

Using Demonstration-Based Media and Project Based Learning in Mathematics Learning to Increase Student Motivation in Class 2 Elementary School Learning

Meilani Listari

SDN 2 Mulak Sebingkai
meilanilistari89@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This learning improvement research is motivated by the problem of low interest and learning outcomes in mathematics due to the use of conventional methods that are not attractive to students. From the preliminary study, data was obtained that the students who were the object of the research had interest in learning mathematics with low criteria or with a percentage of 35.71% and the completion of mathematics learning outcomes was 64.29% and had not yet reached the KKM. This research aims to increase interest and learning outcomes in mathematics by applying the Project Basic Learning method. The object of this research was class II students at SD Negeri 2 Mulak Sebingkai with a total of 20 students consisting of 10 boys and 10 girls. The implementation of this learning improvement research consists of 2 cycles with 4 stages in the form of planning, implementation, observation and reflection in each cycle. In cycle 1, it was found that student mathematics learning outcomes increased with student completeness of 42.36% and an average class score of 52.54. The percentage of students' interest in learning also increased to 57.64% or medium criteria. After reflecting and improving learning in cycle 2, the student completion results were 69.87% and the class average score was 70.47. The percentage of students' interest in learning also increased to 72.65% or the criteria for high interest in learning. This proves that the application of the Project Basic Learning method is able to increase students' interest and learning outcomes in mathematics in circle material.

Key words: learning interest, learning outcomes, Project Basic Learning methods

Abstrak

Penelitian perbaikan pembelajaran ini dilatar belakangi adanya masalah berupa rendahnya minat dan hasil belajar matematika dikarenakan penggunaan metode konvensional yang tidak menarik bagi siswa. Dari studi pendahuluan didapatkan data bahwa siswa yang menjadi objek penelitian memiliki minat belajar matematika dengan kriteria rendah atau dengan persentase 35,71% dan ketuntasan hasil belajar matematika 64,29% belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika dengan penerapan metode Project Basic Learning. Objek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Mulak Sebingkai dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran ini terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahap berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi di tiap siklus. Pada siklus 1 didapatkan hasil belajar matematika siswa meningkat dengan ketuntasan siswa 42,36% dan nilai rata-rata kelas 52,54. Persentase minat belajar siswa juga meningkat menjadi 57,64% atau kriteria sedang. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran pada siklus 2 didapatkan hasil ketuntasan siswa 69,87% dan nilai rata-rata kelas 70,47. Persentase minat belajar siswa juga mengalami peningkatan menjadi 72,65% atau kriteria minat belajar yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode Project Basic Learning mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa pada materi lingkaran.

Kata kunci: minat belajar, hasil belajar, metode Project Basic Learning

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dihadirkan guru di dalam kelas dipengaruhi oleh bagaimana guru menciptakan suasana pembelajaran di kelas. Inovasi dan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran sangat menentukan aktivitas yang terjadi dalam pembelajaran di kelas (1). Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk termotivasi dalam belajar, selain itu juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir siswa (2). Media belajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang abstrak agar lebih nyata dan mudah dimengerti oleh siswa (3). Selain media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas juga memberikan peran penting terhadap keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran (4). Penerapan model pembelajaran yang tepat akan berdampak pada pemberdayaan media belajar secara maksimal yang digunakan guru sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, baik hasil belajar dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan (5). Pembelajaran Matematika akan lebih bermakna apabila dilakukan dengan melibatkan siswa dalam membuat karya sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir siswa, utamanya menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar Matematika (6).

Bahan dan beban belajar Pelajaran Matematika yang begitu padat sering kali membuat guru kesulitan dalam menyelesaikan target pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap capaian ketuntasan belajar siswa (7). Materi Pelajaran Matematika yang beragam memberikan tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikannya kepada siswa. Keberagaman materi Pelajaran Matematika dan waktu yang tidak seimbang memberikan tantangan bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang praktis bagi siswa agar semua materi terserap oleh siswa. Strategi pembelajaran yang praktis tidak akan berhasil apabila tidak disertai keterlibatan siswa secara aktif, oleh sebab itu dibutuhkan media berbasis model pembelajaran yang tepat agar nantinya dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal salah satunya media gambar berbasis Project Based Learning untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dan memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar Matematika (8).

Media gambar merupakan salah satu contoh media yang dapat diberdayakan dalam pembelajaran Matematika (9). media gambar dapat memberikan penjelasan pada materi pelajaran Matematika, agar siswa dapat melihat, mengerti dan memahami materi pelajaran dengan bantuan alat bantu media gambar(10). Melalui penggunaan media gambar siswa seakan melihat secara langsung bentuk, bagian-bagian atau komponen materi pelajaran secara jelas (11), sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik yang berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa (12), kemudian berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa (13).

Proses pembelajaran Matematika melalui penggunaan media gambar bertujuan supaya guru sebagai pendidik mampu memberikan penjelasan dan pemahaman materi pelajaran Matematika dalam pelaksanaan proses pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa mampu mengerti dan memahami materi pelajaran matematika dengan baik yang berdampak pada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan hasil belajar Matematika melalui penggunaan media gambar siswa kelas II SD Negeri 2 Mulak Sebingkai. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika guru menerapkan pembelajaran berbasis project melalui implementasi model pembelajaran Project Based Learning (PBL).

Model pembelajaran Project Based Learning (PBL), siswa dihadapkan pada masalah atau diberikan project belajar yang berkaitan dengan materi pembelajaran kemudian siswa diminta untuk memecahkan masalah tersebut kemudian dilanjutkan dengan proses mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri sehingga siswa

memperoleh pengetahuannya secara lengkap dengan menggunakan ide, atau gagasan-gagasan baru yang di peroleh baik dari teori, konsep, informasi yang telah dikembangkan menjadi sesuatu yang baru dan berbeda (14). Project Based Learning (PBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya keterampilan berpikir kreatif siswa (15). Keterampilan berpikir kreatif sangat penting dan bermanfaat sekali bagi siswa, terutama dalam memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar. Keterampilan dalam berpikir kreatif siswa dengan baik, dapat menentukan kesuksesan dalam belajar (16). Keterampilan berpikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu yang memuat 4 aspek antara lain, fluency (kefasihan), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (keterincian) (17).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan observasi. Sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar serta memberdayakan model Project Based Learning (PBL). Hasil belajar yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek keterampilan yaitu keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran Matematika yang disajikan guru. Indikator keterampilan berpikir kreatif siswa yang digunakan guru untuk mengukur keberhasilan penggunaan media gambar meliputi aspek: , fluency (kefasihan), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (keterincian). Teknis analisis data yang digunakan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tahapan reduksi data dilakukan dengan cara menghimpun data dari proses pembelajaran, silabus, wawancara, observasi, self report. Penyajian data penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan dalam table dan grafik. Selain itu, penyajian data dalam penelitian ini juga dalam bentuk narasi pembahasan penelitian. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan pemaknaan melalui acuan pada berbagai indikator yang sudah ditetapkan oleh peneliti sehingga memperoleh simpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil Minat Belajar Siswa dalam proses pembelajaran matematika diperoleh dari kuesioner yang terdiri dari 4 indikator minat belajar sebagai berikut (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, (4) keterlibatan siswa. Responden dari kuesioner ini berjumlah 20 siswa kelas II SD Negeri 2 Mulak Sebingkai.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket (koesioner) untuk mencari tahu tentang minat belajar matematika. Angket ini diisi sendiri oleh siswa tanpa pengaruh dari orang lain. Peneliti memberikan skor terhadap pertanyaan yang ada pada angket. Adapun pemberian skor untuk tiap-tiap jawaban adalah:

Tabel 1. Skoring Angket Minat Belajar

No Pernyataan	Pernyataan	Skor Pernyataan	Pernyataan	Skor Pernyataan
1.	Selalu	(SL)4	Selalu	4
2.	Sering	(SR)3	Sering	3
3.	Kadang-kadang	(KD)2	Kadang-kadang	2
4.	Tidak Pernah	(TP)1	Tidak Pernah	1

(Sumber: Widoyoko, 2015:105)

(SL)12.Sering (SR)23.Kadang-kadang (SR)3Sering (KD)2Kadangkadang(KD)34.Tida ng (SR)23.Kadang-kadang (SR)23.Kada k Pernah (TP)1Tidak Pernah(SR)3Sering(KD)2Kadangkadang(KD) ng-kadang (TP)4(Sumber: Widoyoko,(SR)23.Kad ang-kadang (KD)2Kadan gkadang(KD)34.Tidak Pernah (TP)1Tidak Pernah (TP)4(Sumb er: Widoyoko, 2015:105)	(SL)12.Seri (SR)3Sering (SR)23.Kadang-kadang (SR)23.Kad (KD)2Kadangkadang(KD) 3Serin Sering (SR)23.Kadang-kadang (SR)23.Kad (KD)2Kadangkadang(KD) ng-kadang (TP)4(Sumber: Widoyoko,(KD)2Kadan gkadang(KD)34.Tidak Pernah (TP)1Tidak Pernah (TP)4(Sumb er: Widoyoko, 2015:105)	2
2.Serin Sering (SR)3Sering (SR)23.Kadang-kadang (SR)3Sering (KD)2Kadangkadang(KD)34.Tida ng-kadang (TP)4(Sumber: Widoyoko,(KD)2Kadan gkadang(KD)34.Tidak Pernah (TP)1Tidak Pernah (TP)4(Sumb er: Widoyoko, 2015:105)	3Serin Sering (SR)23.Kadang-kadang (SR)23.Kad (KD)2Kadangkadang(KD) ng-kadang (TP)4(Sumber: Widoyoko,(KD)2Kadan gkadang(KD)34.Tidak Pernah (TP)1Tidak Pernah (TP)4(Sumb er: Widoyoko, 2015:105)	2
3.Kada ng-kadang (KD)2Kadangkadang(KD)34.Tida kadang(KD)3 (TP)4(Sumber: Widoyoko, 2015:105)	2Kada ng-kadang(KD)34.Tida ngkadang(KD)34.Tidak Pernah (TP)1Tidak Pernah (TP)4(Sumb er: Widoyoko, 2015:105)	3
4.Tidak Pernah (TP)1Tidak Pernah (TP)4(Sumber: Widoyoko, 2015:105)	1Tida ng-kadang (TP)4(Sumber: Widoyoko, 2015:105)	4(Sumber: Widoyoko, 2015:105)

Tabel 2. Kriteria Minat Belajar Matematika

No.Ti ngkat	Tingkat SkorKriteria176-251-	Pencapaian 100%Sangat 75%Cukup326-Tinggi	Kriteria176-251- 100%Sangat 251-
-------------	------------------------------	--	----------------------------------

Skor	Kriteria	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah
176-	76-	100%	Sangat Tinggi	251-	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah
100%	Sangat Tinggi	251-	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-
75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%
251-	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang
251-	51-	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%
75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%
326-	26-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah
50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup
40-	0-	25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup
25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%
25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%	Kurang	40- 25%	Sangat Rendah	75%	Cukup	326-	50%

Tabel 3. Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II di SD Negeri 2 Mulak Sebingkai

Indikator	Kemampuan	Presentase	Perasaan
Kemampuan Matematika	Kemampuan Matematika	Presentase	Perasaan
Perasaan senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran matematika	Perasaan senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran matematika
Perasaan senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran matematika	85 %	
Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	Perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	80	
Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	Perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	80 %	
Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	Perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	77 %	
Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	Perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	73 %	
Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	Perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika	79,3 %	

Keterlibatan Kesadaran tentang belajar di rumah	73 %
Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah	79,3 %
Minat Belajar Siswa	79,3 %
Keterlibatan Kesadaran tentang belajar di rumah	73 %
Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah	79,3 %
Minat Belajar Siswa	79,3 %

Hasil presentase dapat diperoleh dari hasil skor koefisien (angket) per anak yang dimana terdapat 25 pernyataan. Peneliti menggunakan skoring pilihan jawaban Likert. Untuk pernyataan yang bersifat positif skor jawaban adalah: SL (selalu) = 4, S (sering) = 3, KD (kadang-kadang) = 2 dan TP (tidak pernah) = 1. Untuk pernyataan yang bersifat negatif adalah sebaliknya, yaitu: SL = 4, KD = 3, S = 2, TP = 1. Jumlah skor maksimal dari setiap pertanyaan dapat diartikan sebagai total skor maksimal. Sedangkan jawaban anak dapat diartikan sebagai jawaban yang benar dan dianggap menjadi total skor yang diperoleh oleh siswa. Kesimpulannya yaitu total skor yang diperoleh siswa dikalikan 100% kemudian dibagi total skor maksimal sehingga dapat diperoleh presentase dari minat belajar siswa dan dapat dilihat dari rumus :

$$\% \text{ Minat Siswa} = \frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh peneliti mengenai minat belajar yang telah dihitung menunjukkan presentase minat belajar. Hasil tersebut kemudian akan dikategorikan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Kategori tersebut yaitu: (1) Sangat Tinggi = 76-100% (2) Cukup = 51-75% (3) Kurang = 26-50% (4) Sangat Rendah = 0-25%.

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi siswa bahwa hasil jumlah total dari 25 pernyataan indikator minat belajar yang diajukan kepada 20 siswa kelas II menunjukkan total skor yang diperoleh adalah 3.793 dan total skor maksimal 4.784. Minat belajar siswa kelas II kemudian dinyatakan kedalam presentase dengan rumus % minat belajar sama dengan total skor yang diperoleh dikalikan 100% kemudian dibagi skor maksimal. Hasil perhitungan menunjukkan presentase minat belajar siswa yaitu 79,3% tergolong dalam kriteria minat belajar "Sangat Tinggi".

Minat menurut Sardiman (dalam Susanto, 2014: 57) suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan- keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek,

biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Berdasarkan hasil koesioner (angket) yang dilakukan terkait indikator penelitian menunjukkan perasaan senang terhadap proses pembelajaran matematika dengan hasil presentase 85% dengan kriteria "Sangat Tinggi". Hal ini berarti menunjukkan bahwa perasaan senang yang tinggi akan membuat minat siswa dalam pembelajaran matematika juga tinggi. Menurut Slameto, (2010:180) suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula di manifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Pada saat pembelajaran rata-rata siswa sangat antusias sekali, memperhatikan pembelajaran matematika. Guru yang menyenangkan memang sangat mempengaruhi jalannya pembelajaran dikelas. Guru dalam menjelaskan menggunakan media sederhana dan pada akhirnya siswa ingin membuatnya juga. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa disertai dengan perasaan senang artinya siswa mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan dan atas keinginannya sendiri. Hal-hal menyenangkan yang dilakukan oleh siswa adalah mendapatkan pengalaman baru dan pembelajaran di kelas lebih bermakna.

Data yang terkumpul untuk indikator perhatian terhadap pembelajaran adalah sebesar 80%. Ini berarti tingkat minat belajar siswa dilihat dari indikator belajar disertai dengan adanya perhatian tergolong "Sangat Baik". Menurut Syah, (2003: 151) seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Proses pembelajaran dilakukan pagi hari dimana siswa masih semangat dalam menerima materi pelajaran sehingga siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Ada beberapa siswa yang hanya diam saja, siswa tersebut akan menjadi perhatian guru dan segera harus diatasi agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memberikan pertanyaan menantang dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan bermain anak yang diselingi dengan humor- humor positif sehingga dapat memancing perhatian siswa. Setelah perhatian siswa mulai terfokus pada proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan pemberian materi secara bertahap.

Pada indikator perasaan tertarik sebanyak 77% dengan kriteria "Sangat Baik". Perasaan tertarik merupakan hal yang penting dalam menumbuhkan minat siswa. Menurut Slameto, (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat pada hal tertentu berarti akan memiliki ketertarikan dan akan senang hati melakukan aktivitas yang berhubungan dengan hal tersebut.

Rasa ingin tahu siswa sangat tinggi, mereka bertanya ketika kurang paham, penerimaan ketika diberikan tugas oleh guru. Seperti contoh yang dikemukakan oleh Sembiring dan Mukhtar (2013:223) bahwa siswa yang memiliki minat terhadap ilmu/pelajaran matematika akan merasa tertarik dan senang untuk melakukan segala kegiatan yang berhubungan dengan matematika. Minat terhadap suatu mata pelajaran tertentu memberikan semangat kepada siswa untuk mempelajarinya.

Indikator keterlibatan dengan presentase sebanyak 73% dengan kriteria "Cukup Baik". Keterlibatan siswa akan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan seperti kesadaran tentang belajar ketika dirumah. Menurut Slameto (2010: 180) apabila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan memotivasi) untuk mempelajarinya.

Hasil secara keseluruhan mengenai minat belajar pada mata pelajaran matematika dari

4 indikator yang telah diujikan menunjukkan hasil minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika sebesar 79,3% tergolong kriteria minat belajar “Sangat Tinggi”. Kriteria minat belajar “Sangat Tinggi” yaitu 76- 100%, kriteria minat belajar dapat dilihat pada tabel 2.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas II SD Negeri 2 Mulak Sebingkai, minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika bisa dikategorikan sangat tinggi. Hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran dikelas, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Guru yang menyenangkan juga membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Guru menggunakan media pembelajaran sederhana sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Guru menerapkan pembelajaran kooperatif learning (bekerja sama atau belajar kelompok) dan juga belajar dengan teman (tutor sebaya) sehingga pembelajaran matematika tidak membosankan.

Pembelajaran matematika dilaksanakan pada pagi hari sehingga siswa fresh dan siap dalam mengikuti pembelajaran matematika. Perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran matematika sangat besar. Siswa aktif dalam berdiskusi dan bertanya. Ada beberapa siswa yang hanya diam saja, guru selalu memberikan perhatian dan memberi bimbingan pada siswa secara bergantian. Di akhir pembelajaran tak lupa guru memberikan evaluasi pembelajaran sehingga guru mengetahui kemampuan siswa dan materi mana yang sekiranya sulit bagi siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran matematika di kelas, rata-rata siswa antusias dalam mengikutinya. Guru dalam menjelaskan materi matematika juga bertahap agar siswa lebih paham. Yang semula siswa

kurang berminat dengan mata pelajaran matematika jika di jelaskan secara bertahap mereka akan lebih paham dan akan menjadi senang terhadap matematika.

Dalam pembelajaran matematika, tentunya ada yang memperhatikan ataupun tidak. Tugas guru di sini adalah membuat kelas menjadi aktif dan seringkali guru melakukan diskusi kelas (kooperatif learning), belajar bersama teman (tutor sebaya) agar belajar siswa lebih bermakna. Guru juga menggunakan media pembelajaran seperti gambar-gambar yang menyesuaikan dengan materi yang dibahas.

Setelah guru menerangkan materi, guru mempersilahkan siswa untuk mencatat dan bertanya. Ada beberapa siswa yang aktif dalam bertanya seperti Urva, Aufa, Tina, Belvania, Zahra dan banyak siswa yang hanya diam. Untuk mengecek pemahaman mereka semua, guru memberikan evaluasi kepada siswa agar bisa diketahui materi mana yang sekiranya mengalami kesulitan.

Di akhir pembelajaran, guru memberikan tugas di rumah (PR) untuk siswa dengan tujuan siswa akan lebih paham dengan materi, dirumah mereka juga belajar dan di suruh mempelajari materi berikutnya. Pastinya ada yang mengeluhkan kenapa matematika selalu di berikan pekerjaan rumah, tapi banyak dari siswa yang bisa menerima karena mereka menyadari agar mereka bisa lebih memahami materi matematika. Siswa dalam pembelajaran tidak bisa menghindar dari pembelajaran matematika karena di dalam kehidupan banyak bisa diterapkan ilmu matematika.

SIMPULAN

Penggunaan media gambar berbasis Project Based Learning (PBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa khususnya pada pembelajaran Matematika kelas 2 SD semester 1, hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase ketuntasan keterampilan berpikir kreatif siswa yang meningkat pada setiap indicator.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, Tita Mulyati, Hana Yunansah, and Yanita Nur Indah. (2017). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca Dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara
- Erlangga. (2004). *Terampil Berhitung Matematika Kelas 3*. Tim Bina Karya Guru
- Fadillasari, E., Shakila, A. I., Pramudita, O., Rachmayani, I., Lestari, S. A., & T, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Hasriani. (2023). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 163 Lalebata Kecamatan Lamuru Kabupaten Bone.
- Kumalasari, I. D., Yulia, Y., & Cahyo Khosiyono, B. H. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS HOTS SISWA KELAS IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Pitajeng.(2005) .*Pembelajaran Matematika Yang menyenangkan*. Semarang : Depdiknas
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 4 GUMIWANG. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*; 5(2). 68-74 ; 2548-6756 ; 2459-9522.
- Tangyons, Af.M.A. (1985). *Bagaimana Mengajar Matematika pada Masa Kini*. Jakarta : Balitbang Dikbud.
- Wiriattmaja, Rochiati. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : remaja Rosdakarya.
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3).