

PENGGUNAAN MODEL *INCIDENTAL INDIVIDUAL PROJECT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG CAMPURAN PECAHAN

¹Ai Saadah Rachmawati, ²Tatang Surahman, ³Ganjar Nugraha.
¹Sekolah Dasar

¹SDN Haurpanggung III Tarogong Kidul Kabupataen Garut
Email: Aisaadah@yahoo.com

² UTPD Pendidikan Tarogong Kidul Kabupaten Garut.
Email: surahmant.58@yahoo.com

³ UTPD Pendidikan Tarogong Kidul Kabupataen Garut.
Email: uptdpentarkid@yahoo.com

Abstract

Research new usage models "incidental Individual Project" is based on the assumption of researchers to the phenomenon of students who are not independent, less confident, and have little motivation in learning, especially math that many use logic and problem-solving skills. This study assumes the Gestalt learning, who interpret anything thoroughly, also learning of mathematics should contain discovery learning, meaningful learning, and learning constructivism. This study aims to provide a positive influence on the attitudes of students in learning, also increase learning outcomes. Incidental Individual Project is a learning model that creativity and courage students to carry out the project made a sudden given problem, depending on the pace of student learning. By using Model incidental Individual Project in mathematics, is proven to make a change to the learning styles, and improve student learning outcomes are satisfactory. Researchers hope to find and use other learning models necessary for the development and improvement of processes and outcomes, so that it can affect the quality of education.

Keywords : *Incidental Individual Project*

A. PENDAHULUAN

Dinamika kehidupan membawa irama yang berbeda. Tuntutan kekinian selalu mengharuskan semua orang di semua lini kehidupan dapat bersaing untuk mendapatkan yang terbaik. Berbagai cara dilakukan untuk memompa kemampuan manusia lebih dari rata-rata. Ini beralasan, karena berperan dalam kancah kehidupan yang

mendunia ini, menjadi keharusan bagi bangsa yang tak ingin terlindas.

Tak pelak lagi jika berbicara sumber daya manusia, tentu akan mengarah kepada pihak yang berhubungan langsung dengan pencetak kualitasnya. Dunia pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat berperan dalam penyediaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mumpuni. Tak hanya

dalam hal kecerdasan, namun juga keterampilan dan sikap yang baik sesuai norma yang dianut. Jhon Dewey (Huda, 2013: 3) yang menyatakan bahwa pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan minat siswa, memperluas dan mengembangkan horizon keilmuan mereka, dan membantu mereka untuk dapat menjawab tantangan dan gagasan baru di masa yang akan datang. Dan tentunya sekolah yang berada di ujung mata rantai pendidikan formal, memiliki tanggungjawab ini.“ Sekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa tentang dunia” (Huda, 2003: 3).

Namun sekolah tak akan berjalan dengan tugasnya jika tanpa peran nyata dari para guru yang berada di dalamnya. Guru bertugas memfasilitasi terjadinya proses belajar pada diri siswa. Siswa dikatakan telah belajar jika terjadi perubahan perilaku yang disadari dan menetap relatif lama, kontinyu dan fungsional. Untuk itu, guru harus mengenal beberapa aspek yang berkaitan dengan proses belajar ini. Di antaranya adalah metakognisi dan persepsi sosial- psikologis siswa (Surya, 2004: 11).

Sebagai seorang guru, peneliti tentu berkewajiban membimbing siswa yang peneliti ajar untuk dapat memiliki berbagai kompetensi yang disyaratkan kurikulum yang berlaku. Peneliti menemui karakter siswa yang sangat berbeda dengan siswa yang pernah peneliti ajar sebelumnya. Siswa Kelas V yng peneliti ajar, memiliki

karakter selalu riang. Lebih tertarik dengan permainan, ketimbang belajar. Apalagi jika dihadapkan pada pelajaran yang memerlukan konsentrasi penuh seperti berhitung. Jika menemui kesulitan dalam mengerjakan soal berhitung ini, hanya mondar- mandir mencari contekan yang dapat dipercaya. Dan jika tidak menemukan apapun untuk dituliskannya, hanya menyibukkan diri untuk menghabiskan waktu sampai jam pelajaran berakhir. Sehingga siswa belum memiliki kompetensi dalam menggunakan khususnya dalam materi pecahan dalam memecahkan masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan model *Incidental Individual Project* terhadap sikap belajar siswa dalam pembelajaran operasi hitung campuran pecahan.
2. Penggunaan model *Incidental Individual Project* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi hitung campuran pecahan.

Incidental Individual Project merupakan metode baru. Model pembelajaran ini belum teruji keefektifannya. Penggunaan model *Incidental Individual Project* dalam penelitian ini akan memberikan bukti sederhana baik tidaknya metode ini digunakan dalam pembelajaran, yang tidak menutup kemungkinan dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran oleh para pakar pendidikan secara global. Disamping itu juga menggugah guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam menemukan dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa

dan materi pelajaran, meningkatkan sikap percaya diri dan tanggung jawab dalam menunaikan kewajiban siswa, serta menjadi *pilot project* pengembangan model pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini dilakukan dengan berlandaskan asumsi- asumsi di antaranya yaitu: pembelajaran Gestalt yang dipelopori Max Wertheimer dari Jerman. “Makna suatu obyek atau peristiwa adalah terletak pada keseluruhan bentuk dan konfigurasi dan bukan pada bagian-bagiannya” (Surya: 2006), dan pembelajaran matematika harus mengandung belajar penemuan, belajar bermakna, dan belajar konstruktivisme (Heruman, 2012: 4). Sedangkan hipotesisnya adalah sikap belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi hitung campuran pecahan akan meningkat jika menggunakan model *Incidental Individual Project*.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Belajar

Menurut Rachmawati (2014: 25) belajar adalah proses perubahan yang relatif tetap, bersifat positif, baik berupa pemikiran, sikap, maupun keterampilan, yang dialami individu setelah menerima informasi, perlakuan atau kondisi tertentu yang hasilnya dapat ditransfer ke dalam berbagai situasi yang relevan.

Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku. Namun tidak semua perubahan tingkah laku ini diakibatkan karena belajar. Perubahan tingkah laku yang diakibatkan perkembangan dan pertumbuhan, atau asupan makanan, tidak dikatakan belajar. Belajar

terjadi jika ada interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Belajar menurut Gagne “A natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we behave” (Pribadi, 2011: 6). Dari pernyataan Gagne tersebut menyatakan bahwa belajar dilakukan untuk memperoleh kemajuan dalam pengetahuan, keterampilan, dan cara kita bersikap.

Menurut Meyer dalam Smith dan Ragan, (Pribadi, 2011: 6) belajar mencakup beberapa aspek penting yang meliputi:

- Durasi perubahan perilaku bersifat relatif permanen.
- Perubahan terjadi pada struktur dan isi pengetahuan orang yang belajar.
- Penyebab terjadinya perubahan pengetahuan dan perilaku adalah pengalaman yang dialami siswa, bukan pertumbuhan atau perkembangan. Proses belajar dapat berlangsung baik dalam situasi formal maupun situasi informal.

Dapat disimpulkan bahwa Belajar dilakukan individu dengan berinteraksi dengan lingkungannya secara sadar yang menyebabkan perubahan tingkahlaku yang menetap relatif lama, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dan dapat ditransfer ke dalam berbagai situasi yang relevan.

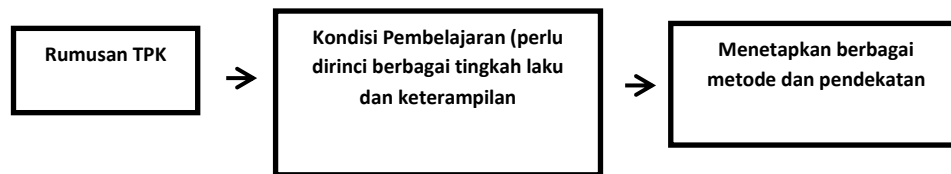
2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas belajar dan mengajar yang dilakukan melalui interaksi antara siswa dan guru. Surya (2004: 7) menyatakan bahwa pembelajaran

ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran adalah situasi dan proses yang dirancang untuk dilalui individu dalam menjalani

aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Rachmawati, 2014: 28). Miarso dalam Pribadi (2011: 9), memaknai pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajar (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk menggantikan istilah



Gambar.1 Strategi Pembelajaran

pengajaran yang bersifat sebagai aktivitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Hal serupa dikemukakan Asyhar (2011: 6) yang menyatakan bahwa pembelajaran (*instruction*), berbeda dengan mengajar (*teaching*). Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa. Sedangkan mengajar memiliki kecenderungan guru lah yang lebih berperan aktif.

Pembelajaran menuntut keaktifan siswa dalam prosesnya. Siswa dibimbing dan difasilitasi untuk berkembang dan memiliki berbagai kompetensi yang dibangun oleh keingintahuan dan kebutuhannya.

3. Strategi dan Metode Pembelajaran

Strategi merupakan rencana yang didesain untuk mencapai suatu tujuan. Dalam Sanjaya (2009: 124), J.R. David mengartikan bahwa strategi dalam dunia pendidikan adalah “*A plan, method, or series of activities designed to achieves a*

particular educational goal”. Strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, strategi merupakan rencana, belum sampai kepada tindakan. Strategi pembelajaran merencanakan metode, media, sumber belajar, dan hal- hal lain yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Secara umum Gerlach & Ely dalam Hamzah (2010: 9) menggambarkan strategi pembelajaran sebagai berikut.

Metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk melaksanakan strategi atau rencana pembelajaran. Metode pembelajaran menurut Smaldino dkk adalah proses atau prosedur yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mencapai tujuan atau kompetensi. Pemilihan metode yang tepat akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau melakukan internalisasi terhadap isi

atau materi pembelajaran (Pribadi, 2011: 15).

Berbagai metode pembelajaran yang kita kenal di antaranya ceramah, diskusi, latihan, simulasi, demonstrasi, presentasi, permainan, bermain peran, penemuan, tutorial, penugasan, dan lain sebagainya. Semua metode-metode tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya. Namun dengan menyesuaikan metode dengan materi pelajaran serta karakter belajar siswa, akan menonjolkan keunggulannya dan menekan seminimal mungkin kekurangan yang ditimbulkannya.

4. Model *Incidental Individual Project*

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model *Incidental Individual Project* adalah model yang peneliti gagas secara empiris dan praktis. Model pembelajaran ini menggabungkan beberapa metode, yaitu ceramah/ekspositori, latihan, penugasan, dan tutorial. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Siswa menyimak penjelasan guru tentang operasi hitung campuran pecahan.
2. Siswa secara individual mengerjakan soal pertama operasi hitung campuran pecahan yang ditulis guru.
3. Siswa yang telah menyelesaikan soal, meyerahkannya kepada guru untuk diperiksa.
4. Siswa yang pertama menyelesaikan soal dengan benar, mendapat kesempatan untuk membuat soal dan

menuliskan soal ke dua tersebut pada karton di papan tulis.

5. Siswa yang pertama kali menyelesaikan soal ke dua berhak menuliskan soal ke tiga buatannya pada karton di papan tulis. Begitu seterusnya sampai pada soal ke lima.
6. Siswa yang telah menyelesaikan kelima soal dengan benar, membantu temannya yang lain untuk menyelesaikan soal- soal tersebut.
7. Pembahasan pengerjaan soal secara klasikal oleh siswa dibimbing guru di papan tulis.
8. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
9. Siswa yang paling dulu menyelesaikan seluruh soal mendapat kesempatan untuk membuat satu soal pekerjaan rumah.
10. Soal pekerjaan rumah tidak lebih dari lima soal, yang dibuat oleh lima orang siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Incidental Individual Project* ini dapat mengembangkan cara berpikir dan bertindak siswa. Diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan metakognisinya. Metakognisi merupakan keterampilan siswa dalam mengatur dan mengontrol proses berpikirnya.

Woolfolk (dalam Uno 2010: 134) menyatakan bahwa metakognisi meliputi empat keterampilan yaitu: keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*); keterampilan pengambilan keputusan (*decision making*); Keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), dan Keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*).

Di samping beberapa keterampilan berpikir, Reigeluth dan Chellman (2009: 202), menjelaskan “*One approach to the classification of skills is in terms of their complexity or sophistication. A useful distinction may be made between:*

- *Reproductive skills- activities that are repetitive and largely task in hand.*
- *Productive skills- activities that involve the planning of a procedure appropriate to the specific situation, through the application of theory, general principle, and creativity, the underlying knowledge is heuristic rather than algorithmic.*

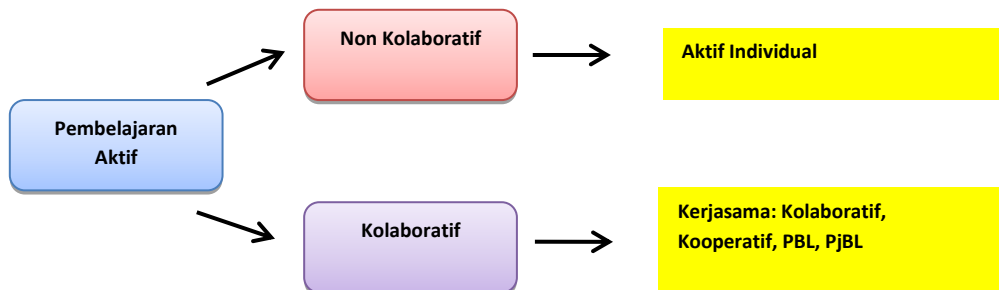
Klasifikasi keterampilan dalam hal kompleksitas atau pengalaman secara empirik, dibedakan menjadi “reproduktif” yaitu keterampilan yang berulang-ulang dan lebih otomatis, yang melibatkan reproduksi dengan prosedur standar yang sama setiap kali mereka berlatih. Ini dapat dianggap sebagai pemilihan dan penerapan prosedur yang tepat, atau algoritma, untuk pelaksanaan tugas. Keterampilan “produktif” yang melibatkan perencanaan prosedur yang sesuai dengan situasi tertentu,

automatic, involving the reproduction of the same standard procedure every time they are practiced. These may be considered as the selection and application of an appropriate procedure, or algorithm, for the

melalui penerapan teori, prinsip umum, dan kreativitas, pengetahuan yang mendasari adalah heuristik daripada algoritmik.

Penggunaan model pembelajaran *Incidental Individual Project* dapat mengembangkan keterampilan reproduktif maupun produktif. Dengan latihan menerapkan berbagai prinsip secara berulang-ulang, maka akan menemukan pola baru yang dapat dikembangkan sesuai dengan kecepatan belajar setiap siswa.

Model pembelajaran *Incidental Individual Project* juga menyebabkan siswa untuk belajar aktif dengan sendirinya. Siswa akan merasa tertinggal jika hanya berpangku tangan saja. Pembelajaran aktif ini digambarkan Michel Prine dalam Warsono dan hariyanto (2012: 15) sebagai berikut.



Gambar 2 Pembelajaran Aktif

5. Pelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar

Pelajaran matematika di Kelas V Sekolah Dasar meliputi aljabar, geometri, pengukuran, dan pengolahan data. Menurut Uno (2010: 129), matematika adalah suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan masalah berbagai persoalan praktis, yang menggunakan unsur- unsur logika dan institusi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang- cabang antara lain aritmetika, aljabar, geomeri, dan analisis.

Heruman (2012: 4) menyatakan bahwa pembelajaran matematika harus mengandung belajar penemuan, belajar bermakna, dan belajar konstruktivisme. Yang dimaksud belajar bermakna adalah siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. Belajar bermakna berlawanan dengan belajar menghafal, yang hanya mengingat berbagai fakta. Menurut Suparno dalam Heruman (2012: 4) “Belajar bermakna terjadi apabila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka dalam setiap penyelesaian masalah”. Belajar konstruktivisme dimaksudkan bahwa konstruksi pengetahuan dilakukan sendiri oleh siswa, dan guru berperan sebagai fasilitator, dan pengelola kelas untuk menciptakan iklim yang kondusif.

6. Operasi Hitung Campuran Pecahan

Materi operasi hitung campuran pecahan di Kelas V terdiri dari penjumlahan dan pengurangan

berpenyebut sama dan berpenyebut berbeda, juga perkalian dan pembagian pecahan. Untuk penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama, siswa hanya perlu mencermati operasi hitung yang digunakan saja. Namun untuk pecahan berpenyebut berbeda, siswa harus mengaitkannya dengan KPK dan FPB, yang memang lebih kompleks. Hal ini pula yang menjadikan kendala munculnya motivasi siswa untuk belajar giat..

Contoh:

$$\frac{1}{5} + \frac{2}{5} = \frac{3}{5}$$

$$\frac{1}{5} + \frac{2}{3} = \frac{3}{15} + \frac{10}{15} = \frac{13}{15}$$

Pengerjaan operasi pembagian pada pecahan, yang mengharuskan siswa membuat perbandingan terbalik terhadap perkalian, membuat terasa berat. Padahal justru mempermudah pengerjaannya.

Contoh:

$$\frac{1}{5} : \frac{2}{3} = \frac{1}{5} \times \frac{3}{2} = \frac{3}{10}$$

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri Haurpanggung 3 sebanyak 2 siklus. Pembelajaran penelitian ini dilaksanakan pada:

1. Siklus 1 pada tanggal 13 April 2015
2. Siklus 2 pada tanggal 20 April 2015

Penelitian ini dilakukan terhadap 30 orang siswa Kelas V, yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Tes

2. Lembar Pengamatan Pembelajaran
3. Lembar Wawancara

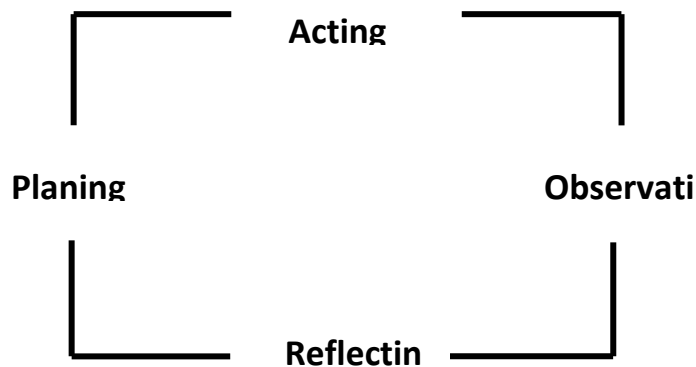
Tabel-1 Hasil Pembelajaran

NO	NAMA	NILAI		
		Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
1	Rini Andriani	40	75	75
2	Agus M Ridwan	20	50	-
3	Alvi Salwa Nugraha	50	75	75
4	Annisa Bela	60	80	100
5	Annisa Febriani	50	75	75
6	Dea Nur Rahayu	40	50	75
7	Dera Amalia	60	75	75
8	Dikri Hidayatulloh	60	75	75
9	Firman Fauzi	40	75	75
10	Gugun Gunawan	50	75	100
11	Iis Hinasah	50	75	75
12	Jamaludin Ridwan	50	75	75
13	M. Hiban Nur M.	40	75	75
14	M. Ilham Vahlevi	20	50	25
15	M. Ilsa	60	75	75
16	M. Rizqy A.	40	75	75
17	M. Yusuf Mutakin	60	75	75
18	Nabila Nazla Aulia	50	75	75
19	Nova Ramdani	40	75	75
20	Nurul Nurhasanah	60	75	100
21	Rizky Herdiansyah	50	75	75
22	Rizki Muhammad F.	40	75	50
23	Siti Salma delima	40	70	75
24	Syauki Muhammad	60	100	100
25	Suhendar	60	75	100
26	Widi Rosa	40	50	75
27	Zaky Zaidan	50	75	75
28	Vina paaulina	60	75	100
29	Rohit Fadillah	50	100	100
30	Resvi Melziza	50	75	100
JUMLAH		1440	2175	2375
RATA- RATA		48.00	72.50	79, 17
KKM		70		

Penelitian ini dilaksanakan dengan pola perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Diharapkan dengan perbaikan-perbaikan tersebut akan menjadikan pembelajaran yang

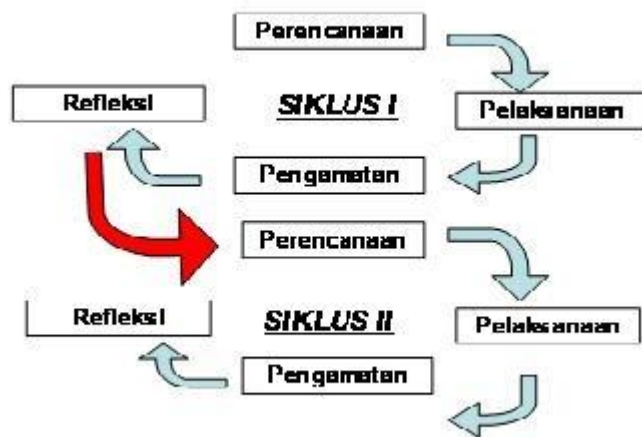
sebagai sarana untuk memperbaiki kekurangan yang didapati pada siklus yang telah dilakukan.

dilakukan pada siklus selanjutnya menjadi lebih baik



Gambar. 3 Tahapan Penelitian Tindakan kelas

Sedangkan alur penelitian sebanyak dua siklus, ini dapat dilihat pada gambar di berikut..



Gambar 4. Alur Penelitian

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari dua siklus pembelajaran penelitian yang dilakukan, diperoleh

hasil seperti tertera dalam table berikut ini. Pembelajaran aktif yang memang harus ada dalam pelajaran matematika ini telah dilaksanakan

dengan maksimal dalam pembelajaran menggunakan model *Incidental Individual Project* ini. Begitu pula belajar konstruktivis, yang konstruksi materi pelajaran, keterampilan dan pemahaman yang diperlukan di dalamnya dibentuk sendiri oleh siswa selama belajar.

Pembuatan soal oleh siswa memerlukan kecermatan dari siswa maupun guru sebagai fasilitator dan *organizer*. Siswa rentan menuliskan soal yang tidak dapat dihitung oleh siswa tingkat sekolah dasar, atau dengan kata lain soal terlalu sukar. Namun dengan pengawasan yang baik dari guru, hal ini dapat teratasi. Dan siswa mampu membuat soal yang sesuai dengan kompetensi yang disyaratkan.

Sementara itu, latihan membuat soal sendiri di papan tulis menjadi kebanggaan tersendiri bagi dirinya. Di samping juga akan menggiring siswa untuk berpikir *logis- matematis*. Cara berfikir yang sering dicirikan dengan berpikir kritis, dan digunakan sebagai metode ilmiah. “melihat dan mencermati perilaku keterkaitan antar data” (Jasmine: 2012).

Metode tutorial yang dilakukan oleh temannya, akan membuat intensitas komunikasi antara siswa lebih meningkat. Tutorial yang dilakukan teman akan lebih mudah dipahami, karena disampaikan dengan cara yang sama dengan yang dipahami tutornya. Selain itu tutorial ini akan menumbuhkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.

Kecerdasan interpersonal ditampakkan pada kegembiraan

Dengan membuat soal sendiri, dan mengerjakan soal yang dibuat teman, siswa telah menemukan cara sendiri, materi pelajaran dan cara mengerjakannya, sesuai dengan gayanya masing-masing. Selain itu juga mengarahkan siswa untuk berfikir secara keseluruhan, tidak sebagian-sebagian. Ini selaras dengan teori pembelajaran Gestalt yang dipelopori Max Wertheimer dari Jerman. “Makna suatu obyek atau peristiwa adalah terletak pada keseluruhan bentuk atau konfigurasi dan bukan pada bagian- bagiannya” (Surya: 2006).

Dengan menyelesaikan soal secara bertahap, peneliti harapkan siswa tidak terbebani dengan jumlah soal yang harus dia kerjakan.

berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktivitas sosial serta keengganan dan ketaknyamanan jika harus menyendiri. siswa yang memiliki kecerdasan ini menyukai belajar berkelompok, belajar sambil berinteraksi dan bekerja sama, atau menjadi penengah dalam perselisihan (Jasmine: 2012).

Kecerdasan intrapersonal tercermin dalam kesadaran mendalam akan perasaan batin. Kecerdasan yang memungkinkan seseorang memahami diri sendiri. “Orang dengan kecerdasan intrapersonal tinggi umumnya mandiri, tak tergantung kepada orang lain, dan yakin pada pendapatnya sendiri” (Jasmine: 2012). Beberapa nilai karakter yang baik dapat ditemukan dalam model *Incidental Individual Project* ini di antaranya berani, percaya diri, kepedulian,

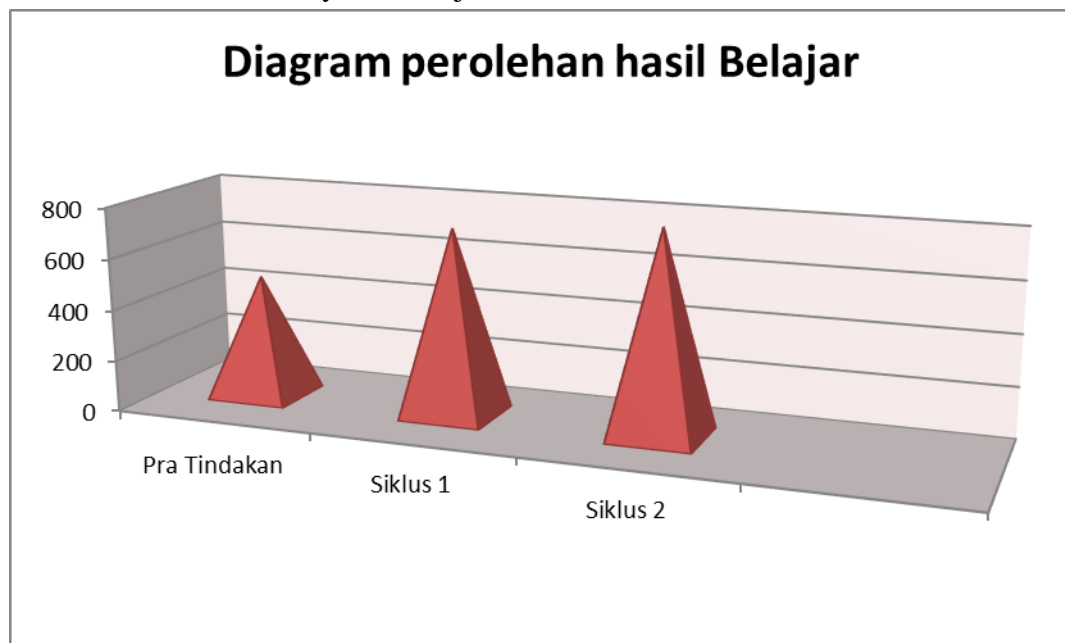
kritis, kreatif, pantang menyerah, dan menghargai orang lain.

Incidental Individual Project dalam materi operasi hitung campuran pecahan ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa melewati batas KKM yang disyaratkan peneliti sebagai wali kelas.

Dari paparan di atas, pembelajaran aktif dan konstruktivisme yang harus dibangun oleh siswa, sebagai syarat pembelajaran matematika, telah terpenhi. Di samping juga telah disebutkan sebelumnya belajar

penemuan. Proses pembelajaran yang tadinya pasif, berubah menjadi aktif dan membangun. Saling ketergantungan yang bersifat negatif, berubah menjadi interaksi sosial yang saling membiimbing dan menguntungkan. Sikap belajar siswa telah berubah menjadi lebih baik dan lebih mendekati ideal.

Peningkatan hasil belajar yang telah dicapai dalam penelitian ini, dapat dilihat dalam grafik berikut.



Gambar 4.1 Perolehan Hasil Belajar Siswa

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dengan menggunakan model *Incidental Individual Project*, sikap dan proses belajar yang semula tidak terorganisir dengan baik, berubah menjadi pembelajaran matematika yang mengandung pembelajaran penemuan, pembelajaran aktif, dan pembelajaran konstruktivis. Hasil

belajar sebelum penggunaan *Incidental Individual Project* tidak menyentuh batas KKM, bahkan masih jauh. Namun setelah penggunaan model *Incidental Individual Project*, dapat meningkat dan melebihi batas KKM yang ditentukan.

Selama proses penelitian dan melihat hasil yang diperoleh setelahnya, maka peneliti dapat

memberikan gambaran sebagai bahan rekomendasi bagi pihak- pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung sebagai berikut: Bagi rekan pengajar, mencoba suatu metode yang baru tidak harus menjadi kekhawatiran. Prinsip *trial and error* akan selalu ada, namun kita dapat mengambil sisi positif dari kegagalan sekalipun. Dengan menganalisis hasil dan peristiwa- peristiwa yang terjadi, guru dapat memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih ideal bagi siswa di kelas yang dikelolanya. Perubahan dan perkembangan sekecil apa pun yang diperoleh siswa sebagai hasil dari belajarnya harus kita hargai. Pihak sekolah harus mau dan lebih intensif lagi dalam memfasilitasi berbagai kegiatan belajar. Pembaharuan dalam pembelajaran akan menambah perspektif dunia pendidikan yang sudah seharusnya mendapat dukungan dari semua pihak.

F. REFERENSI

- Asyhar H.R. . 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan(Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)* . Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Sanjaya W. 2009 *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media
- , 2010. *Kurikulum Pembelajaran (Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Jakarta. Kencana Prenada Media
- Huda, M. 2013. *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Jasmine J. 2012. *Metode Mengajar Multiple Intelegensies*. Bandung. Nuansa Cendekia
- Munthe B. 2014. *Desain Pembelajaran*. Jogjakarta. Insan madani
- Uno B. H. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Bumi Aksara
- Pribadi B. 2011. *Model Desain Pembelajaran*. Jakarta. Dian Rakyat
- Reigeluth, C.M. & Alison. 2009. *Building a Common Knowledge Base*. New York. Routledge
- Surya M. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung. Pustaka Bani Quraisy
- Warsono, M.S. & Hriyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif (Teori dan Asesmen)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Rachmawati, A.S. 2014. *Penggunaan Multi Media Interaktif Model Tutorial untuk*

Meningkatkan Prestasi dan
Motivasi Pembelajaran Ilmu
pengetahuan Sosial (
Penelitian Pre Eksperimen
di Kelas V SD Negeri
Haurpanggung III Tarogong
Kidul Garut). Garut. STKIP

Kemendikbud. 2014. *Materi
Pelatihan Guru
Implementasi Kurikulum
2013*. Jakarta

Nayyanrises. Model Penelitian
Tindakan Kelas . Tersedia:
wordpress.com. 3 – 08
2015