



## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD TENTANG PECAHAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA DI SDN 14 BANYUASIN

**Mariati**, Afiliasi (Sekolah Dasar Negeri 14 Banyuasin, Banyuasin I)

✉ [Mariati@gmail.com](mailto:Mariati@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to describe the cognitive improvement of third-grade elementary school students about fractions material through teaching aids at SDN 14 Banyuasin. The method used in this research is the classroom action research method. The data collection used is an observation which aims to observe any changes in students after being given treatment in class through the use of teaching aids. The analysis used in this research is percentage analysis. The results showed that student learning outcomes in the first cycle were seen from the class average of 72.0 with the lowest score of 70 and the highest score of 76. Meanwhile, the student's test results in the second cycle experienced an increase, including the class average score of 77, the lowest score of 75 and the highest score is 75. This shows that there is an increase in learning mathematics by of 49.3% of the average test results in the first cycle 66.5 and the second cycle 76.4. Thus, the use of teaching aids at SDN 14 Banyuasin increased learning outcomes regarding fractions.

**Keywords:** Learning Outcomes, Teaching Aid Media, Fractions Material, Elementary School

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan Kognitif Siswa Kelas III Sd Tentang Pecahan Melalui Penggunaan Media Alat Peraga di SDN 14 Banyuasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan kelas. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang bertujuan untuk mengamati setiap perubahan siswa setelah diberikan perlakuan di kelas melalui penggunaan media alat peraga. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dilihat dari rerata kelas sebesar 66,5 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 76. Sementara itu, hasil tes siswa pada siklus II mengalami peningkatan, diantaranya nilai rerata kelas sebesar 76,4, nilai terendah sebesar 70 dan nilai tertinggi sebesar 80. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika terjadi peningkatan sebesar 49,3% dari rerata hasil tes pada siklus I 66,5 dan siklus II 76,4. Dengan demikian, penggunaan media alat peraga di SDN 14 Banyuasin terjadi peningkatan hasil belajar mengenai materi pecahan.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Alat Peraga, Materi Pecahan, Sekolah Dasar



## PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan Pendidikan yang ditempuh peserta didik dalam mengembangkan potensi dan menjadi pondasi dalam setiap perkembangannya baik afektif, kognitif maupun psikomotorik. Karena itu, dalam setiap perkembangannya di sekolah guru memiliki peranan penting di sekolah agar mereka dapat meningkatkan kemampuannya baik afektif, kognitif maupun psikomotoriknya baik melalui aktivitas saat pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Pada aktivitas pembelajaran guru berperan melakukan pengajaran dengan mentransfer pengetahuan kepada siswa pada berbagai mata pelajaran hendaknya memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Salah satunya pada mata pelajaran Matematika. Pada dasarnya pelajaran Matematika bertujuan untuk melatih berpikir secara logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah tidak pasti dan kompetitif. Adapun fungsi dan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2004 pada intinya adalah untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelesaian, eksplorasi, dan eksperimen, serta melatih cara berpikir yang sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten (Bunyamin, 2010). Agar dapat memenuhi tujuan pada pembelajaran Matematika, guru dituntut kreatif, inovatif dan memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, yakni materi dan siswa itu sendiri sebagai pembelajar. Ini membutuhkan pemikiran yang dapat dikembangkan dengan media yang sesuai.

Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media/alat peraga, guru menggunakan media/alat peraga seadanya atau sangat sederhana, jauh dari menarik perhatian siswa karena tidak memperhatikan komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika (Andrijati, 2014).

Hasil pengamatan di SDN 14 Sungai Rebo, Banyuasin menunjukkan bahwa siswa kurang memahami pelajaran Matematika, adanya anggapan bahwa pelajaran Matematika adalah pembelajaran yang sulit sehingga siswa sebagian besar mendapatkan nilai yang rendah bila dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Kemudian, pembelajaran telah dilakukan dengan bervariasi model pembelajaran namun kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan kurangnya kesediaan media pembelajaran. Oleh sebab itu, perlunya penggunaan media pembelajaran berupa alat peraga yang dapat mengabstraksi pengetahuan siswa dalam belajar khususnya pembelajaran matematika pada materi pecahan sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa dengan demikian pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Ini sejalan dengan pandangan (Trisnani, 2019) yang mengungkapkan bahwa Pembelajaran matematika yang menggunakan suatu desain dapat mengoptimalkan siswa dalam belajar matematika sehingga terciptalah suasana belajar matematika yang optimal dan dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal. Lebih lanjut, Sudjana & Rivai (Arsyad, 2011) mengenai media pembelajaran dapat memberikan manfaat, diantaranya bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan yang telah diuraikan tersebut, maka dalam artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan Kognitif Siswa Kelas III Sd Tentang Pecahan Melalui Penggunaan Media Alat Peraga di SDN 14 Banyuasin.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan sebagai upaya meningkatkan kognitif siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media benda konkret pada pelajaran Matematika dengan materi Pecahan. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus (Madya, 2007).

Adapun, pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang bertujuan untuk mengamati setiap perubahan siswa setelah diberikan perlakuan di kelas melalui penggunaan media alat peraga. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dan sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media alat peraga. Setelah data diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

## HASIL PENELITIAN

*Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 14 Banyuasin.* Pelaksanaan

pembelajaran dilakukan sebanyak dua siklus kegiatan. Setelah dilaksanakan pembelajaran, siswa diberikan tes mengenai materi pecahan selanjutnya dianalisis secara persentase. Berikut ini hasil belajar siswa setelah menggunakan media alat peraga.



Gambar 1. Hasil Tes Siswa Siklus I dan II Setelah Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Materi Pecahan

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa hasil tes siswa pada siklus I pada materi pecahan dengan nilai tertinggi 76, nilai terendah 45 dan rerata kelas sebesar 66,5. Hasil tes tersebut, belum mencapai ketuntasan kelas yang ditetapkan yakni, 70 sehingga pembelajaran matematika dengan materi pecahan dengan penggunaan media alat peraga Kembali dilaksanakan di kelas III SD di siklus kedua. Setelah dilaksanakan pembelajaran selanjutnya diberikan tes hasil belajar kepada siswa tersebut. Selanjutnya data tes dianalisis. Hasil tes siswa menunjukkan peningkatan pada siklus kedua, yakni nilai tertinggi 80, nilai terendah 70 dan rerata kelas 76,4. Maka, maka dengan demikian pelaksanaan pembelajaran di siklus kedua menunjukkan peningkatan 49,3%.

## PEMBAHASAN

Pada bagian hasil penelitian yang telah dipaparkan mengenai data yang telah dikumpulkan dengan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD tentang materi pecahan melalui penggunaan alat peraga pada mata pelajaran Matematika. Estiningsih (1994) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari. Sementara itu, alat peraga berfungsi untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar anak mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep yang dipelajari. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi alat peraga maka anak mempunyai pengalaman nyata dalam kehidupan tentang arti konsep. Sedangkan sarana merupakan media pembelajaran yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan pembelajaran (Sukayati & Suharjana, 2009).

Materi pecahan merupakan materi pada mata pelajaran Matematika dengan tujuan pembelajaran, yakni melalui penggunaan media alat peraga siswa dapat mengubah bentuk pecahan biasa menjadi persen. Materi ini disampaikan saat pembelajaran Matematika berlangsung, yakni dengan tahapan kegiatan diantaranya kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada tahapan kegiatan pembuka guru mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian, tahapan kegiatan ini merupakan tahapan guru memberikan penjelasan mengenai materi tentang pecahan dengan menggunakan alat peraga berupa media pecahan yang terbuat dari karton, lalu melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan mengajak siswa mencontohkan menggunakan media alat peraga saat pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan penutup. Kegiatan ini merupakan kegiatan merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan Bersama sama menyimpulkan materi mengenai pecahan dan guru memberikan tes kepada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa selama pembelajaran Matematika berlangsung pada pertemuan pertama mengenai materi pecahan dengan menggunakan media alat peraga siswa terlihat sedikit antusias saat pembelajaran berlangsung, siswa masih ada yang kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Kemudian dilihat dari hasil tes siswa yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung mendapatkan rerata kelas sebesar 66,5 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 76.



(a) (b)  
Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga pada Materi Pecahan Kelas III SD

Sementara itu, pembelajaran Matematika pada pertemuan kedua dengan menggunakan alat peraga pada materi Pecahan, siswa terlihat mengalami peningkatan dalam pembelajaran, sebab siswa banyak dilibatkan dalam menggunakan media. Setelah guru menjelaskan materi dengan bantuan alat peraga siswa dilibatkan dengan memanggil siswa satu per satu ke depan kelas untuk menunjukkan contoh pecahan dengan menggunakan alat peraga. Dengan demikian, antusias siswa mengalami peningkatan dan juga mendapatkan pengalaman baru melalui penggunaan alat peraga tersebut. Ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh (Loba, Tehing, & Beli, 2021) siswa mengalami pengalaman baru dengan belajar menggunakan alat peraga hal tersebut terlihat dari antusiasme dari peserta didik yang sangat besar dan siswa lebih mudah memahami konsep operasi matrik. Selain itu, dilihat dari hasil belajar siswa setelah diberikan tes diakhir pembelajaran menunjukkan mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada hasil analisis tes belajar siswa, yakni nilai rerata kelas sebesar 76,4, nilai terendah sebesar 70 dan nilai tertinggi sebesar 80. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika terjadi peningkatan sebesar 49,3% dari hasil tes belajar siswa pada pembelajaran sebelumnya.

Dengan demikian, maka pembelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga pada materi pecahan di kelas III mengalami peningkatan sebesar 49,3%. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian (Trisnani, 2019) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika dengan menggunakan media kartu pecahan siswa kelas III SD Negeri Kasatriyan mengalami peningkatan pada materi pecahan sederhana. Peningkatan pada siklus I sebesar 27,9% sedangkan pada siklus II sebesar 43,5%. Peningkatan tersebut disebabkan dalam menjelaskan aturan permainan kartu pecahan guru memberikan simulasi pelaksanaan permainan kartu pecahan, sehingga siswa dapat melakukan permainan kartu pecahan sesuai dengan aturan permainan.

Berdasarkan hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika dengan materi pecahan dengan menggunakan media alat peraga terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD di SDN 14 Banyuasin yang ditunjukkan dengan perbedaan rerata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,5 dan siklus II sebesar 76,4 sehingga terdapat peningkatan 49,3%.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data tes dengan menggunakan persentase menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga pada materi pecahan siswa kelas II SD di SDN 14 Banyuasin, yang ditunjukkan hasil peningkatan sebesar 49,3% dari rerata hasil tes pada siklus I 66,5 dan siklus II 76,4.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andrijati, N. (2014). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR DI TEGAL. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 31 Nomor 2 Tahun 2014*. Diambil kembali dari <https://media.neliti.com/media/publications/125160-ID-penerapan-media-pembelajaran-inovatif-da.pdf>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Bunyamin. (2010). *Penggunaan Media Benda Konkrit Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Pecahan Kelas III SDN 03 Petarukan Pemalang Tahun 2009 / 2010*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Loba, J. M., Tehing, A., & Beli, J. Y. (2021). Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI SMA Negeri Kolana, Alor Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) – Aphelion, Vol. 2 No. 1, Agustus 2021*, 69-72.
- Madya, S. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP.
- Sukayati, & Suharjana, A. (2009). *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran Di SD*. Yogyakarta: P4TK Matematika.
- Trisnani, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di SDN Kasatriyan. *Peran Pendidikan Dasar dalam Menyiapkan Generasi Unggul di Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional PGSD, 27 April 2019 | ISBN 978-602-6258-11-3.