 Oktober 2020), sementara tempat penelitian di kelas VI (sesuai Case Study" Motivasi yang luar biasa")SDN Opo Opo Kec. Krejengan Kab. Probolinggo, Jatim.Penelitian ini direncanakan dua siklus mencakup empat tahapan seperti dibawah ini

## Siklus



**Gambar 1. Alur penelitian**

Perencanaan, kegiatan ini meliputi: Pembuatan RPP,Pembuatan LKS,Persiapan bahan alat peraga ,Pembuatan lembar observasi, Alat evaluasi: Tes Tertulis serta referensi penjang yang relefan dengan

penelitian.Pelaksanaan Tindakan kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah dengan melaksanakan kegiatan sebagaimana yang telah direncanakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Per Siklus

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan siklus II guru memberikan tes tertulis kepada siswa. Setelah menggunakan media *Virus* (Visual Rumus), prestasi belajar siswa mengalami perubahan. Dari hasil tes tulis yang dilakukan, dapat ditentukan tingkat keberhasilan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II. Berikut data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II:

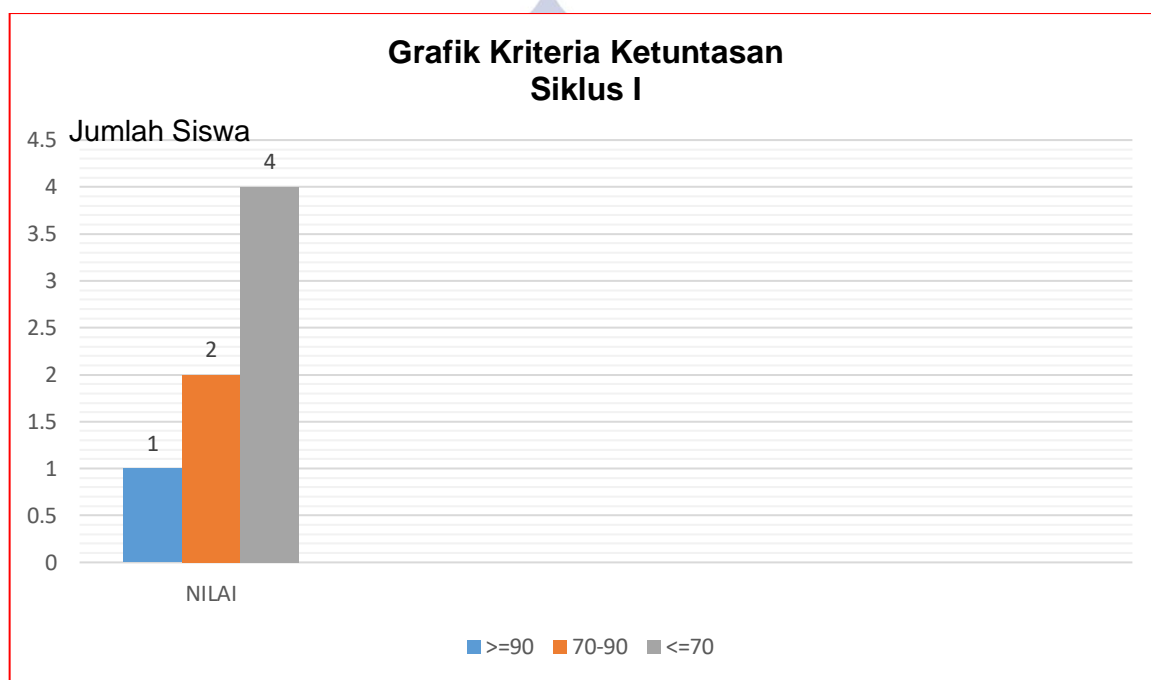
### Hasil Belajar Siswa Siklus I

Dalam siklus I ini yang menjadi objek observasi adalah siswa kelas VI SDN Opo - Opo pada mata pelajaran matematika Melalui Media *Virus* (Visual Rumus) Cara Penggunaanya dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi,diskusi ,penugasan dan tanya jawab.

Pada tahap perencanaan, bersama teman sejawat menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya tertulis indikator yang akan diajarkan, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sekaligus metode pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu menerapkan semua kegiatan yang sudah direncanakan mulai dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Pada kegiatan awal dimulai dengan apersepsi

yang dilakukan oleh guru. Pada kegiatan inti siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tentang Media Virus (Visual Rumus) pada Keliling Lingkaran dan Cara Penggunaanya: (a) Mengetahui Lingkaran, (b) Mengetahui unsur - unsur lingkaran, (c) Mengetahui Keliling Lingkaran (d). menemukan nilai phi (e). Menemukan keliling Lingkaran (f). Memecahkan masalah tentang keliling lingkaran dalam

kehidupan sehari - hari (g). Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi dan guru menutup pembelajaran. Berikut ini hasil belajar siswa siklus I. Pada kegiatan refleksi, bersama teman sejawat mencoba mengkaji kembali hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Berikut ini hasil belajar siswa siklus I.



**Gambar 2. Grafik Kriteria Ketuntasan Siklus I**

Berdasarkan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 90 atau lebih sebanyak 1 anak dengan prosentase sebesar 14,2%, siswa yang mendapatkan nilai antara 70-90 sebanyak 2 anak dengan prosentase sebesar 28,5% dan untuk siswa yang nilainya dibawah 70 atau sama sebanyak 4 anak dengan prosentase sebesar 57,1 %, Jadi untuk siswa yang tuntas belajar sebesar 42,8 %. Keadaan tersebut ternyata jauh dari prosentase yang diinginkan dalam proses pembelajaran, yaitu sebesar 85%. Untuk siklus I ini, memerlukan suatu

perbaikan pembelajaran agar prestasi belajar siswa meningkat.

#### Hasil Belajar Siklus 2

Dalam siklus II ini yang menjadi objek observasi adalah siswa kelas VI SDN OPO - OPO pada mata pelajaran MATEMATIKA dengan Materi Luas Lingkaran Media Virus dan Cara Penggunaanya dengan menggunakan metode ceramah/infomasi, kegiatan, penugasan dan tanya jawab serta demonstrasi, sedangkan media yang digunakan yaitu media Virus (Visual Rumus) menggunakan *Powerpoint*. Pada

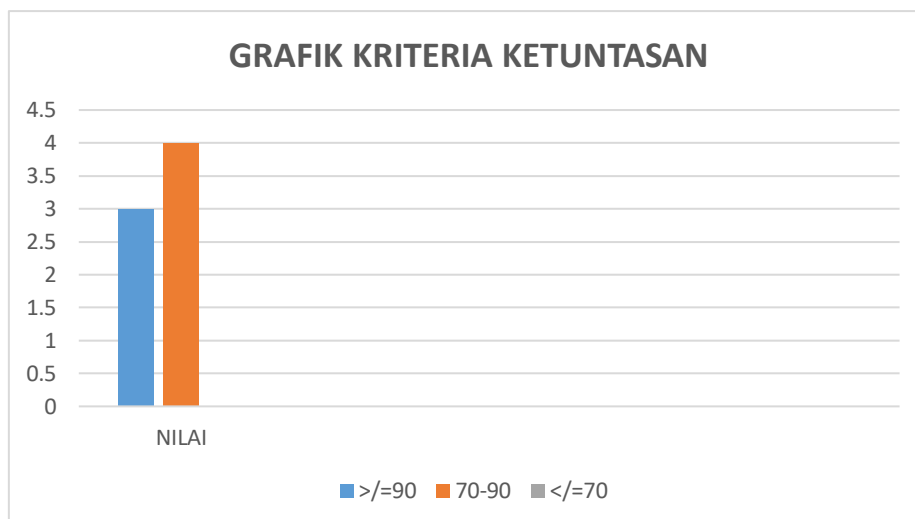
tahap perencanaan, bersama teman sejawat menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) yang di dalamnya terdapat indikator yang akan diajarkan, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sekaligus Model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Pada kegiatan awal, guru menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran yang dilanjutkan dengan apersepsi. Guru menjelaskan tentang Luas Lingkaran dan Cara Penggunaanya yaitu : (a) Mengenal Lingkaran, (b) Mengenal unsur - unsur lingkaran, (c) Mengenal Luas Lingkaran (d). menemukan Rumus luas lingkaran (e). Memecahkan masalah tentang Luas lingkaran dalam kehidupan sehari - hari. Guru mengirimkan link Google meet di Group WA, Guru mengirimkan bahan ajar di Group Whatsapps membagikan alat yang akan digunakan untuk demonstrasi atau praktek. Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan tentang cara kerja praktek. Selanjutnya siswa melaksanakan praktek Eksplorasi menemukan Luas Lingkaran, se usai praktek siswa membacakan hasil dari praktek yang telah dilakukan. Siswa menuliskan kesimpulan pada lembar kerja (LKPD) tentang konsep menemukan perkiraan luas permukaan

lingkaran dengan menggunakan model konkret melalui aplikasi google meet siswa mengerjakan latihan tentang luas lingkaran. siswa mengerjakan soal dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Setelah itu siswa mengerjakan soal secara individu. Guru Melalui *aplikasi google meet* membimbing siswa untuk mengerjakan soal dengan teliti. Guru membahas soal yang menurut siswa masih sulit. Siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya. Dalam mengerjakan soal, siswa diberi kebebasan untuk menggunakan cara- cara yang berbeda

Diakhir kegiatan, guru membuka kembali pertanyaan - pertanyaan siswa yang disimpan. Guru dan siswa bersama - sama menjawab pertanyaan tersebut berdasarkan kegiatan hari ini. Jika ada pertanyaan yang belum terjawab Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu. Siswa dan guru membahas soal secara bersama dan menyimpulkan materi pembelajaran, lalu guru menutup pembelajaran. Pada kegiatan refleksi, bersama teman sejawat mencoba mengkaji kembali hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Berikut ini adalah hasil belajar siswa siklus II.



Gambar 2. Grafik Kriteria Ketuntasan Siklus II



Berdasarkan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 90 ke atas sebanyak 3 dengan prosentase sebesar 42,9 % siswa yang mendapatkan nilai di antara 70-90 sebanyak 4 anak dengan prosentase sebesar 57,1% dan untuk siswa yang nilainya dibawah 70 atau sama sebanyak 0 anak dengan prosentase sebesar 0 %. Jadi dalam siklus II ini pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena sesuai dengan prosentase ketuntasan belajar yang diinginkan bahkan lebih, yaitu sebesar 100 %. Pada siklus II ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan metode yang digunakan sudah sesuai dengan materi, yaitu metode demonstrasi dimana anak bisa terlibat langsung dalam pembelajaran, selain itu pendidik juga menggunakan alat peraga yang sederhana tetapi menarik bagi siswa sehingga siswa mudah paham terhadap materi. Situasi tersebut berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasar penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan metode demonstrasi,.

Setelah pembelajaran pada siklus II hasil belajar siswa dapat mencapai KKM yang diinginkan yakni sebesar 85% bahkan mencapai 100 %. Jika di lihat tabel di atas, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 57,2 %.

### Pembahasan

#### Pembahasan Siklus I

Secara klasikal pada siklus I ini pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan kurang berhasil karena terdapat 47,1% atau ada 4 siswa yang mempunyai nilai dibawah KKM sehingga dalam siklus I perlu diadakan suatu perbaikan.

Dalam siklus pertama ini siswa kurang aktif dalam proses tanya jawab karena di awal pembelajaran guru tidak menyampaikan tujuan dari pembelajaran sehingga konsep awal yang tertanam pada siswa kurang, selain itu metode yang digunakan metode ceramah dan demonstrasi kurang maksimal sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran.

Refleksi dari hasil siklus I ini adalah siswa perlu diberi motivasi agar lebih bersemangat dalam suatu pembelajaran. Guru juga mempersiapkan media dan metode pembelajaran yang lebih menarik



lagi bagi siswa. Terdapat beberapa temuan yang ada pada siklus I yaitu:

1. Siswa kurang antusias dalam belajar
2. Hasil nilai Tugas Evaluasi siswa masih rendah.

Dari hasil-hasil pembelajaran siklus I yang kurang memuaskan maka akan diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, yang menjadi pusat penekanan pada siklus II yaitu ketuntasan belajar siswa  $\geq 85\%$  serta minat siswa terhadap pembelajaran.

### **Pembahasan Siklus II**

Pada siklus II ini hasil belajar siswa dikatakan berhasil karena siswa yang nilainya sama atau melebihi KKM mencapai 90,4%. Dalam pembelajaran pada siklus II ini siswa lebih aktif dan minat siswa semakin meningkat sehingga berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dalam pembahasan sebelumnya diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah metode demonstrasi.

Dalam penggunaan metode demonstrasi tersebut siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan

materi yang diajarkan mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Pada siklus II ini media pembelajaran yang digunakan sederhana tetapi dapat menarik perhatian siswa, selain itu kegiatan guru pada awal pembelajaran sudah diperbaiki yaitu dengan menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga pada diri siswa sudah tertanam konsep dasar. Terdapat beberapa temuan pada siklus II ini:

1. Hasil belajar siswa sudah mulai meningkat
2. Siswa sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran

Dari hasil pembelajaran siklus II ini sudah dikatakan memuaskan sehingga tidak memerlukan suatu perbaikan pembelajaran. Berdasar kajian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa siswa SD membutuhkan suatu hal yang menarik sesuai perkembangan zaman dan Era abad 21 yaitu pembelajaran yang mengandung unsur HOTS dan Tpack.yaitu dengan menggunakan Media Virus (Visual Rumus) menggunakan powerpoint.sehingga pembelajaran sangat menarik dan siswa berantusias dalam belajar.

**Tabel 1. Nilai Tes Uraian Pada Siklus I**

No	NAMA	SKOR	KKM	KETERANGAN	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Akhmad Muzaki	65	70		√
2	Zainul Mustofa	60			√
3	Alfani Rozikitul	60			√
4	Asivatul Unsa	55			√
5	Ainun Najib	90		√	
6	Erwin Dwi Lestari	80		√	
7	Muhammad Fani	75		√	
Rata - Rata		69,2		3	4

Keterangan:

Jumlah siswa yang tuntas: 3

Jumlah siswa yang tidak tuntas: 4

Klasikal: Tidak tuntas

**Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Siswa Siklus I**

No.	Aspek yang dinilai	Siklus I	
		Jumlah Siswa	Persentase
1.	Siswa yang mendapat nilai $> / = 90$	1	14,2%
2.	Siswa yang mendapat nilai antara 70-90	2	28,5%
3.	Siswa yang mendapat nilai $< / = 70$	4	57,1 %

**Tabel 3. Nilai Tes Uraian Pada Siklus II**

No	NAMA	SKOR	KKM	KETERANGAN	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Akhmad Muzaki	85	70	√	
2	Zainul Mustofa	80		√	
3	Alfani Rozikitul	80		√	
4	Asivatul Unsa	85		√	
5	Ainun Najib	100		√	
6	Erwin Dwi Lestari	100		√	
7	Muhammad Fani	90		√	
Rata - Rata		88,6		7	0

Keterangan:

Jumlah siswa yang tuntas : 7

Jumlah siswa yang tidak tuntas : 0

Klasikal : Tidak tuntas

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Siswa Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase
1.	Siswa yang dapat nilai > / = 90	3	42,9 %
2.	Siswa yang dapat nilai antara 70-90	4	57,1%

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan pada siklus I, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Nilai rata-rata kelas 69,2 . masih ada 4 anak yang belum Tuntas nilai KKM.

Pada siklus II, pembelajaran menggunakan Media Virus (Visual Rumus) dengan menggunakan powerpoint, dengan adanya media ini semakin meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88,6, Hasil nilai anak – anak diatas KKM semua.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru: bisa dijadikan sebagai referensi pilihan media pembelajaran yang yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika.

2. Bagi kepala sekolah: pembelajaran memerlukan berbagai variasi macam media, alangkah baiknya jika kepala sekolah memfasilitasi media pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berlangsung interakti dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi ReVsi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hartiny, Rosma S. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Sukses Offset.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.