



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Pecahan menggunakan Media Pembelajaran Goe di SDN Banyu Urip III/364 Surabaya

¹Muhammad Sonnif Arifien, ²Hadiyono, ³Syamsul Ghufron, ⁴Puguh Handoyo, M.Pd.

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya-Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

³SDN Banyu Urip III/364

¹sonifarifin@gmail.com, ²hadiyono2509@gmail.com, ³syamsulghufron@unusa.ac.id &

⁴ando.bilawa@gmail.com

Abstrak: The following research aims to improve students' abilities in mathematics on fractions at SDN Banyu Urip III/364 IV. This research is classroom action research. This research was carried out in 2 cycles. The subjects of this research were 31 students. Data analysis in this research was collected through performance activities, observation sheets and tests. In pre-cycle activities, students had an average competency of 41%. After the first cycle of action, the average capacity was 68%. In cycle II the average student ability increased again to 100%. Grade 4 students at SDN Banyu Urip III/364 showed an increase in math skills of 59% from the previous cycle to cycle II, so that learning was successful.

Keywords: classroom action research, student learning outcomes, digital media

Abstrak: Penelitian berikut bertujuan dalam meningkatkan kemampuan pada mata pelajaran matematika materi pecahan siswa SDN Banyu Urip III/364 IV. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini berjumlah 31 siswa. Analisis data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kegiatan unjuk kerja, lembar observasi dan tes. Pada kegiatan pra siklus siswa mempunyai rata-rata kompetensi sebesar 41%. Setelah dilakukan tindakan siklus I rata-rata kapasitasnya sebesar 68%. Pada siklus II rata-rata kemampuan siswa meningkat lagi menjadi 100%. Siswa kelas 4 SDN Banyu Urip III/364 menunjukkan peningkatan kemampuan matematika sebesar 59% dari siklus sebelumnya ke siklus II, sehingga pembelajaran berhasil.

Kata Kunci: penelitian tindakan kelas, hasil belajar siswa, media digital

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan kepribadian yang diwujudkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, berpikir dan kemampuan lainnya.

Menurut Skinner (dalam Sagala, 2011:14), belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian perilaku secara bertahap. Belajar juga dapat dipahami sebagai suatu perilaku, dan ketika orang belajar, responnya melemah. Gagne (Sagala, 2011: 17) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks, dan hasil belajar ada dalam bentuk kemampuan, yang dihasilkan karena: (1) rangsangan dari lingkungan; (2) proses kognitif yang dilakukan siswa. Setelah belajar, manusia mempunyai keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Pembelajaran matematika pada materi pecahan dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu mendemonstrasikan nilai pecahan dan membandingkan pecahan terkecil dan terbesar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2008: 22). Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga jenis, yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pemahaman, serta (c) sikap dan aspirasi. Setiap jenis hasil belajar dapat dinilai dengan menggunakan materi yang telah ditentukan dalam kursus. Dalam sistem pendidikan nasional, perumusan

tujuan pendidikan (tujuan kurikulum dan tujuan pengajaran) menganut klasifikasi hasil belajar, dan hasil belajar tersebut secara garis besar dibagi menjadi tiga bidang, yaitu ranah kognitif, ranah emosional, dan ranah motorik spiritual. Hal ini sesuai dengan pembagian Bloom atas tiga ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Dalam kegiatan mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting, yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan (Arsyad, 1996: 15). Pemilihan metode pengajaran tertentu dapat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pengajaran, hal ini juga mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang guru atur dan ciptakan agar siswa dapat memaksimalkan tujuan belajarnya.

Proses pembelajaran yang efektif dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan dalam belajar menandai diperolehnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif oleh individu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Idealnya pengajaran materi pecahan pada siswa sekolah dasar menggunakan media benda konkrit, dimana siswa membagi dua benda menjadi beberapa bagian dan membandingkannya langsung antar bagiannya. Berdasarkan observasi peneliti di SDN Banyu Urip III/364 Surabaya, guru yang hanya menggunakan pengenalan bilangan sebagai pembilang dan penyebut menyebabkan hasil belajar pada pembelajaran pecahan dibawah Standar Ketuntasan Minimal (SKM) 70.

Penelitian ini kurang menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru menggunakan media pembelajaran pita transparan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu metodologi penelitian berbentuk sistematis serta reflektif yang digunakan untuk memperbaiki proses atau hasil pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru selaku pelaku tindakan (Mukhlis, 2000). Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2007) menyebutkan PTK memiliki alur berupa siklus yang terdiri atas empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banyu Urip III/364, tepatnya di kelas IV. Tempat penelitian dipilih karena terdapat permasalahan dalam proses dan hasil pembelajaran yang harus diperbaiki. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, tepatnya di bulan Mei 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Banyu Urip III/364 Surabaya yang berjumlah 31 orang.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui beberapa siklus, antara lain kegiatan pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena target atau tujuan penelitian untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar kognitif pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV melalui penggunaan media *pembelajaran Game Online Edukatif (GEO)* telah tercapai setelah melaksanakan siklus II. Pada masing-masing siklus terdapat empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Tahap perencanaan dilakukan dengan kegiatan merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran dan telah disesuaikan dengan solusi permasalahan yang ditemukan sebelumnya, seperti menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar, lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar asesmen atau penilaian, lembar observasi, bahkan hingga menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)*. Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan mengimplementasikan rencana tindakan solusi yang telah dipersiapkan ke dalam proses pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti berperan sebagai guru pengajar yang memberikan tindakan solusi bagi para peserta didik untuk mengatasi permasalahan yang dialami. Tahap observasi dilakukan dengan kegiatan penilaian terhadap proses pembelajaran atau pelaksanaan tindakan solusi yang dilaksanakan menggunakan

instrumen penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), guru pamong, dan rekan mahasiswa untuk menilai proses pembelajaran atau pelaksanaan tindakan yang berlangsung. Tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis proses pelaksanaan tindakan solusi yang telah dilaksanakan dengan melibatkan peneliti dan observer sebagai tim penilai. Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian dan kekurangan pada proses pelaksanaan tindakan, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau rencana tindak lanjut pada siklus selanjutnya.

Teknik analisis data secara kuantitatif digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Analisis kuantitatif dipilih untuk menganalisis hasil belajar kognitif peserta didik berupa hasil tes baik sebelum maupun sesudah menerapkan penggunaan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)*. Analisa data dilakukan dengan cara merekap skor yang didapatkan oleh peserta didik, kemudian mengolah skor tersebut ke dalam bentuk nilai. Selanjutnya, menganalisis ketercapaian hasil belajar peserta didik ditinjau dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik secara individual maupun secara klasikal. Langkah terakhir adalah menghitung persentase jumlah peserta didik yang telah tuntas sebagai acuan menentukan ketercapaian indikator kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Indikator kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya telah mencapai presentase ketuntasan diatas 70% dari 31 peserta didik dengan nilai diatas KKM yakni 91,85.

HASIL

Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media *Game Online Edukatif (GEO)*, Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN SDN Banyu Urip III/364 Surabaya sebenarnya sudah cukup baik. Guru menjelaskan materi dengan cukup baik dan berusaha menghubungkan materi dengan pengetahuan sehari-hari peserta didik. Namun, tidak dapat dielakkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung pada saat itu kurang menarik dan membuat peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut dapat diidentifikasi penyebab permasalahan yakni penggunaan media yang monoton dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan data hasil belajar kognitif peserta didik pada saat prasiklus (*pretest*), dapat diidentifikasi bahwa terdapat banyak peserta didik yang belum memahami konsep pecahan dan mengerjakan soal materi pecahan secara baik dan benar. Hal tersebut dapat diketahui karena terdapat banyak peserta didik dengan nilai yang belum tuntas dan mencapai KKM. Peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM hanya berjumlah 13 orang. Sedangkan, peserta didik yang belum tuntas masih 18 orang. Rata-rata nilai secara klasikal adalah 71. Jika dihitung jumlah peserta didik dengan nilai tuntas hanya menyentuh angka 41%. Angka tersebut dapat terbilang masih sangat rendah dan belum mencapai setengah kelas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya masih memerlukan Penelitian Tindakan Kelas guna mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)*. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)*, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Melalui data hasil *posttest*, dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi pecahan mengalami banyak perubahan. Peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM berjumlah 21 orang dari yang awalnya hanya 13 orang. Artinya, peserta didik yang belum tuntas juga mengalami penurunan menjadi 8 orang dari yang awalnya 18 orang. Rata-rata nilai secara klasikal telah mencapai angka 78. Walau pun demikian, persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas masih menyentuh angka 68% . Data tersebut membuktikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini membutuhkan tindakan lanjutan pada siklus II. Hal ini dilakukan guna dapat mencapai indikator kriteria keberhasilan, yakni 80% dari total jumlah 31 peserta didik di kelas yang diteliti.

Berdasarkan temuan hasil refleksi pada siklus I yang telah dijelaskan di atas, penelitian kemudian dilanjutkan ke siklus II dengan menerapkan metode dan memanfaatkan media pembelajaran yang sama dengan siklus I, namun dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda. Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran, peserta didik juga diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Melalui data hasil *posttest* kedua,

dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi penyajian data semakin mengalami banyak perubahan. Peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM mengalami kenaikan berjumlah 31 orang dari yang awalnya 21 orang. Sedangkan, peserta didik yang belum tuntas juga mengalami penurunan menjadi 0 orang dari yang awalnya 8 orang. Rata-rata nilai secara klasikal telah menyentuh angka 85. Sementara itu, persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas telah menunjukkan angka 100%. Data tersebut membuktikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil mencapai indikator kriteria keberhasilan yang telah dipastikan sebelumnya, yakni 80% dari 31 peserta didik yang ada di kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya.

PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas IV di SDN Banyu Urip III/364 Surabaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa temuan penting yang didapatkan meliputi peningkatan hasil belajar siswa, partisipasi aktif siswa, peningkatan motivasi belajar, pemahaman materi pecahan, dan respons positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)*. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari peningkatan nilai siswa setelah menerapkan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* dalam pembelajaran Matematika. Siswa juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan partisipasi yang tinggi dan antusiasme dalam memecahkan teka-teki dan menjawab pertanyaan pada game. Penggunaan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Matematika. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* membantu siswa menghubungkan materi pecahan dengan penerapan pada dunia nyata. Siswa dapat memahami relevansi dan penerapan konsep-konsep tersebut dalam konteks sosial dan politik. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* secara keseluruhan positif, mereka menyukai pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Menurut Mulyani Sumantri, (2004:178) mengemukakan bahwa secara umum media konkret berfungsi sebagai (a) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (b) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, (c) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (d) Mengembangkan motivasi belajar peserta didik, (e). Mempertinggi mutu pembelajaran.

Dengan adanya kehadiran teknologi digital maka sekolah dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyelenggarakan pendidikan dalam proses pembelajaran maupun menunjang penggunaan media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran serta merasa senang dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Dewi & Mubarakah, 2019) penggunaan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pecahan. Dengan bantuan media pembelajaran yang menarik, peserta didik akan lebih mudah mempelajari konsep dan keterampilan Matematika dengan lebih menyenangkan.

Berdasarkan data hasil kegiatan pra-siklus, hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya belum mampu memahami konsep dan mengerjakan soal materi pecahan. Hal ini dibuktikan dari persentase peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM hanya menyentuh angka 41% sehingga memerlukan Penelitian Tindakan Kelas guna mengatasi permasalahan tersebut. Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* peserta didik terlihat sangat tertarik dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih aktif namun tetap kondusif. Peserta didik juga tidak merasa kesulitan untuk menggunakan media pembelajaran *Game Online Edukatif (GEO)* yang disajikan. Hasil *posttest* memaparkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi penyajian data telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Namun, persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas masih menyentuh angka 68% , sehingga membutuhkan tindakan lanjutan pada siklus II dengan menerapkan metode dan memanfaatkan media pembelajaran yang sama dengan siklus I, namun dengan kegiatan

pembelajaran yang berbeda. Jika pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran kepada peserta didik. Sedangkan, proses pembelajaran pada siklus II dilakukan kegiatan permainan dalam web. Hasil belajar kognitif peserta didik semakin meningkat pada siklus II dengan persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas telah menunjukkan angka 100%. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil dengan mencapai indikator kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian Tindakan Kelas ini sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yang menegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran tutor sebaya memiliki dampak dan pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik SDN Banyu Urip III/364 Surabaya.

Penelitian Tindakan Kelas ini sangat bermanfaat dan berdampak positif dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya pada mata pelajaran Matematika materi pecahan. Namun, tidak dipungkiri bahwa penelitian ini juga disertai beberapa keterbatasan, yaitu terbatas pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar dan hanya dilakukan pada satu kelas dan satu sekolah, yakni kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya.

Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media pembelajaran Game Online Edukatif (GEO) ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan kelas I SDN Banyu Urip III/364 Surabaya. Penelitian selanjutnya yang relevan disarankan melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang sama untuk kelas atau materi yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya yang relevan juga dapat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran serupa untuk jenjang kelas yang berbeda.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas I pada mata pelajaran Matematika materi pecahan dengan menggunakan media pembelajaran Game Online Edukatif (GEO), dengan tujuan khusus menganalisis gambaran hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah tindakan tersebut serta membandingkannya. Pada siklus I, hasil belajar kognitif peserta didik meningkat, tetapi persentase jumlah peserta didik yang tuntas masih 67% atau di bawah indikator kriteria keberhasilan, sehingga membutuhkan tindakan lanjutan pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya semakin meningkat pada siklus II, dengan persentase jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 100% atau melebihi indikator kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media pembelajaran Game Online Edukatif (GEO) pada materi Pecahan terbukti sangat bermanfaat dan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Banyu Urip III/364 Surabaya, meskipun memiliki keterbatasan pada skala penelitian yang hanya diterapkan pada satu kelas dan satu sekolah.

Berdasarkan hasil penarikan simpulan di atas, peneliti memberikan saran pada penelitian selanjutnya yang relevan untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang sama untuk kelas atau materi yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya yang relevan juga dapat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran serupa untuk jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Arikunto, S., & dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
 Djaramah, S. B. (2022). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Madya, S. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP - Yogyakarta.

- Mustakim, B., & Astuti, A. (n.d.). *Buku Paket Mata Pelajaran Matematika Untuk SD Kelas IV*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sagala, S. (2011). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo.
- Suherman, & Sukajaya. (1990). *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijaya Kusuma.