



Penggunaan Media Flash Card Pecahan Senilai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo

Cendera Airani Cendani¹, Akhwani², Tri Widyati³, & Mudjadi⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya - Jl. Jemursari No. 57

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya - Jl. Jemursari No. 57

³SDN Krian 4 Sidoarjo, ⁴SDN Krian 4 Sidoarjo

¹4120022264@student.unusa.ac.id, ²akhwani@unusa.ac.id, ³triwidyati@guru.sd.belajar.id,

⁴adimuji1020@gmail.com

Abstract: The purpose of this research was to improve the learning outcomes of fourth grade students of SDN Krian 4 Sidoarjo on fractions worth using flash card media. This research is a Classroom Action Research (PTK) with 2 cycles. A total of 33 students as research subjects. This research data was collected through tests, observations, and documentation. The results of this study explain that the use of flash card media worth fractions on the learning outcomes of fourth grade students of SDN Krian 4 Sidoarjo, this can be proven by the percentage of success rate of 77.27% in cycle 1 which is classified as good and in cycle 2 of 90.9% including a very good category. In addition, the average value of grade IV students in pre-cycle 51.52, cycle 1 61.82, and cycle 2 77.28. In addition, the percentage of classically complete student learning outcomes was 6.06% in the pre-cycle, 24.24% in cycle 1, and 69.79% in cycle 2. This means that the completeness of the learning outcomes of grade IV students has increased with the number of students who reach the criteria for achieving learning objectives. Usage of flash card media can be an option in the math learning process to make it more fun.

Keywords: learning outcomes, math, fractions, *flash card* media

Abstrak: Tujuan penelitian ini dengan maksud meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo pada materi pecahan senilai dengan memanfaatkan media *flash card*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus. Sebanyak 33 orang siswa sebagai subjek penelitian. Data penelitian ini dikumpulkan melalui tes, pengamatan, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menerangkan bahwa penggunaan media *flash card* pecahan senilai terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo, Hal tersebut dapat dibuktikan dengan presentase tingkat keberhasilan sebesar 77,27% pada siklus 1 yang tergolong baik dan pada siklus 2 mencapai 90,9% tergolong sangat baik. Selain itu nilai rata-rata siswa kelas IV pada pra siklus 51,52, siklus 1 61,82, dan siklus 2 77,28. Selain itu presentase hasil belajar siswa yang tuntas secara klasikal diperoleh hasil 6,06% pada pra siklus, 24,24% pada siklus 1, dan 69,79% pada siklus 2. Artinya ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV mengalami kenaikan dengan banyaknya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media *flash card* ini bisa menjadi pilihan dalam aktivitas belajar matematika agar lebih menyenangkan.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, pecahan, media *flash card*

PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia sangat beragam, salah satu kebutuhan yang harus diperoleh setiap manusia adalah Pendidikan. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kemampuan dan potensi dalam dirinya. Menurut Syah (2010: 10) berpendapat bahwa seseorang memperoleh perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan pemahaman melalui sebuah proses pendidikan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil pengamatan dengan guru kelas IV SD Krian 4 pada tahun 2022/2023 terdapat 17 siswa dari 33 siswa yang masih berada dibawah rata-rata kelas pada materi pecahan. Setelah melakukan pengamatan pada tanggal 22 Februari – 3 Maret 2023 terhadap cara belajar yang dilakukan oleh guru di kelas IV SD Krian 4 Sidoarjo didapat hasil antara lain: (1) Proses pembelajaran yang cenderung memakai metode ceramah. (2) Guru menggunakan media pembelajaran yang relevan, yang dapat menunjang pembelajaran matematika. Siswa tampak kurang aktif dan cenderung bosan. (3) Jarang melakukan kegiatan kolaborasi antar siswa atau berkelompok. Dikarenakan kelas yang digunakan memiliki keterbatasan ruang gerak yang mempengaruhi mobilitas peserta didik dalam menuangkan keaktifannya.

Sebagaimana yang dialami oleh peserta didik di kelas IV bahwa kemampuan dalam memahami konsep bilangan pecahan senilai mereka belum maksimal. Penyebab belum maksimalnya pemahaman konsep pecahan senilai karena minimnya penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran tidak selalu berjalan sesuai harapan. Kadang-kadang terjadi suatu hambatan, terutama peserta didik yang bersikap pasif dalam pembelajaran. Sikap pasif yang ditunjukkan terlihat ketika pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan dan kurang bermakna bagi peserta didik. Salah satu kendala yang dihadapi oleh guru yaitu minimnya penguasaan materi peserta didik yang disebabkan minimnya media pembelajaran yang menarik perhatian dan antusias siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dari fakta tersebut, diketahui bahwa pembelajaran matematika khususnya materi pecahan senilai terdapat hambatan. Hambatan yang Nampak ialah minimnya penggunaan media dalam pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik memperhatikan penjelasan materi dari guru.

Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti memilih media *flash card* yakni sebagai media yang tepat untuk menunjang hasil belajar kognitif siswa dalam penguasaan materi pecahan senilai. Menurut Sumlati (2008:101) mengemukakan bahwa *flash card* adalah suatu media yang berisi gambar-gambar serta tulisan kata berdasarkan gambaran dalam rupa kartu permainan. Gambar dan tulisan kata yang digunakan biasanya merupakan kata-kata yang sering didengar oleh siswa dan sekitarnya.

Sependapat dengan Sumlati, Angreany (2017) juga berpendapat bahwa *flash card* adalah media berupa kartu grafis bergambar yang menjadi salah satu media pembelajaran yang berukuran kecil, umumnya gambar dapat berupa foto, gambar, atau simbol yang ada pada satu sisi sedangkan pada sisi sebaliknya terdapat tulisan kata dari gambaran tersebut.

Astrianingsih (2019) dalam jurnal penelitiannya berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Flashcard pada Materi Peninggalan Sejarah di Kelas IV" menyatakan bahwa pemanfaatan media *flash card* dapat menyokong kemampuan ingatan dan pemahaman siswa. Hotimah (2010) juga mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa kelebihan media *flashcard* adalah dapat membantu meningkatkan kemampuan daya ingat, melatih otak kanan untuk mengingat komponen gambar serta tulisan kata. Oleh karenanya, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan media *flashcard* dapat menunjang daya ingat dan melatih kemampuan otak serta bentuk yang praktis dan menyenangkan, sesuai dengan pendapat beberapa ahli di atas.

Ada juga anggapan bahwa matematika itu sulit sehingga untuk mematahkan anggapan itu diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada materi pecahan senilai, menurut Joko Untoro (2009:45), pecahan senilai ialah bilangan pecahan yang memiliki persamaan nilai dengan bilangan pecahan lainnya, meskipun memiliki bentuk yang berbeda. Namun apabila terdapat dua pecahan yang memiliki wujud pecahan yang paling sederhana yang sama, maka dapat dikatakan senilai.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, media *flash card* dianggap sebagai media yang relevan untuk menunjang hasil belajar siswa kelas IV dalam aktivitas belajar matematika. Penggunaan media *flash card* bertujuan untuk membantu siswa mengatasi rasa jenuh, meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi pecahan senilai, dan juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep tersebut di kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2006: 3) mengutarakan bahwa PTK ialah suatu proses mencermati kegiatan belajar mengajar seperti sebuah tindakan yang dilakukan bersama-sama pada saat beraktivitas di kelas. Model desain yang digunakan adalah model siklus Kemmis & Mc. Taggart. Menurut Kemmis & Mc. Taggart (1982), desain penelitian terbagi menjadi 4 tahapan yang kemudian dipaparkan sebagai berikut. 1) Perencanaan (*planning*): Pada tahapan perencanaan (*planning*) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau bisa disebut juga modul ajar pada kurikulum merdeka. Peneliti membuat perencanaan terkait pembelajaran yang akan dilakukan serta melakukan koordinasi dengan wali kelas IV SD Negeri Krian 4 Sidoarjo. Persiapan yang dilakukan antara lain menyiapkan modul ajar, menyiapkan bahan ajar, menyiapkan media *flash card*, menyiapkan lembar evaluasi bagi peserta didik, dan instrumen observasi. 2) Tindakan (*action*): Pada tahapan ini dilakukan penelitian tindakan di kelas IV SD Negeri Krian 4 Sidoarjo sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar yang telah dibuat, yang di dalamnya memuat skenario kegiatan seperti pembuka, inti, dan penutup. 3) Observasi (*observing*): Pada tahapan ini membahas tentang hasil pengamatan yang telah dilakukan. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan pada saat melaksanakan pembelajaran. 4) Refleksi (*reflection*): Pada tahapan refleksi ini menguraikan tentang temuan masalah pada siklus 1 dan menyusun rencana tindak lanjut yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya. Hasil dari refleksi ini akan menjadi pertimbangan dalam menentukan langkah selanjutnya pada siklus 2.

Penelitian tahun ajaran 2022/2023 semester 2 ini, mulai bulan Februari hingga Maret 2023 di kelas IV SD Negeri Krian 4 Sidoarjo yang beralamatkan di Jalan Gubernur Sunandar Priyo Sudarmo No. 20 Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian terdiri dari 33 orang siswa kelas IV A SD Negeri Krian 4 Sidoarjo yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui tes dan pengamatan, kemudian diolah menggunakan rumus ketuntasan hasil belajar dan presentasi ketuntasan belajar secara klasikal, serta tingkat keberhasilan penelitian.

HASIL

Berdasarkan tahapan penelitian tindakan kelas, penelitian telah direncanakan dan dijalankan dengan baik. Peneliti berhasil mengumpulkan data dan informasi yang penting. Data-data tersebut merupakan hasil penelitian yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel. Penggunaan media *flash card* pecahan senilai terbukti efektif dalam menunjang hasil belajar siswa kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo. Penelitian ini terdiri atas beberapa tahap yaitu pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Tiap tahapan melibatkan tes formatif sebagai pengukuran hasil belajar siswa yang menjadi data penelitian. Data tersebut dianalisis dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram untuk menunjukkan tingkat keberhasilan siswa secara klasikal, data tersebut dapat dilihat melalui diagram yang tertera di bawah ini.



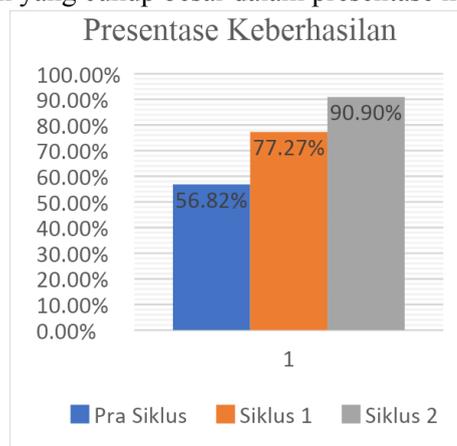
Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Berdasarkan gambar di atas, tampak bahwa terjadi kenaikan hasil belajar siswa kelas IV setelah memanfaatkan media *flash card* dalam aktivitas belajar. Di tahapan awal pra siklus, nilai rata-rata siswa adalah 51,52. Pada siklus 1 nilai rata-rata bertambah menjadi 61,82 dan pada siklus 2 ada penambahan lagi hingga mencapai nilai rata-rata sebesar 77,28.



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Terlihat dari gambar di atas bahwa presentase ketercapaian hasil belajar terjadi peningkatan yang cukup besar. Pada pra siklus hanya 6,06% siswa yang mencapai KKM, sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 yaitu 24,24% dan siklus 2 meningkat lagi menjadi 69,70%. Dalam siklus 1 dan siklus 2 terlihat adanya penambahan yang cukup besar dalam presentase hasil belajar siswa.



Gambar 3. Presentase Keberhasilan

Berdasarkan gambar 3 mengenai presentase keberhasilan penggunaan media *flash card* pecahan senilai pada pembelajaran matematika kelas IV SDN Krian 4 diperoleh hasil yang sangat baik. Dapat dilihat bahwa pada pra siklus diperoleh presentase keberhasilan 56,82%, siklus 1 77,27%, dan siklus 2 90,9%. Sehingga data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan presentase keberhasilan penggunaan media *flash card* pecahan senilai kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo.

PEMBAHASAN

Bersumber pada data-data hasil penelitian tindakan pada diagram di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian setiap siklus mengalami kenaikan yang signifikan. Penelitian diawali dengan kegiatan Pra Siklus yang didalamnya meliputi perencanaan, pembelajaran tanpa media, pre tes, dan observasi kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Krian 4 diperoleh nilai rata-rata yaitu 51,52. Dengan

presentase sebesar 6,06% yang diperoleh dari rumus presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal, yang artinya dalam kelas tersebut terdapat 2 orang siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran atau lebih dikenal istilah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil observasi juga berkaitan dengan itu bahwa siswa belum menguasai konsep pecahan senilai. Siswa merasa kesulitan mengingat kembali mengenai cara menentukan pecahan senilai maupun menyederhanakan pecahan. Pada saat pembelajaran, tanpa adanya media belajar yang menarik dan hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti aktivitas belajar.

Pada siklus 1 ini, peneliti memanfaatkan media *flash card* pecahan senilai untuk merangsang daya ingat siswa dalam mengingat materi pecahan yang sebelumnya telah diajarkan. Pembelajaran dimulai dengan memberi stimulus, dan dilanjutkan kegiatan inti dalam seperti penjelasan materi pecahan senilai dengan penggunaan media *flash card* melalui permainan yang menyenangkan. Diakhiri dengan refleksi dan tes formatif. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas IV dari lembar tes diperoleh nilai rata-rata 61,82. Dengan presentase ketuntasan hasil belajar kelas IV sebesar 24,24% dari 33 orang siswa, artinya kelas IV SDN Krian 4 yang telah memenuhi ketercapaian belajar secara klasikal sebanyak 8 orang siswa dari 33 orang siswa. Bersumber dari observasi pada saat pembelajaran juga diperoleh hasil bahwa siswa kelas IV lebih aktif dari pada sebelumnya, meskipun ruang gerak dalam kelas kurang namun siswa terlihat bersemangat dalam menggunakan media *flash card*. Sebagai hasil refleksi, siswa merasa senang dengan adanya media pembelajaran *flash card* materi pecahan senilai. Namun, dikarenakan siswa terlalu bersemangat maka siswa kurang fokus dalam mengikuti instruksi guru.

Pada siklus 2 peneliti tetap menggunakan media *flash card* materi pecahan melalui permainan yang bervariasi. Pemanfaatan media *flash card* pecahan senilai membantu siswa dalam memahami konsep pecahan sederhana seperti ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, dan sebagainya). Siswa memasang pecahan senilai dari bilang pecahan sederhana tersebut. Kegiatan pendahuluan dengan memberi stimulus berupa pertanyaan pemantik yang kemudian jawaban siswa diarahkan pada cara menentukan pecahan senilai. Proses pembelajaran berlangsung menyenangkan, siswa lebih fokus pada instruksi guru dan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat. Hasil tes menerangkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas IV SDN Krian 4 naik menjadi 77,28. Hasil tes menunjukkan kenaikan yang signifikan dari siklus 1. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 69,70%. Artinya siswa kelas IV SDN Krian 4 telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebanyak 23 orang siswa dari 33 orang siswa. Kriteria ketuntasan minimal untuk pembelajaran matematika ini adalah 80.

SIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan media *flash card* pecahan senilai telah membuktikan penambahan hasil belajar siswa kelas IV SDN Krian 4 Sidoarjo. Hal itu dapat diketahui dari hasil tes siswa dan hasil pengamatan pada saat pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terjadi kenaikan yang signifikan dengan banyaknya siswa yang mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dan rata-rata nilainya meningkat. Pada pra siklus presentasinya hanya 6,06% atau ada 2 orang siswa yang mampu memenuhi target ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 51,52, pada siklus 1 terjadi penambahan yakni presentase sebesar 24,24% atau ada 8 orang siswa yang melampaui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan rata-rata nilai 61,82, pada siklus 2 presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 69,70% atau sebanyak 23 orang siswa yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan nilai rata-rata 77,28.

Dapat dipertegas bahwa penelitian ini menunjukkan keberhasilan, meskipun masih jauh dari sempurna. Penggunaan media ini akan lebih efektif jika seluruh siswa di kelas dilibatkan langsung dalam pembuatan media *flash card* ini sehingga setiap siswa memiliki media belajar yang dapat digunakan di rumah maupun sekolah, serta mudah dibawa.

Para peneliti yang akan melaksanakan penelitian berikutnya diharapkan untuk dapat mengambil hal positif dari hasil penelitian ini sebagai referensi atau bahan pertimbangan dalam memanfaatkan media *flash card* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, F. dan S. S. (2017). *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astrianingsih, D. dan Sulastri. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Flash Card Pada Materi Peninggalan Sejarah di Kelas IV*. Jurnal STKIP Banten, Tulip 8 (1),1-7.
- Hotimah, E. (2010). *Penggunaan Media Flashcard Dalam dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI AR-Rochman Semarang Garut*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 04(01), 10–19.
- Joko Untoro.(2009). *Genius Matematika*. Jakarta: Wahyu Media. hlm. 45
- Sumlati, dkk. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. hlm. 101