



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 8276-8284

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

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

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Melalui Media Tangga Pintar Pada Kelas IV UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan

Nadia Khoirun Nasir^{1✉}, Suci Perwita Sari², Dewi Ramayani³

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: nadiaharahap8@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan belum terlaksana dengan baik. Penggunaan media pembelajaran di kelas merupakan hal yang penting di dalam aktivitas pembelajaran, terutama untuk materi yang membutuhkan contoh konkret sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Bayaknya peserta didik yang tidak fokus pada pembelajaran sehingga peneliti menggunakan media belajar tangga pintar sebagai media pendukung di dalam pembelajaran. Keberhasilan penelitian ini di tunjukkan dari hasil belajar peserta didik yang meningkat. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas IV dengan jumlah 17 orang siswa. Data hasil penelitian yang diperoleh berupa hasil tindakan dan hasil pengamatan. Sumber data adalah proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media tangga pintar di kelas IV UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan . Hasil pengamatan pada pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa media tangga pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi satuan panjang pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Kelas IV, Matematika, Media Pembelajaran*

Abstract

This research was based on the learning process that took place in class IV at UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan which had not been implemented well. The use of learning media in class is important in learning activities, especially for material that requires concrete examples so that learning runs well. Many students do not focus on learning, so researchers use smart ladder learning media as supporting media in learning. The success of this research is demonstrated by the increased learning outcomes of students. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). The research subjects were teachers and fourth grade students with a total of 17 students. The research data obtained is in the form of action results and observation results. The data source is the mathematics learning process using smart ladder media in class IV UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan. The results of observations in cycle 1 and cycle 2 learning, student learning outcomes have increased. It can be concluded that smart ladder media can tie student learning outcomes to length unit material for class IV students at UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan.

Keywords: *Classroom Action Research (PTK), Class IV, Mathematics, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia. Pendidikan juga dapat menentukan dan menuntun masa depan serta dapat mengetahui arah hidup seseorang. Oleh karena itu pendidikan harus diutamakan dalam kehidupan seseorang (Salombe, 2021). Perbaikan dan perubahan dalam bidang pendidikan mengikut sertakan komponen-komponen yang terlibat didalamnya baik dari pelaksana pendidikan dilapangan, perangkat kurikulum, sarana dan prasana pendidikan dan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Peranan pendidikan sangat penting khususnya pada jenjang sekolah dasar, karena kualitas pendidikan sekolah dasar menjadi penentu kualitas pendidikan pada jenjang-jenjang selanjutnya. Kegagalan dalam penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa pada tingkat pendidikan sekolah dasar akan berdampak pada kurangnya pemahaman materi pembelajaran pada siswa (Lestari, 2021). Dari pendapat tersebut bahwa sebagai seorang guru harus dapat kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran agar pemahaman materi pada mata pelajaran yang diajarkan dapat tersampaikan kepada siswa.

Pada mata pelajaran matematika, sangat penting bagi siswa memahami dan mempelajarinya. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya matematika, siswa dapat berhitung, mengumpulkan, mengolah, menafsir dan menyajikan data. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan dimulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi (Nurlina, 2023). Pada

pembelajaran di kelas, pembelajaran matematika sering dianggap menjadi kegiatan yang membosankan bagi kebanyakan siswa. Materi pembelajaran matematika dirasa rumit dan sulit untuk dipahami oleh siswa. Banyak juga siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang selalu berkaitan dengan angka dan hitung-hitungan yang membosankan, melelahkan dan sulit untuk dimengerti.

Pemikiran-pemikiran tersebutlah yang kemudian mempersulit siswa untuk mau mempelajari matematika. Hal itu juga ternyata berdampak kepada hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan meningkatkan penggunaan alat pendukung dalam pembelajaran seperti media ajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya (Mbabho, 2022).

Penggunaan media dalam pembelajaran dikatakan penting, salah satunya dapat menjelaskan konsep yang abstrak pada siswa. Media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan pada siswa SD (rentang usia 7 -12 tahun), dikarenakan usia tersebut adalah menuju tahap operasional konkret yang artinya sudah adanya kemampuan dalam berpikir secara logis namun dengan bantuan benda – benda yang konkret atau benda nyata (Ardhani, et al., 2021). Dengan adanya media pembelajaran Materi yang sulit dapat dijelaskan dengan mudah dipahami siswa. Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut. 1. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. 2. Memudahkan peserta didik memahami informasi yang disampaikan guru. 3. Pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan. 4. Mendorong peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Sudjana dan Rivai, 2017). Berdasarkan Berdasarkan peranan media tersebut di atas, guru harus mampu memilih dalam membuat, mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik guna mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang menarik dan kondusif. Aktivitas pembelajaran siswa sekolah dasar cenderung dihadapkan pada sesuatu yang konkret serta berorientasi bermain (Afandi, 2015). Media pembelajaran dengan menggabungkan unsur bermain adalah suatu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan di jenjang pendidikan SD guna mencapai suatu pembelajaran yang memiliki feedback yang baik, antusiasme, kecerdasan serta menyenangkan.

PPL II ini observasi di lakukan pada kelas IV UPT UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan . Saat pembelajaran matematika pada materi satuan panjang, ditemukan bahwa

sebagian besar peserta didik kelas IV masih kesulitan pada materi satuan panjang, dari 17 peserta didik di temukan hanya 4 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas rata-rata dan yang lainnya jauh dibawah nilai rata-rata. Dalam Peneliti juga ditemukan bahwa proses belajar mengajar guru kerap menggunakan pola pembelajaran lama dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik yaitu dengan tidak menggunakan media pembelajaran yang kongkrit didalam kelas. Proses belajar mengajar didalam kelas juga hanya mengandalkan menggunakan media papan tulis ataupun cerita, wacana, dan sebagainya yang termuat dalam di dalam buku siswa. Adapun dalam observasi ini dalam mengumpulkan informasi, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas terkait bagaimana proses belajar mengajar didalam kelas khususnya pada pembelajaran matematika. Selain itu, Peneliti juga menemukan bahwa sebagian besar peserta didik yang tidak memiliki rangkuman harian atau catatan pribadi. Pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul pada peserta didik. Seperti beberapa peserta didik yang mengantuk, mulai merasa bosan, tidak fokus dalam pembelajaran, serta peserta didik yang samasekali tidak mampu mengerjakan soal latihan yang di berikan. Dalam mengatasi permasalahan di kelas IV ini, peneliti menyadari bahwa dalam suatu proses belajar mengajar yang menyenangkan seorang pendidik dituntut untuk menjadi kreatif, inovatif serta menyenangkan. Sehingga peserta didik tidak bosan atau jenuh didalam kelas bahkan malas kesekolah, dalam hal ini peneliti mencoba mencari beberapa media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran matematika materi satuan panjang ini.

Dari identifikasi tersebut terkesan beberapa masalah yang harus dipecahkan terutama dalam pola penggunaan media pembelajaran yang masih minim, maka peneliti menggunakan media pembelajaran tangga pintar untuk membantu siswa dalam pembelajaran matematika materi satuan panjang ini sehinggann tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Mengapa menggunakan media tangga pintar ? Karena setelah melakukan observasi pada beberapa media pembelajaran media tangga pintar ini di anggap merupakan media yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk belajar materi satuan panjang ini tanpa peserta didik merasa terbebani. Mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya di kelas IV ini di dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian dan permasalahan diatas, maka peneliti memilih topik pembelajaran matematika yang akan di teliti lebih dalam dan mengambil judul penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Materi Satuan Panjang Melalui Media Tangga Pintar Pada Kelas IV UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan”.

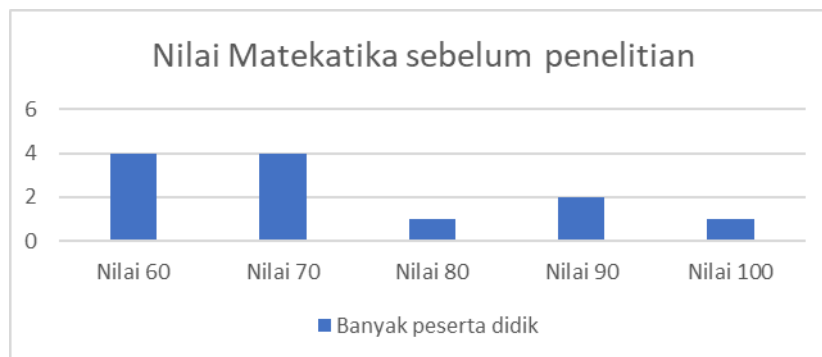
METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan . Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penerima tindakan adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 17 orang peserta didik. Terdiri dari 10 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan kolaborasi dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 060875 Medan Perjuangan sebagai orang yang membantu terlaksananya penelitian, namun yang memberi tindakan atau mengajar adalah tetap peneliti sendiri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini sendiri cocok digunakan pada penelitian ini, karena kajian penelitian ini sendiri bersifat reflektif. Refleksi dilakukan untuk peningkatan kemantapan rasional serta memperdalam pemahaman dan memperbaiki tindakan–tindakan dalam proses pembelajaran. Alur penelitian yang akan digunakan sesuai dengan model *Kemmis dan Mc Taggart* (dalam Iskandar, 2012:114) yang menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang-ulang yang mencakup empat langkah sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*)”. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada awalnya penelitian direncanakan dan akan dilakukan dalam beberapa siklus sampai tujuan penelitian tercapai. Ternyata penelitian ini bisa berhasil dilakukan pada siklus ke 2. Hasil belajar peserta didik mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti. Pada setiap siklus, Sebelum melakukan tindakan penelitian peserta didik diberi tes awal atau pretest sebanyak 10 soal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media tangga pintar.



Gambar 1. Nilai peserta didik sebelum penelitian

Hasil Siklus 1

Pada siklus 1 setelah tindakan penelitian dilakukan terdapat sedikit perubahan sikap peserta didik seperti peserta didik beberapa peserta didik yang mulai aktif di kelas, terutama pada saat bertanya maupun merespon pertanyaan guru di kelas. Selain itu, dari segi keberhasilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan mengenai materi sedikit demi sedikit mengalami perubahan yang positif. Terdapat 7 peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata, sementara peserta didik yang lainnya mengalami sedikit perubahan dari pada sebelumnya walaupun belum mendapatkan nilai di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat sedikit perubahan pada perkembangan serta perubahan keaktifan peserta didik pada waktu pemberian pembelajaran berlangsung.

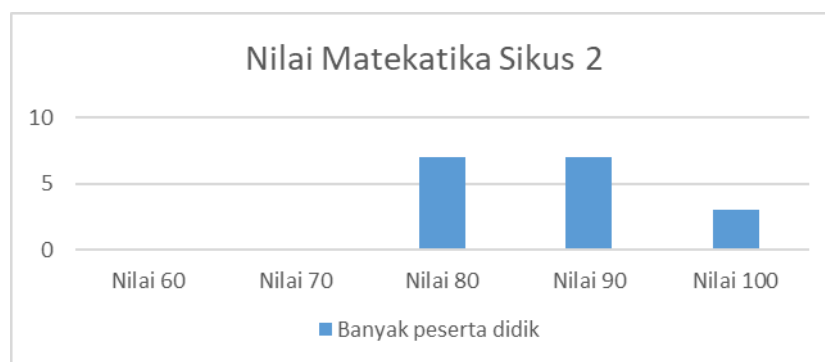


Gambar 2. Nilai matematika siklus 1

Dari data di atas dapat dilihat perbedaan yang terjadi setelah pemberian stimulus dengan menggunakan media tangga pintar terhadap peserta didik. Sebanyak 41,18% peserta didik mampu menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan, hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik pada materi satuan panjang ini meningkat dari sebelum penelitian dilakukan hanya 23,52% peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata.

Hasil Siklus 2

Penelitian di lanjutkan dengan siklus 2, pada siklus ini stimulus yang di berikan kepada peserta didik tetap sama dengan siklus sebelumnya, akan tetapi pada pemberian soal latihannya di bedakan dan materi yang di berikan sedikit lebih mendalam dan spesifik dari pada siklus sebelumnya. Hal ini bertujuan agar peserta didik akan semakin antusias mengikuti pembelajaran yang di lakukan. Pada siklus 2 ini menunjukkan hasil yang memuaskan sehingga peneliti memutuskan bahwa pada siklus 2 tujuan penelitian telah tercapai dengan baik. Hal ini di tunjukkan dari hasil siklus 2 yang memuaskan, sebanyak 5 peserta didik yang mendapatkan nilai yang sangat baik, 7 peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata, serta 5 peserta didik yang mendapat nilai rata-rata yang telah di tentukan, hal ini menunjukkan bahwa semua peserta didik telah mengerti materi satuan panjang terlebih dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik menjadi antusias dalam pembelajaran serta meningkatkan dan menunjukkan keaktifan para peserta didik pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. Nilai matematika siklus 2

Dari data yang telah ditampilkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang meningkat dari pada penelitian sebelumnya. Pada siklus 2 ini 100% peserta didik mengalami peningkatan nilai yang sangat signifikan. tidak hanya itu, keaktifan peserta di dalam kelas juga meningkat terutama pada saat berdiskusi pembelajaran yang di berikan.

Pembahasan

Penelitian pada satuan panjang ini menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran khususnya pada penggunaan media tangga pintar yang memicu keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami materi satuan panjang dengan kongkrit. Pada penelitian yang dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik secara perlahan. Sebelum dilakukannya penelitian diketahui bahwasanya hanya 23,52% peserta didik yang mampu mengerjakan soal evaluasi dengan nilai di atas rata-rata. Pada siklus 1 terjadi peningkatan pemahaman peserta didik

secara perlahan yaitu sebanyak 41,18% peserta didik yang mendapat nilai di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukannya penelitian dengan sudah dilakukannya penelitian pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 17,66%. Pada siklus 2 penelitian terjadi kembali peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi satuan panjang. 100% peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga peningkatan hasil belajar yang berhasil dilakukan dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 59,18%. Hal ini juga menunjukkan bahwa selain mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika, media belajar juga dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam belajar.

SIMPULAN

Pelajaran matematika kerap dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit di kelas, karena pemikiran ini banyak peserta didik enggan dalam mengikuti pelajaran matematika dengan sungguh-sungguh, terlebih keseharian peserta didik yang belajar hanya mengandalkan media ajar seperti papan tulis dan materi dari buku pelajaran. Sehingga hal ini menimbulkan rasa bosan peserta didik pada waktu pemberian materi pelajaran. Dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat bahwa para peserta kelas IV ini bisa menyelesaikan pembelajaran matematika dengan materi satuan panjang dengan baik dan merata pada semua peserta didik kelas IV. Dengan menggunakan media belajar tangga pintar yang di manfaatkan maksimal peserta didik menganggap bahwasanya pelajaran matematika bukanlah pelajaran yang sangat sulit dan membosankan serta peserta didik turut aktif di dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2015. *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran). 1(1) : 77-89.
- Ardani, A. D., Ilhamdi, M. L dan Istiningasih, S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*. Jurnal Pijar Mipa, 16(02) : 170-175.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: Press Group
- Lestari, L. W. (2021). Media Tangga Pintar (Smart Stair) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Satuan Alat Ukur. Pemerintahan, Pembangunan, Dan Inovasi Daerah, 3(1), 24– 31.
- Mbabho, Finsensius, Dkk. 2022. Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV SDI Nikisi'e dalam

Pembelajaran IPA Melalui Permainan Tradisional Wela Maka. Jurnal Literasi : Pendidikan dan Humaniora, Vol 7- No 3: 45-53

Nurlina , Z Zainal, Wawan Krismanto. 2023. *Penggunaan Media Tangga Pintar Satuan Panjang Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPTD SDN 141 Barru*. Phinisi Integration Review. Vol 6 (3) Oktober 2023, Hal 361-370

Salombe, Yunita Sosang. 2021. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajr Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 2– No. 1, year (2021), page 62-67

Sudjana, N. & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.