



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 3134-3142

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penggunaan Media Papan Pecahan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan di Kelas III SD

Immanuel Y. Faot

Institut Pendidikan Soe

Email: imanuelfaot16@gmail.com

Abstrak

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada mata pelajaran pecahan melalui penggunaan media papan pecahan. Siswa kelas III SD Negeri Penmina mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Oleh karena itu peneliti menggunakan media papan pecahan sebagai solusi permasalahan tersebut. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas III SD Negeri Penmina. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Desain penelitian yang digunakan menurut Kurt Lewin terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Temuan pada tahap prasiklus adalah 82,1% siswa belum memenuhi KKM atau kriterianya kurang sekali. Pada pelaksanaan Siklus I hasil belajar matematika siswa meningkat menjadi 71% memenuhi KKM dengan kriteria baik. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan pecahan terbukti meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Media Papan Pecahan, Materi Pecahan*

Abstract

Abstract: This research aims to determine the improvement in mathematics learning outcomes regarding fractions through the use of fraction board media. Class III students at SD Negeri Penmina experience difficulties in learning mathematics. Therefore, researchers use fraction board media as a solution to the problem. This research involved 28 third grade students at SD Negeri Penmina. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles. The research design used according to Kurt Lewin consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The findings at the pre-cycle stage were that 82.1% of students had not met the KKM or had very few criteria. In the implementation of Cycle I, students' mathematics learning outcomes increased to 71%, which met the KKM with good criteria. Meanwhile, in cycle II, student learning outcomes reached 100% with very good criteria. The research results showed that the use of fraction board media was proven to improve mathematics learning outcomes in fraction material.

Keyword: *Learning Outcomes, Fraction Board Media, Fraction Material*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan formal (Kusumawatin & Irwanto, 2016). Mata pelajaran matematika wajib dipelajari siswa karena melalui pembelajaran matematika siswa dapat mengembangkan cara berpikir logis, sistematis, kritis dan kreatif (Rahayu & Aini, 2021). Namun kenyataannya hingga kini di kalangan siswa pembelajaran matematika masih sulit dipelajari bahkan dianggap pembelajaran yang menakutkan (Huzaimah & Amelia, 2021). Rasa takut terhadap pelajaran matematika diartikan sebagai kecemasan matematika (Nisa dkk, 2021). Menurut Adrianto (2018), rasa cemas menjadi faktor penghambat dalam belajar karna mengganggu kinerja kognitif seseorang seperti dalam berkonsentrasi, mengingat, pembentukan konsep dan pemecahan masalah. Hal ini tentunya dapat menyebabkan siswa kurang meminati pelajaran matematika dan membuat siswa sulit dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, karena pelajaran matematika yang dalam proses pembelajarannya sering berpusat pada guru, tidak adanya inovasi pembelajaran yang menyenangkan, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya memasukkan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran berakibat pada pembelajaran matematika yang membosankan. Hal tersebut turut mengindikasikan kurangnya kemampuan guru dalam memilih model, metode, media atau alat peraga yang tepat dalam penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, upaya memperbaiki permasalahan ini yaitu melalui perancangan suatu pembelajaran yang efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Magdalena dkk, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang

tepat merupakan faktor yang mendukung aktivitas belajar sehingga proses pembelajaran yang disampaikan dapat berjalan dengan baik dan sebaliknya jika tidak memanfaatkan media pembelajaran diprediksi siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan (Harefa & Laia, 2021). Sejalan dengan itu Wahab & Junaedi (2023) juga berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mendukung pembelajaran matematika sehingga materi pelajaran yang disampaikan mudah dipahami siswa.

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari penerapan media pembelajaran, yang mana media pembelajaran berperan mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu atau materi (Sapriyah, 2019). Kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama pada pelajaran matematika menyebabkan masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ini dan berakibat pada hasil belajar matematika siswa yang rendah. Masalah tersebut juga ditemukan di kelas III SD Negeri Penmina, pada mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan berkriteria sangat rendah. hal ini dilihat dari hasil tes siswa yang menunjukkan bahwa dari 20 soal tes yang diberikan hanya 5 siswa (17,9%) yang mampu mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sedangkan 23 siswa (82,1%) dinyatakan tidak tuntas, dimana KKM pelajaran matematika yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa ini tentunya karena siswa belum memahami materi pelajaran yang diberikan. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ajar ini disebabkan karena proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah yaitu guru lebih mendominasi proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa cenderung diam, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran serta tidak adanya unsur-unsur permainan sehingga pembelajaran terasa membosankan.

Wawancara bersama guru kelas III SD Negeri Penmina mengungkapkan bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran matematika sehingga ketika kegiatan belajar berlangsung terlihat siswa kurang antusias mengikuti pelajaran. Siswa menggerutu ketika diminta menyelesaikan soal, siswa mengelak jika diminta menjelaskan hasil kerja siswa dan siswa menunjukkan rasa bosan. Hal ini sejalan dengan Megayanti (2016) yang mengatakan bahwa siswa akan merasa bosan, mengantuk dan pasif apabila guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan pemahaman, minat, motivasi, kreatifitas dan keaktifan siswa.

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif

di kelas. Salah satu cara meningkatkan keaktifan siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa lebih memahami konsep-konsep matematika yang abstrak karena disajikan secara nyata, sehingga membangkitkan minat belajar dan membuat siswa lebih aktif. Jean Peaget dalam teorinya tentang fase perkembangan kognitif pada anak mengatakan bahwa anak usia 7-11 tahun dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit namun belum mampu memecahkan masalah-masalah abstrak (Marinda, 2020) atau dengan kata lain, anak usia SD lebih mudah memahami materi pelajaran jika materi pelajaran tersebut disajikan dalam bentuk konkrit atau nyata. Hal ini sejalan dengan Krisnandi (2022) yang mengatakan bahwa salah satu upaya yang tepat dalam mengatasi masalah pembelajaran matematika yaitu dengan mengabstraksi melalui penggunaan media atau alat peraga maka konsep-konsep abstrak dalam dunia pendidikan matematika akan lebih mudah dipelajari.

Berdasarkan penelitian Tauffikurahman & Nurhaswinda (2021) yang berjudul penggunaan media pembelajaran papan pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa dengan menggunakan media alat peraga papan pecahan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan menjadi salah satu solusi dalam mengatasi masalah matematika. Sedangkan dalam penelitian Pramesti dkk (2022) dengan judul penelitian penerapan *problem based learning* dengan media papan pecahan dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika kelas IV SD menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan model PBL berbantuan media papan pecahan dapat membantu para siswa dalam pembelajaran matematika khusus dalam materi pecahan. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pecahan secara umum memberi dampak positif terhadap kemampuan belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian diatas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian guna mengkaji bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa. Maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media papan pecahan khususnya pada materi pecahan di kelas III SD Negeri Penmina.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan di kelas III SD Negeri Penmina, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Provinsi Nusa Tenggara Timur yang terlaksana pada bulan Agustus sampai September 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Penmina yang berjumlah 28 siswa. Sedangkan desain penelitian yang digunakan yaitu menurut Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan

(observing) dan refleksi (reflecting).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi di kelas III SD Negeri Penmina pada tanggal 28 Agustus 2023. Hasil observasi yaitu ditemukan hasil tes matematika siswa yang berkriteria kurang sekali. Hanya 5 siswa (17,9) yang mencapai KKM sedangkan 23 siswa (82,1%) tidak mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70. Data prasiklus ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Prasiklus

KKM	Nilai	Banyak Siswa	Persen (%)
70	≥ 70	5	17,9
	< 70	23	82,1
Jumlah		28	100

Berdasarkan observasi pada tahap prasiklus maka dirancangan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan PTK dalam penelitian ini dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2023 dan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 september 2023. Pada tahap siklus I peneliti bertindak sebagai guru. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP yang disiapkan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan kegiatan pengamatan (observasi). Dan pada akhir kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa diberi soal tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah digunakannya media papan pecahan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II

Siklus	Skor	Nilai (%)	Kriteria
Siklus I	47	78,33	Baik
Siklus II	54	90	Sangat Baik

Dari tabel 5, keaktifan guru dalam pembelajaran menggunakan media papan pecahan pada siklus I mencapai 78,33%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan guru berkriteria baik. Namun ada 5 aspek dalam penilaian yang belum mendapatkan skor maksimal 5 yaitu: guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari mendapat skor 2. Guru memfasilitasi seluruh siswa memeragakan media papan pecahan mendapat skor 2. Guru membimbing tiap siswa dalam memeragakan media papan pecahan mendapat skor

3. Guru mengarahkan siswa memperhatikan penjelasan materi mendapat skor 3. Ketepatan guru dalam pengalokasian waktu mendapat skor 4. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I peneliti melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang belum mendapatkan skor maksimal tersebut sehingga aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II mencapai 90%. Berdasarkan tabel kategori maka aktivitas guru mengalami perubahan dari siklus I bekriteria baik menjadi sangat baik pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan pecahan mampu meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Siklus	Skor	Rata-rata (%)	Kriteria
Siklus I	652	73,67	Baik
Siklus II	767	85,22	Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 73,67% atau berkategori baik. Dari 15 aspek aktivitas siswa yang diamati ada, 4 aspek yang hanya mendapatkan kriteria cukup baik yaitu aspek 4: Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru mendapat skor 43,33%. Aspek 7: Siswa memperhatikan guru memeragakan media papan pecahan mendapat skor 45%. Aspek 8: Siswa mempraktekan penggunaan media papan pecahan mendapat skor 46,67%. Dan aspek 12: Siswa mahir menggunakan media papan pecahan dalam menyelesaikan soal mendapat skor 44%. Berdasarkan refleksi aktivitas siswa pada siklus I maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Sehingga aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan yaitu nilai rata-rata aktivitas siswa mencapai 85,22 atau berkategori sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa dikarenakan seluruh siswa sudah sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dengan baik.

Tabel 4. Persentase ketuntasan pada siklus I dan II

KKM	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		Banyak Siswa	Persen (%)	Banyak Siswa	Persen (%)
70	70	20	71%	28	100%
	70	8	30%	0	0%
Jumlah		28	100	28	100

Berdasarkan tabel 7 ditunjukkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu 20 siswa (70%) dinyatakan memenuhi KKM sehingga hasil belajar siswa meningkat dari kriteria kurang sekali menjadi kriteria Baik. Hasil ini menunjukkan adanya kenaikan ketuntasan KKM sebesar 52,1% dari prasiklus. Meskipun hasil belajar siswa telah

berkriteria baik, peneliti tetap melanjutkan penelitian ke siklus II. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan siklus I belum dilakukan secara maksimal sehingga perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan pada siklus II. Hasil belajar pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 100% atau seluruh siswa telah memenuhi KKM. kekurangan-kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II sehingga pembelajaran menjadi maksimal. Penggunaan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian Desrina (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media papan pecahan meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Tingginya ketuntasan yang diperoleh siswa karena media papan pecahan membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pelajaran matematika menjadi tidak membosankan dan siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sejalan dengan Mulyani (2022) yang mengatakan bahwa media papan pecahan dibutuhkan karena menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran, siswa tidak merasa bosan dan juga lebih paham akan materi yang disampaikan.

SIMPULAN

Pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media papan pecahan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Persentase hasil belajar pada prasiklus yaitu hanya 17,9% siswa yang memenuhi KKM meningkat menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pecahan pada materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan papan pecahan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa menunjukkan niat belajar, termotivasi dan muncul kreatifitas dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru. Demikian juga dengan aktivitas guru yang meningkat sehingga memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika siswa .

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, P. (2018). Gejala Kecemasan Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 9(2), 87-91.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Desrina, I. (2022). *Pengaruh Media Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Pecahan Sederhana Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 46 Seluma* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media pembelajaran audio video terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327-338
- Huzaimah, P.Z., & Amelia, R. (2021). Hambatan yang dialami siswa dalam pembelajaran daring matematika pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 533-542.
- Krisnandi, E. (2022). Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Sebagai Jembatan Proses Abstraksi Siswa untuk Pahami Konsep. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 14(1), 365-376.
- Kusumawati, E., & Irwanto, R. A. (2016). Penerapan metode pembelajaran drill untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1)
- Magdalena, I., Shodikoh, A.F., Pebrianti, A.R., Jannah, A.W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematiknya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Megayanti, M. (2016). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Siswa Malas Belajar Pada Kelas V. *Basic Education*, 5(30), 2-848.
- Mulyani, E., & Yatri, I. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2191-2201.
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Jurnal of Primary Education*, 4(1), 95-105.
- Pramesti, A., Putri, F., Prastiwi, A. B., & Zamzuri, M. (2022). Penerapan Problem Baseed Learning dengan Media Papan Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran

- Matematika Kelas IV SD. *AIJER: Algazali International Journal Of Education Research*, 5(1), 53-59.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, I. F., & Aini, I. N. (2021). Analisis kemandirian belajar dalam belajar matematika pada siswa smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 789-798
- Supriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477
- Taufikurrahman, T., & Nurhaswinda, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 1-6.
- Trianto, (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wahab, A., & Junaedi, J. (2023). Pelatihan Pembelajaran Matematika Inovasi di Sekolah Dasar. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 331-338.