

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Media Papan Jurang di Kelas II SD Maitreyawira Palembang

Angki Suci Sellafeni^{*1}, Ayu Mustika², Eggah Sania X Santi³, Desi Noviyanti⁴,

Dika Amrina Rosada⁵, Aldi Tri Suandi⁶, Budi Mulyono⁷, Fauzie⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} PPG PGSD Program Study, FKIP, Sriwijaya University, Palembang

*Correspondence email: angkisellafeni@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas II D SD Maitreyawira Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penerapan PBL (Problem Based Learning) berbantu media papan jurang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui tiga siklus menyatakan bahwa Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan media Papan Jurang (Penjumlahan dan pengurangan) meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IID SD Maitreyawira. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh 29 siswa kelas SD Maitreyawira Palembang hasil ulangan pra siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV selalu mengalami peningkatan. Prasiklus 5 siswa persentase 17% (Tuntas) dan 24 siswa persentase 83% (Tidak Tuntas). Dengan adanya permasalahan kurangnya nilai hasil belajar siswa, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Papan Jurang (Penjumlahan dan pengurangan) hasil belajar siswa meningkat siklus II memperoleh 19 siswa persentase 66% (Tuntas) dan 10 siswa persentase 34% (Tidak Tuntas). Pada siklus III mengalami peningkatan dari siklus II dengan capaian ketuntasan 20 siswa persentase 69% (Tuntas) dan 9 siswa persentase 31% (Tidak Tuntas). Sedangkan, pada siklus IV dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus III dengan capaian ketuntasan 27 siswa persentase 93% (Tuntas) dan 2 siswa persentase 7% (Tidak Tuntas).

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Papan Jurang.

Abstract. This research aims to improve student learning outcomes in mathematics subjects including addition and subtraction of whole numbers in class II D at Maitreyawira Elementary School, Palembang. This research is classroom action research that uses a PBL (Problem Based Learning) application model assisted by gap board media. Based on the results of research conducted through three cycles, it is stated that the application of the Problem Based Learning Model assisted by the Gorge Board media (Addition and subtraction) improves Mathematics learning outcomes in class IID students at Maitreyawira Elementary School. This can be seen from the average value of cognitive learning outcomes obtained by 29 students at Maitreyawira Elementary School in Palembang, the results of pre-cycle I, cycle II, cycle III and cycle IV tests always increase. Pre-cycle 5 students percentage 17% (Completed) and 24 students percentage 83% (Not Complete). With the problem of lack of student learning outcomes, the researcher applied the Problem Based Learning model assisted by the Gap Board media (Addition and subtraction) student learning outcomes increased in the second cycle, obtaining 19 students with a percentage of 66% (Completed) and 10 students with a percentage of 34% (Incomplete). In cycle III experienced an increase from cycle II with 20 students achieving a completeness percentage of 69% (Completed) and 9 students achieving a percentage of 31% (Not Completed). Meanwhile, in cycle IV reflection was carried out so that it experienced an increase from cycle III with a completeness achievement of 27 students with a percentage of 93%. (Completed) and 2 students with a percentage of 7% (Not Completed).

Keywords: Learning Outcomes, Gap Board Media

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan, sedangkan secara Etimologi pengertian pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu. Dalam pendidikan terdapat berbagai macam materi pembelajaran salah satunya Matematika, Matematika adalah cabang ilmu dasar bagi perkembangan teknologi sekarang ini, ia berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan, dan meningkatkan pola pikir manusia. Bilangan cacah merupakan salah satu materi Matematika yang

penting untuk dikuasai oleh siswa kelas II SD. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan cacah, terutama dalam operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya interaksi dan interaktivitas dalam proses belajar mengajar, serta kurangnya penggunaan media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran Matematika dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep bilangan cacah. Media visual seperti gambar, diagram, dan animasi dapat membantu siswa memahami konsep Matematika dengan lebih baik, sementara interaktivitas dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan dasar siswa, termasuk kemampuan Matematika. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas II SD adalah pemahaman dan penggunaan bilangan cacah. Namun, seringkali ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan cacah karena metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak menarik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2019), penggunaan media visual dapat membantu siswa memahami konsep bilangan cacah dengan lebih baik. Media visual, seperti gambar dan diagram, dapat memberikan representasi konkret yang membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep abstrak. Selain itu, media visual dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain media visual, penggunaan media interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media interaktif, seperti permainan edukatif dan aplikasi pembelajaran berbasis komputer, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Nugroho (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pembelajaran Papan Jurang pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar” dilakukan oleh Hadun, dkk (2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan bersusun pada peserta didik kelas II melalui penggunaan media pembelajaran papan jurang. Sebelumnya, ditemukan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan bersusun. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan proses pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian sebanyak 19 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan jurang (penjumlahan dan pengurangan) dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik secara signifikan. Pada siklus 1, terjadi peningkatan kemampuan peserta didik sebesar 47,3%, dan pada siklus 2, terjadi peningkatan yang baik sekali, yaitu 84,2%.

Media pembelajaran papan jurang memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep Matematika dengan lebih baik. Contoh aktivitas yang dapat dilakukan dengan media ini adalah memindahkan sedotan sesuai dengan nilai tempatnya (puluhan pada tempat puluhan, satuan pada tempat satuan) dan menyebutkan bilangan yang ditunjukkan oleh jumlah sedotan. Selanjutnya, siswa dapat memindahkan sedotan sebanyak sedotan bilangan pengurangan pada saku pengurang dan menghitung hasilnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Papan Jurang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SD Maitreyawira Palembang dengan populasi 29 siswa dan dilaksanakan 4 siklus. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan M.C Taggart yang terdapat empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto, 2014). Dengan itu, peneliti menyimpulkan apakah hipotesis tindakan tercapai atau tidak jika penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Papan Jurang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II di SD Maitreyawira Palembang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar aspek pengetahuan siswa dari soal evaluasi. Sedangkan, kualitatif data ini

diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, yaitu hasil mempelajari ranah pengetahuan dan penerapan media Papan Penjumlahan. Ketuntasan nilai yang diperoleh siswa kemudian dihitung menggunakan proporsi jumlah yang tuntas. Adapun indikator keberhasilan yang diharapkan untuk hasil belajar siswa ranah pengetahuan memperoleh minimal ketuntasan >70 dengan presentase $>70\%$. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: hasil observasi, soal tes dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini, secara garis besar terdapat 4 tahapan yang sudah lazim digunakan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Maka dari itu sub bab ini menyajikan data paparan yang mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran Matematika melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Papan Jurang. Penelitian pra siklus I dan siklus II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman modul ajar selama 2 JP atau 2 x 30 menit setiap 1 siklus 2 pertemuan. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan persetujuan guru kelas II, dengan kesepakatan bahwa pelaksanaan siklus pada bulan Juli s.d Agustus.

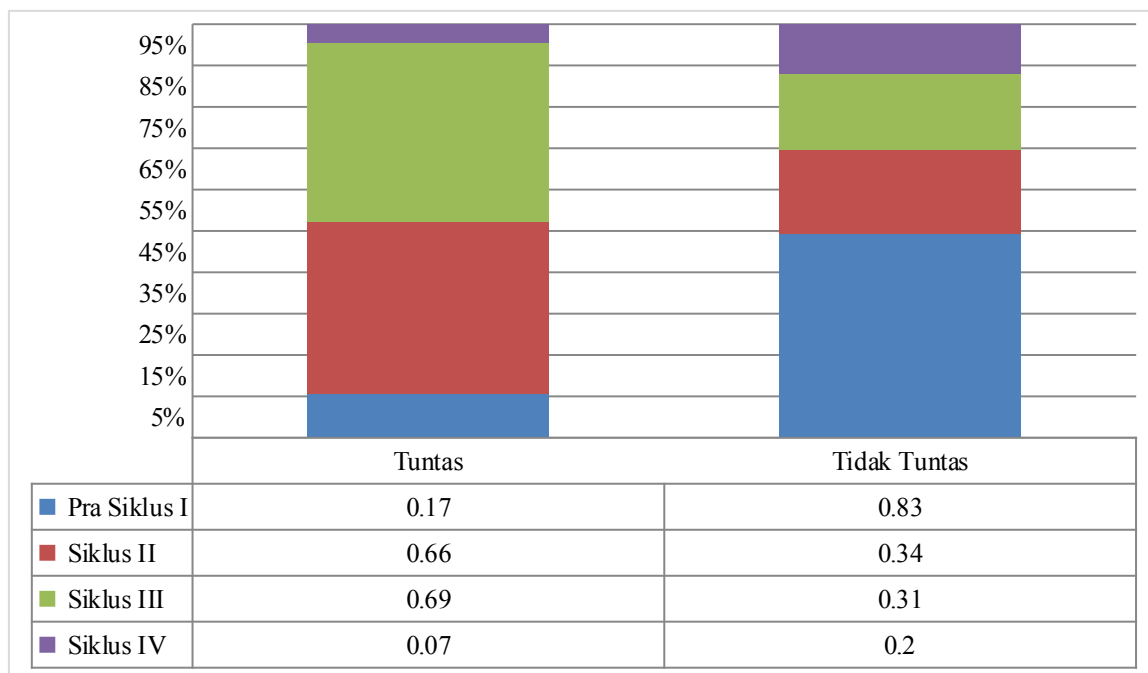
Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus I dan siklus II, peneliti menyusun perencanaan kegiatan yaitu sebagai berikut. (a) Menyusun modul ajar mengikuti alur model pembelajaran soal pembelajaran berbasis; (b) Membangun bahan-bahan pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran; (c) Membaca teori-teori tentang model pembelajaran berbasis masalah pembelajaran untuk dapat dilaksanakan dengan benar di lapangan; (d) Membuat soal-soal penilaian yang berhubungan dengan bahan; (e) Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan membantu proses pembelajaran; (f) Membaca dengan pedoman-pedoman yang baik diberikan oleh Kemdikbud dalam menyusun perencanaan agar mampu nanti melakukan pembelajaran sesuai harapan; dan (g) Menyusun materi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah: (a) membawa semua persiapan ke kelas; (b) Melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan pendahuluan yaitu: belajar salam, melakukan motivasi absensi, siswa agar giat belajar, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi cakupan yang sedang mengajar; (c) Melakukan pembelajaran inti, dan (d) Melakukan kegiatan pembelajaran penutup. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas II SD Maitreyawira Palembang pada muatan Matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Data pra siklus yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024 diketahui bahwa terdapat permasalahan hasil belajar siswa kelas II di SD Maitreyawira Palembang. Adapun permasalahannya yaitu pembelajaran Matematika sebagai muatan yang sulit untuk dipahami dan kurang menyenangkan. Hal itu menjadikan hasil belajar siswa rendah pada ulangan harian. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa siswa cenderung kesulitan pada materi penjumlahan dan pengurangan dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep, kesulitan dalam keterampilan perhitungan, kesulitan memecahkan masalah dan penggunaan proses yang keliru. Dalam pembelajaran tersebut siswa kurang memahami materi yang diberikan guru dan secara klasikal hasil belajar siswa rendah atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 4 siswa 13% yang mencapai KKM dan 25 siswa atau 87% yang tidak tuntas. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas II SD Maitreyawira Palembang dalam muatan Matematika. Peningkatan hasil belajar muatan Matematika yang diperoleh data soal tes dari pra siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV disajikan dalam bentuk tabel 1, sebagai berikut:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika

Nilai Ketuntasan Belajar		Pra Siklus 1		Siklus II		Siklus III		Siklus IV	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
≥ 70	Tuntas	5	17	19	66	20	69	27	93
< 70	Belum Tuntas	24	83	10	34	9	31	2	7
Jumlah		29	100	29	100	29	100	29	100

Berdasarkan tabel sebelumnya, menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif yang diperoleh 29 siswa kelas SD Maitreyawira Palembang hasil ulangan pra siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV selalu mengalami peningkatan. Prasiklus 5 siswa persentase 17% (Tuntas) dan 24 siswa persentase 83% (Tidak Tuntas). Dengan adanya permasalahan kurangnya nilai hasil belajar siswa, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Papan Jurang (Penjumlahan dan pengurangan) hasil belajar siswa meningkat siklus II memperoleh 19 siswa persentase 66% (Tuntas) dan 10 siswa persentase 34% (Tidak Tuntas. Pada siklus III mengalami peningkatan dari siklus II dengan capaian ketuntasan 20 siswa persentase 69% (Tuntas) dan 9 siswa persentase 31% (Tidak Tuntas). Sedangkan, pada siklus IV dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus III dengan capaian ketuntasan 27 siswa persentase 93% (Tuntas) dan 2 siswa persentase 7% (Tidak Tuntas). Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV dapat dilihat gambar diagram berikut ini:



Gambar 1. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Kelas II

Hasil belajar siswa aspek pengetahuan diperoleh dari tes evaluasi pada siklus I dan Siklus II. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda, soal evaluasi diberikan kepada seluruh siswa kelas II SD Maitreyawira Palembang yang berjumlah 29 siswa dengan tingkat ketuntasan sesuai dengan KKM yaitu 70. Sejalan dengan penelitian Sari & Wasitohadi (2018) menyatakan bahwa hasil belajar siswa terbukti meningkat dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan papan pecahan dalam muatan pelajaran Matematika kelas IV SD N Kopek Kecamatan Godong. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Papan Jurang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Pernyataan tersebut sesuai dengan hipotesis tindakan ini yaitu “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Jurang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD Maitreyawira Palembang”.

SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti tentang hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Papan Jurang siswa kelas II SD Maitreyawira Palembang dapat diambil kesimpulan bahwa terbukti hasil tes awal atau pra siklus I dari 29, 5 siswa persentase 17% (Tuntas) dan 24 siswa persentase 83% (Tidak Tuntas). Mengalami peningkatan pada hasil tes siklus II memperoleh 19 siswa persentase 66% (Tuntas) dan 10 siswa persentase 34% (Tidak Tuntas). Pada siklus III mengalami peningkatan dari siklus II dengan capaian ketuntasan 20 siswa persentase 69% (Tuntas) dan 9 siswa persentase 31%

(Tidak Tuntas). Sedangkan, pada siklus IV dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus III dengan capaian ketuntasan 27 siswa persentase 93% (Tuntas) dan 2 siswa persentase 7% (Tidak Tuntas). Dengan itu dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Papan Jurang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya pada aspek pengetahuan di kelas II SD Maitreyawira Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadun, F., Herson A., & Miftha H. (2023). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pembelajaran Papan Jurang pada siswa kelas II Sekolah Dasar. *JINEAR*, 4(2), 170-181.
- Nugroho, A. (2020). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-53.
- Rahayu, S. (2019). Pengaruh penggunaan media visual terhadap pemahaman konsep bilangan cacah pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 123-132.
- Sari, P.S., & Wasitohadi, W. (2018). Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Papan Pecahan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar muatan Pelajaran Matematika siswa Kelas 4 SDN Kopek Kecamatan Godong. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 166-174.