



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN
SENILAI DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA “PAPAN PECAHAN
AJAIB” SISWA KELAS III DI SD NEGERI 07 SITAPUNG
KECAMATAN AMPEK ANGKEK**

Eliza¹⁾

¹SDN 07 SITAPUNG KECAMATAN AMPEK ANGKEK

Email :eliza@gmail.com

ABSTRACT

Main problem in this research is difficult of student him comprehend and determine fraction for the price of. This difficulty arise background overshadow by several things that is : student less active incourse of study, teacher do not use physic appliance and strategy so that still Iesson of monoton. With the problem hence result learn student a lot is below/under complete kriteri learn. Target of research is to improve result learn student in fraction menentukan for the price of by using physic appliance " inscrutable fraction board". this quantitative descriptive Research type with amount of subjek 7 student people. For this Research is executed by two cycle with four activity phase that is planning, execution, perception, and refleksi. this Research instrument in the form of sheet of tes student every its cycle. Result of research of the following number menunjukkan : mean cycle pre 63,5, cycle of I is 74,5 and cycle of II with number 86,8. Conclusion of this research is by using physic appliance " inscrutable fraction board" can improve result learn student in determining fraction for the price of at class student of III SDN 07 Sitapung.

Keywords: result learn, fraction for the price of, physic appliance

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah sulitnya siswa memahami dan menentukan pecahan senilai. Kesulitan ini timbul dilatar belakang oleh beberapa hal yaitu : siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan strategi dan alat peraga sehingga pelajaran masih monoton. Dengan masalah tersebut maka hasil belajar siswa banyak yang dibawah kriteri ketuntasan belajar. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menentukan pecahan senilai dengan menggunakan alat peraga “ papan pecahan ajaib”. Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan jumlah subjek 7 orang siswa. Untuk Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dengan empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian ini berupa lembaran tes siswa tiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan angka sebagai berikut : pra siklus rata-rata 63,5, siklus I adalah 74,5 dan siklus II dengan angka 86,8. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan alat peraga “papan pecahan ajaib” dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menentukan pecahan senilai pada siswa kelas III SDN 07 Sitapung.

Kata kunci : hasil belajar, pecahan senilai, alat peraga

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dan informasi dari guru kepada peserta didik Allah SWT. Sebagaimana dijelaskan oleh Allah dalam Al-qur'an yang artinya:

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan, (QS. Al-Mujadilah : 11).

Dunia pendidikan adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi tingkat keberhasilan suatu negara. Pola pendidikan yang tepat akan membentuk SDM yang berkualitas sebagai generasi penerus bangsa. Serangkaian kegiatan pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika seorang guru dapat menerapkan konsep-konsep materi pelajaran dengan berbagai strategi agar peserta didik tidak menjadi jenuh dalam menerima dan mengikuti pelajaran salah satunya dengan memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai.

Matematika menjadi sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Menguasai matematika adalah salah satu tuntutan yang harus dipenuhi seorang siswa. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit.

Melihat kondisi di SDN 07 Sitapung pada siswa kelas III dalam materi pecahan senilai kebanyakan siswa memperoleh nilai rata-rata < 70, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan metode atau pun strategi yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran masih monoton, sehingga siswa kurang mengerti dengan apa yang disampaikan guru. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh siswa banyak yang dibawah KKM yaitu 72. Sebanyak 5 siswa dibawah KKM dan 2 orang diatas KKM.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti termotivasi untuk melakukan kegiatan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkakan Hasil Belajar Siswa Kelas III materi Pecahan Senilai Dengan Menggunakan “Papan Pecahan Ajaib” Pada Siswa Sdn 07 Sitapung, Kecamatan Ampek Angkek.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 07 Sitapung Kecamatan Ampek Angkek yang berjumlah 7 orang, terdiri dari 2 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan dengan berbagai karakteristik . Untuk lebih jelasnya data siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 07 Sitapung Kecamatan Ampek Angkek. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2022, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan perbaikan tindakan berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, pemilihan kemungkinan pemecahan masalah, serta implementasinya di lapangan sampai pada tahap evaluasi dan perumusan tindakan berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Data dikumpulkan berdasarkan pengalaman penulis dalam melaksanakan pembelajaran di kelas III

SDN 07 Sitapung dengan menggunakan lembar observasi dan hasil tes siswa. Hasil observasi yang dilakukan oleh supervisor 2 digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktifitas guru dan lembar observasi aktifitas siswa serta lembar tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pencapaian hasil belajar siswa tentang materi pecahan senilai terlihat bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus II. Hal ini dikarenakan pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran tersebut terbagi menjadi dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data pada tes Pra siklus terlihat bahwa dari 7 orang siswa hanya 2 orang siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa perlu diadakan perbaikan pembelajaran. Maka diadakan perbaikan pembelajaran siklus I

Siklus I

Berdasarkan hasil analisis data siklus I terlihat bahwa dari 7 orang siswa hanya 4 orang memperoleh nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I belum mencapai target ketuntasan. Melalui kolaborasi bersama supervisor dan teman sejawat, peneliti mencoba merefleksikan hasil pembelajaran siklus I yang telah ditemukan kelemahan sebagai berikut:

1. Siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Media/alat peraga yang digunakan kurang lengkap sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Metode pembelajaran kurang tepat, sehingga tujuan tidak sampai pada sasaran.
4. Siswa malas bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Sehingga pada siklus II peneliti mencoba lagi melengkapi alat peraga menggunakan “Papan Pecahan Ajaib

Siklus II

Melalui alat peraga yang digunakan dapat membantu siswa memahami konsep pecahan senilai sehingga siswa mampu menentukan hasil dari pecahan senilai. Selain itu dengan menggunakan alat peraga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa bersemangat untuk mencobakan alat peraga satu per satu yang awalnya siswa malas bertanya karena tidak adanya daya tarik siswa dalam pembelajaran pada siklus II ini siswa yang bersemangat dan meminta tambahan soal latihan. Ternyata tindakan yang dilakukan pada siklus II ini memperlihatkan hasil yang lebih baik sehingga semua siswa telah memenuhi standar ketuntasan dengan nilai rata-rata 86,8.

SIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian peningkatan hasil belajar siswa tentang menentukan pecahan senilai dengan menggunakan alat peraga “Papan Pecahan Ajaib” di kelas III SDN 07 Sitapung Kecamatan Ampek Angkek maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan alat peraga “Papan Pecahan Ajaib” pada materi pecahan senilai hasil belajar siswa meningkat dan di atas KKM pada siswa kelas III SDN 07 Sitapung Kecamatan Ampek Angkek.
2. Dengan alat peraga “Papan Pecahan Ajaib” siswa dalam proses pembelajaran sangat aktif dan tertarik untuk belajar.
3. Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan ini datang dari dalam dan dari luar siswa itu sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran

- Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Depdiknas. (2006). *Badan Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11
- Faisal, Sanapiah. (2007). *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: Grafindo.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-20
- Juandi, J., Firdaus, M., & Oktaviana, D. (2020). PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PAPAN PERKALIAN BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 95-104.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2010
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Lampung
- Nurhayati, N. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Maubanu, Y. I. F., & Anugraheni, I. (2020). *META ANALISIS PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD*. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 8(4), 420-420
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34
- Sugihartono, Dkk (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uuy Press
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt Remaja
- Wardani, Dkk (2019). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Widoyoko, Ekoputro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Yudharina, Pretty. 2015. Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Tahun Ajaran 2014/20