



Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Trade A Problem* (T.A.P) Berbantuan Media Konkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas I SD Cordova Indonesia

Musfira Musfira

Guru Kelas SD Cordova Indonesia

Email : musf45067@gmail.com

Abstract. *This research aims to improve student learning outcomes in class I at SD Cordova Indonesia through the application of the trade a problem learning model assisted by concrete media. The problem in this research is the low mathematics ability of students in class I at SD Cordova Indonesia. The method used in this research is the classroom action research method (PTK). The subjects in this research were all 27 class I students at SD Cordova Indonesia. The indicator of success in implementing the action is that students achieve a minimum of 70% completeness with an average learning outcome score of at least 70 from the total number of students. Based on data processing from research results, the average value of student learning outcomes in the pre-cycle was 54.44, then after the first cycle actions were carried out it increased to 63.70. The first cycle action was then continued to the second cycle action and obtained an average score of 71.85 with student completion reaching 74.10% of the total students who took the learning outcomes test. Based on the results in cycle II, it shows that the application of the trade a problem learning model assisted by concrete media is effective in improving students' mathematics learning outcomes in class I at SD Cordova Indonesia.*

Keywords: *Trade a problem learning model, concrete media, learning outcomes*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I SD Cordova Indonesia melalui penerapan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan matematika siswa di kelas I SD Cordova Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Cordova Indonesia 27 orang siswa. Indikator keberhasilan pelaksanaan tindakan yaitu siswa mencapai ketuntasan minimal 70 % dengan nilai rata-rata hasil belajar minimum 70 dari jumlah siswa. Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 54,44 kemudian setelah dilakukan Tindakan siklus I meningkat menjadi 63,70. Tindakan siklus I kemudian dilanjutkan ke Tindakan siklus II dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,85 dengan ketuntasan siswa mencapai 74,10 % dari total siswa yang mengikuti tes hasil belajar. Berdasarkan perolehan di siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas I SD Cordova Indonesia.

Kata kunci: Model pembelajaran trade a problem, media konkrit, hasil belajar

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu Pendidikan Nasional semakin mengalami kemajuan, pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan tersebut, sehingga di dalam pengajaranpun guru selalu ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pembaharuan dalam sistem Pendidikan Nasional yang mencakup seluruh komponen yang ada. Pembangunan di

bidang pendidikan nasional barulah ada artinya apabila dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan bangsa Indonesia yang sedang membangun.

Tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan professional. Untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional tersebut, telah ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Upaya-upaya tersebut hampir mencakup seluruh komponen pendidikan seperti pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Proses pembelajaran seringkali terlalu berorientasi pada terselesaikannya materi pembelajaran saja bukan pada ketercapaian tujuan pembelajaran yakni peningkatan kompetensi siswa. Kompetensi diantaranya hasil belajar maupun kemandirian siswa dalam pembelajaran (Higgsn & Sydam, 2009). Dapat diartikan bahwa model dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan selama ini cenderung terlalu teoritik dan melupakan peningkatan kompetensi pada diri siswa. Matematika merupakan ilmu hitung yang berupa nominal. Struktur yang ada dalam Matematika sangatlah sistematis mulai dari Matematika tingkat dasar (hitungan) sampai pada Matematika terapan atau aplikasi terhadap ilmu yang lain serta pengembangannya. Penguasaan bilangan akan besar pengaruhnya dalam mempelajari Matematika. Dalam melaksanakan pengajaran Matematika khususnya di sekolah dasar masih terdapat kesulitan untuk materi pokok operasi hitung bilangan (Aksin, 2008).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa. Sehingga dalam siswa kurang berminat dengan mata pelajaran matematika ini. Selain itu pembelajaran matematika membutuhkan pemahaman konsep yang lebih ditekankan pada keterampilan mengolah dan menyelesaikan soal dengan rumus-rumus tertentu (Aksin, 2008). Untuk memperoleh pemahaman konsep terutama keterampilan mengolah dan menyelesaikan soal dengan rumus-rumus itu diperlukan teknik dan media tertentu yang mampu membantu memudahkan siswa dalam memperoleh keterampilan dan pemahaman konsep yang diinginkan.

Sekarang ini telah terjadi pergeseran pola sistem mengajar yaitu dari guru yang mendominasi kelas menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, mendorong eksplorasi member pengalaman

sukses, dan mengembangkan kecakapan berfikir siswa (Dimiyati, 2006). Penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Hamalik (2001) juga menyatakan bahwa, “untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran, di sekolah perlu digunakan metode dan teknik pembelajaran yang tepat”.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika guru mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif, dan mengefektifkan komunikasi interaksi guru dan siswa menggunakan pendekatan belajar seperti pendekatan keterampilan proses sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran yang disampaikan oleh guru belum tampak diterapkan secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian besar tindakan guru pada saat mengajar. Guru umumnya menggunakan buku pegangan yang ada dan hanya mengandalkan metode ceramah, tanpa menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi. Akibatnya keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hasil belajar siswa yang rendah, khususnya pada mata pelajaran Matematika materi pokok penjumlahan dan pengurangan merupakan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa aspek. Ditinjau dari aspek siswa, yang mempengaruhi hasil belajar muncul dari faktor internal dan eksternal. Menurut (Dimiyati, 2006) “faktor internal siswa meliputi sikap terhadap belajar, motivasi berprestasi, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa, sedangkan faktor eksternal dapat berupa guru, sarana dan hasil belajar prasarana, kebijakan penilaian, lingkungan sosial, dan kurikulum sekolah”.

Adapun untuk mengatasi masalah-masalah tersebut di atas, peneliti yang juga merupakan guru merencanakan sebuah tindakan yang dapat dilakukan guna meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa dalam pembelajaran. Rencana tindakan tersebut berupa penggunaan keterampilan proses dalam pembelajaran untuk menerangkan penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dilakukan agar kesan Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit akan terhilangkan. Penggunaan model pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan bila dibandingkan tanpa menggunakan pendekatan tersebut. Penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran lebih diterima siswa karena pembelajaran Matematika terkesan lebih kongkrit.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu usaha yang harus dilakukan oleh guru matematika adalah mengoptimalkan keberadaan peserta didik sebagai objek dan sekaligus subjek pembelajaran. Maksud objek pembelajaran karena peserta didiklah yang menerima materi pembelajaran, sedangkan subjek pembelajaran karena yang aktif dalam pembelajaran tidak selalu guru. Artinya, peserta didikpun perlu diaktifkan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yakni model pembelajaran kooperatif tipe trade a problem. Model kooperatif tipe Trade a Problem adalah model dimana peserta didik diminta untuk menulis pertanyaan dan jawaban untuk topik yang ditugaskan oleh guru, kemudian mereka menukarkan pertanyaan mereka dengan kelompok lain. Menurut Kagan Spencer, pada model pembelajaran Trade a Problem terdapat analisa PIES: Positive Interdependence (saling ketergantungan positif), Individual Accountability (tanggung jawab individu), Equal Participation (sama-sama berpartisipasi), Simultaneous Interaction (interaksi serentak). (Kagan, 2009: 12.1). Dengan karakteristik peserta didik yang mempunyai rasa ingin tahu dan cenderung untuk berkelompok dalam menyelesaikan masalah maka model pembelajaran kooperatif tipe Trade a Problem akan menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif.

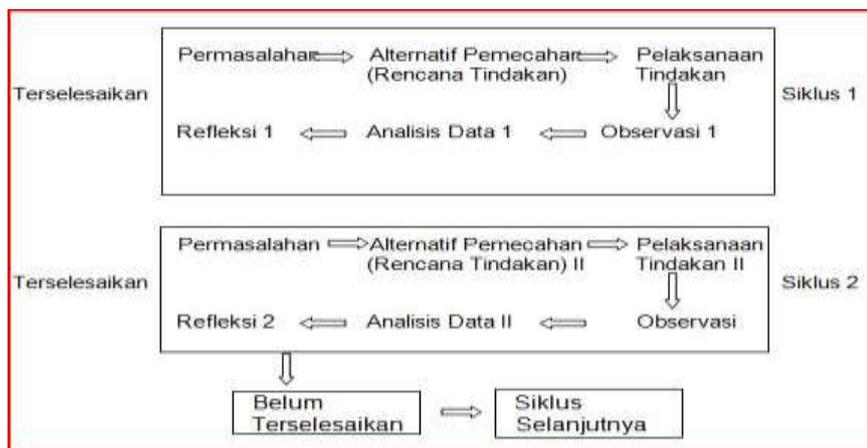
Agar pembelajaran matematika dapat terlaksana dengan optimal maka diperlukan media yang konkrit untuk memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep matematika. Menurut Heruman (2007:2.3) media adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan/atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas penulis merasa tertarik untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit pada siswa kelas I SD Cordova Indonesia. Penelitian akan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit berupa sedotan. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep penjumlahan dan pengurangan pada operasi bilangan hitung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan Tindakan dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas I SD Cordova

Indoensia dengan menerapkan model pembelajaran problem a trade berbantuan media konkrit berupa sedotan. Penelitian dilaksanakan di kelas I SD Cordova Indonesia dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 27 orang siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Langkah penelitian Tindakan yang akan dilakukan terdiri dari (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observation*), (5) Refleksi (*Reflecting*) Menurut Arikunto (2010:58) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pratik pembelajaran di kelasnya”. Lebih rinci kegiatan penelitian tindakan digambarkan dengan skema pelaksanaan prosedur penelitian tindakan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Sementara itu data dikumpulkan melalui lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar tes hasil belajar. Selanjutnya data akan diolah menggunakan rumus:

$$N = \frac{A}{B} \times C$$

Keterangan:

(Nurhadi, 2004)

N = Nilai setiap butir soal

A = Jumlah skor perolehan setiap butir soal

B = Skor total setiap butir soal yang bersangkutan

C = Bobot soal setiap butir soal

Nilai perolehan siswa untuk setiap butir soal dengan menggunakan rumus:

$$NA = \sum N$$

$$= N_1 + N_2 + N_3 + \dots + N_i$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir setiap siswa

$\sum N$ = Jumlah nilai perolehan siswa untuk setiap butir soal

N = Nilai setiap butir soal

i = Banyak butir soal

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SD Cordova Indoensia yaitu: 70. Siswa yang nilainya \geq KKM dinyatakan tuntas belajar, sedangkan siswa yang nilainya $<$ KKM dinyatakan tidak tuntas belajar. Selanjutnya ditentukan persentase siswa yang tuntas belajar dengan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Kegiatan pembelajaran berhasil jika persentase ketuntasan 100% atau persentase ketidaktuntasan 0%. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti menetapkan target pencapaian ketuntasan belajar sebesar 70%.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar secara keseluruhan, terlebih dahulu ditentukan rata-rata hitung dari hasil belajar siswa. Rata-rata hitung ditentukan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

(Sudjana, 2002)

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua pengukuran

n = Banyaknya data

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Pra Siklus

Berdasarkan hasil ulangan pengamatan di sekolah sebelum kegiatan perbaikan pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika yang terdiri dari 27 siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut dapat diketahui nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 70 dan terendah adalah 10 dengan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 54,44. Data nilai tersebut dapat dikelompokkan seperti berikut:

Tabel 1. Nilai Matematika pada Pra Siklus

Kelompok	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
A	90 – 100	-	0%
B	70 – 89	4 (T)	14,81%
C	< 70	23 (TT)	85,19%
Jumlah		27	100%

Setelah dikelompokkan berdasarkan nilainya diketahui bahwa:

- Kelompok A yang mendapat nilai 90 – 100 tidak ada siswa yang memperoleh.
- Kelompok B yang mendapat nilai 70 – 89 ada 4 siswa sudah tuntas.
- Kelompok C yang mendapat nilai < 70 ada 23 siswa belum tuntas.

Berdasarkan perolehan data di atas bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai KKM \geq 70 ada 4 siswa. Jadi, jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran pra siklus adalah 4 siswa (14,81%) sedangkan yang belum tuntas ada 23 siswa (85,19%).

2. Deskripsi Hasil Belajar Matematika pada Siklus I

Hasil belajar siswa setelah dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *trade a problem* berbantuan media konkrit dapat diketahui dari 27 siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 80 dan terendah adalah 30 dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 63,70. Data nilai tersebut dapat dikelompokkan seperti berikut:

Tabel 2. Nilai Matematika pada Siklus I

Kelompok	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
A	90 – 100	-	0%
B	70 – 89	14 (T)	51,85%
C	< 70	13 (TT)	48,15%
Jumlah		27	100%

Setelah dikelompokkan berdasarkan nilainya diketahui bahwa:

- Kelompok A yang mendapat nilai 90 – 100 tidak ada siswa yang memperoleh.
- Kelompok B yang mendapat nilai 70 – 89 ada 14 siswa sudah tuntas.
- Kelompok C yang mendapat nilai < 70 ada 13 siswa belum tuntas.

Berdasarkan perolehan data di atas bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai KKM \geq 70 ada 14 siswa. Jadi, jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran 14 siswa (51,85%) sedangkan yang belum tuntas ada 13 siswa (48,15%).

3. Deskripsi Hasil Belajar Matematika pada Siklus II

Hasil belajar siswa setelah dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran dapat diketahui dalam materi pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *trade a problem* berbantuan media konkrit dari 27 siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut nilai tertinggi

yang diraih siswa adalah 90 dan terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 71,85. Data tersebut dapat dikelompokkan seperti berikut:

Tabel 3. Nilai Matematika pada Siklus II

Kelompok	Nilai	Jumlah	Persentase
A	90 – 100	5 (T)	18,52%
B	70 – 89	15 (T)	55,56%
C	< 70	7 (TT)	25,93%
Jumlah		27	100%

Setelah dikelompokkan berdasarkan nilainya diketahui bahwa:

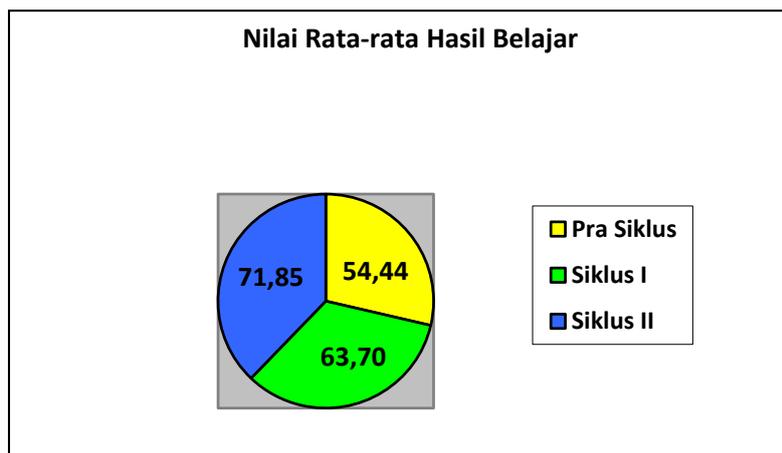
- Kelompok A yang mendapat nilai 90 – 100 ada 5 siswa sudah tuntas.
- Kelompok B yang mendapat nilai 70 – 89 ada 15 siswa sudah tuntas.
- Kelompok C yang mendapat nilai < 70 ada 7 siswa belum tuntas.

Berdasarkan perolehan data di atas bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai $KKM \geq 70$ ada 20 siswa. Jadi, jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran 20 siswa (74,10%) sedangkan yang belum tuntas ada 7 siswa (25,93%). Penelitian pada siklus II telah dilaksanakan sama dengan langkah-langkah pada siklus I. Hal yang membedakan siklus I dengan siklus II adalah pada perencanaannya dan lembar kegiatan siswa serta soal evaluasi yang diberikan kepada siswa. Perencanaan siklus II didasari oleh hasil refleksi siklus I, sehingga kekurangan dan kelemahan pada siklus I tidak terjadi pada siklus II. Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai perbaikan pembelajaran siswa mengalami peningkatan dari setiap siklus dengan menggunakan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit pada mata pelajaran Matematika. Dari hasil perbaikan pembelajaran siswa diperoleh nilai rata-rata kelas dan persentase daya serap meningkat, berikut ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Nilai Rata-rata			Persentase Daya Serap		
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
54,44	63,70	71,85	14,81%	51,85%	74,10%

Dari hasil di atas dibuat analisa kategori nilai rata-rata hasil belajar Matematika seperti grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Nilai Rata-rata Pembelajaran Matematika pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Ketuntasan Hasil belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit memiliki dampak positif dan baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I SD Cordova Indonesia pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sehingga ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 51,85% dan siklus II sebesar 74,10% ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit dalam pembelajaran siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang berarti dan baik. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa pada setiap yaitu pada siklus I sebesar 63,70 dan siklus II sebesar 71,85 dengan kriteria baik.

3. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Perbaikan Pembelajaran

Aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit membuat siswa lebih kreatif, mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa atau antara siswa dengan guru semakin baik dan aktif bertanya. Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat

dikategorikan aktif dan kondusif dengan penuh semangat. Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit berjalan dengan baik yaitu mulai mengamati, menggolongkan, menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merencanakan, dan mengkomunikasi hasil pelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul diantaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam kegiatan pembelajaran, menemukan konsep, memberi umpan balik/evaluasi dimana dalam persentase untuk aktivitas tersebut baik sehingga pembelajaran dengan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit ini dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih kreatif dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dalam tulisan ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Kelas I Cordova Indonesia. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 54,44 dan siklus I sebesar 63,70 serta meningkat di siklus II menjadi 71,85 yang termasuk dalam kriteria baik.
2. Peningkatan hasil belajar siswa dalam persentase diperoleh dari hasil tes tindakan setiap siklus, dimana pada pra siklus sebesar 14,81% (4 tuntas : 23 tidak tuntas), dan siklus I sebesar 51,85% (14 tuntas : 13 tidak tuntas) serta siklus II sebesar 74,10% (20 tuntas : 7 tidak tuntas). Hal tersebut menunjukkan bahwa telah tercapai ketuntasan belajar siswa.
3. Dengan adanya penggunaan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit tersebut dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran akan lebih kreatif karena semua siswa dapat mengutarakan pendapatnya, siswa akan lebih aktif dan tidak merasa bosan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan secara umum disarankan bahwa hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai salah satu alternatif perbaikan pengembangan pembelajaran di SD Cordova Indonesia. Oleh sebab itu, adapun saran-saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru sekolah dasar agar mempertimbangkan pemberian materi pembelajaran dengan mengenalkan siswa menggunakan berbagai macam pendekatan atau metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar. Oleh karena itu, salah

- satunya alternatif yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit.
2. Penggunaan model pembelajaran trade a problem berbantuan media konkrit dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
 3. Menyikapi hal-hal di atas perlu adanya kerjasama yang sinergis antara guru, guru dengan orang tua atau masyarakat. Karena pendidikan tidak saja dilakukan di sekolah, tetapi juga dilakukan di lingkungan keluarga dan masyarakat dan juga pelaku pendidikan yang lain agar tercipta pembelajaran yang berkualitas dan profesional yang dapat menciptakan putra-putri bangsa yang cerdas dan berahlak baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksin, N. 2008. *Gemar Matematika*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Higgisn dan Suydam. 1999. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kagan, S. (2009). *Cooperative Learning*. E-book (online). www.kaganOnline.com [diakses tanggal 5 Agustus 2022)
- Nurhadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.