

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media Kreatif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD N Gonilan 01 Tahun Ajaran 2024/2025

Nanjung Nurani, Qonita Putri Ichsani, Kamilatul Badriyah

Universitas Sebelas Maret
nanjungnurani21@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

This study aimed to improve Mathematics learning outcomes through the use of creative media for grade IV students at Gonilan 01 State Elementary School in the 2024/2025 academic year. This Classroom Action Research (CAR) was conducted at Gonilan 01 State Elementary School, Sukoharjo Regency, involving 23 students. The research was carried out in three cycles. Data were collected through observation and documentation, using observation sheets and documentation records. Data analysis followed the interactive model developed by Miles and Huberman, while data validity was ensured through triangulation of techniques and sources. The results indicated that creative media effectively improved student learning outcomes, with the percentage of learning completeness increasing from 45.74% in the pre-cycle to 91.30% in cycle III. It can be concluded that creative media significantly enhances the Mathematics learning outcomes of grade IV students at Gonilan 01 State Elementary School in the 2024/2025 school year.

Keywords: *Creative Media, Learning Outcomes, Students*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika melalui penggunaan media kreatif pada siswa kelas IV di SD Negeri Gonilan 01 Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri Gonilan 01, Kabupaten Sukoharjo, dengan melibatkan 23 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, dengan menggunakan lembar observasi dan catatan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, sedangkan validitas data diperoleh melalui triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kreatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 45,74% pada pra-siklus menjadi 91,30% pada siklus III. Dapat disimpulkan bahwa media kreatif secara signifikan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri Gonilan 01 Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata kunci: *Media Kreatif, Hasil Belajar, Siswa*



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di sekolah dasar dan memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga penting dalam mengasah keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun begitu, matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Kurniawan (2018) menyatakan bahwa banyak siswa merasa kesulitan menguasai konsep-konsep matematika, yang berujung pada prestasi belajar yang rendah.

Rendahnya prestasi dalam matematika ini juga terlihat dalam laporan Program for International Student Assessment (PISA). PISA adalah survei internasional yang mengukur kemampuan siswa berusia 15 tahun dalam bidang matematika, membaca, dan sains. Berdasarkan laporan PISA tahun 2020, prestasi peserta didik Indonesia dalam matematika masih berada di bawah rata-rata internasional (OECD, 2020). Hal ini menunjukkan adanya masalah mendasar dalam proses pembelajaran matematika di Indonesia, yang memerlukan perhatian dan inovasi dalam sistem pembelajarannya.

Salah satu faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Sebagian besar guru cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Rahmawati (2021) mengungkapkan bahwa pendekatan pengajaran yang tidak kreatif menyebabkan siswa sulit terlibat dalam pembelajaran matematika. Guru sering kali hanya menyampaikan materi secara satu arah tanpa melibatkan siswa dalam proses eksplorasi konsep-konsep matematika yang diajarkan. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pengajaran matematika juga masih kurang menarik minat siswa. Media konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, sering kali tidak cukup efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Susanto (2019) menjelaskan bahwa media yang kurang kreatif membuat pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran matematika, keterlibatan aktif sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sering kali bersifat abstrak dan sulit dimengerti. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor utama rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Selain metode pengajaran dan media pembelajaran yang tidak efektif, faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika adalah kurikulum yang padat dan sistem evaluasi yang tidak mendukung. Oktaviani (2020) menyebutkan bahwa kurikulum yang padat serta materi yang sulit dipahami oleh siswa sering kali menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Buku teks matematika yang digunakan sering kali terlalu memuat banyak materi yang dianggap kompleks oleh siswa, sehingga mereka kesulitan untuk mengikuti alur pembelajaran. Selain itu, strategi dan metode pengajaran yang tidak tepat membuat siswa semakin kurang termotivasi dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif. Sukirman (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran seperti alat peraga, permainan edukatif, dan teknologi multimedia dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan media kreatif memungkinkan konsep-konsep matematika yang abstrak disampaikan secara lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Arsyad (2017) menambahkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat

membantu siswa mengaitkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari, yang pada akhirnya akan meningkatkan daya serap mereka terhadap pelajaran.

Salah satu inovasi dalam media pembelajaran matematika adalah penggunaan media jembatan garis bilangan. Media jembatan garis bilangan adalah alat peraga yang membantu siswa dalam memvisualisasikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Dalam media ini, garis bilangan divisualisasikan sebagai jembatan, dan boneka digunakan sebagai penentu langkah di atas garis bilangan tersebut. Operasi penjumlahan digambarkan dengan langkah maju, sedangkan operasi pengurangan digambarkan dengan langkah mundur. Jika melibatkan bilangan negatif, boneka berbalik arah sesuai dengan operasi yang dilakukan.

Penggunaan media jembatan garis bilangan telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam operasi bilangan bulat. Media ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam melakukan perhitungan bilangan bulat, sehingga mereka dapat memahami konsep matematika yang diajarkan dengan lebih baik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran seperti jembatan garis bilangan dan koin berwarna dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Classroom Action Research (CAR) atau penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri Gonilan 01. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran serta mencari solusi yang didukung oleh bukti ilmiah. Subjek penelitian melibatkan guru dan 23 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, di mana data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Untuk memastikan keabsahan hasil penelitian, validitas data diuji menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Indikator keberhasilan ditetapkan dengan kriteria 75% tingkat ketuntasan belajar siswa, di mana 17 dari 23 siswa harus mencapai nilai minimal yang ditetapkan dalam mata pelajaran matematika. Prosedur penelitian ini menggunakan model siklus Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penggunaan media kreatif ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas V sekolah dasar. Materi yang diambil dalam pelaksanaan PTK ini adalah Bilangan bulat. Materi ini terdapat pada Bab I Semester I.

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sementara itu, media kreatif dapat mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Septianova, 2017: 62). Pada Penggunaan media pembelajaran inovatif dan kreatif membantu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dan guru berperan sebagai “director of learning” yang mana guru diharapkan pandai mengarahkan dan mengatur kegiatan pembelajaran agar tercipta keberhasilan belajar dengan menggunakan media kreatif (Atapukang, 2016: 52). Media yang kreatif dapat melibatkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media kreatif pada penelitian PTK ini adalah dengan menyediakan media kreatif berupa jembatan garis bilangan. Media yang dibuat dengan konsep balok garis bilangan telah diubah menjadi jembatan garis bilangan. Media

jembatan garis bilangan menekankan gagasan angka urut yang terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang dilapis kertas origami membentuk jembatan. Diatas jembatan garis ada mobil yang digunakan untuk berjalan langkah maju undur pada jembatan garis bilangan.

Proses pembelajaran yang telah dilakukan mulai dari Pra Siklus hingga Siklus III menunjukkan hasil yang dapat dirangkum sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi pra siklus pada mata pelajaran matematika, hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah. Hasil observasi menunjukkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini mengakibatkan pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Tabel 1. Data Hasil belajar peserta didik Prasiklus

No	Data	Hasil
1	Skor Tinggi	80
2	Skor Terendah	40
3	Skor Ideal	100
4	KKM	75
5	Rata-rata Skor	69
6	Presentase Ketuntasan Belajar	45,74%

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang didapatkan oleh peserta didik adalah 80 dan nilai terendah adalah 40. Nilai rata-rata yang dicapai adalah 69. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika hanya 45,74%. Dengan demikian, lebih dari 50% peserta didik belum memenuhi ketuntasan minimal nilai matematika.

b. Siklus I

Pada siklus I rencana tindakan guru menggunakan media kreatif adalah dengan mengaplikasikan media pembelajaran berupa jembatan garis bilangan. Hasil belajar dari penggunaan media kreatif siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil belajar peserta didik Siklus I

No	Data	Hasil
1	Skor Tinggi	88
2	Skor Terendah	60
3	Skor Ideal	100
4	KKM	75
5	Rata-rata Skor	64
6	Presentase Ketuntasan Belajar	52,17%

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik. Rata-rata hasil belajar sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tetapi masih kurang maksimal dengan perolehan rata-rata skor 64. Hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang masih belum terbiasa dengan penerapan media kreatif dalam pembelajaran.

c. Siklus II

Setelah pelaksanaan siklus I, guru melakukan perbaikan untuk siklus II. Perbaikan ini didasarkan hasil refleksi pada siklus I. Guru memodifikasi pengaplikasian media pembelajaran berdasarkan minat belajar dan karakter peserta didik sehingga peserta didik mudah dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Tabel 3. Data Hasil belajar peserta didik Siklus II

No	Data	Hasil
1	Skor Tinggi	86
2	Skor Terendah	70
3	Skor Ideal	100
4	KKM	75
5	Rata-rata Skor	76
6	Presentase Ketuntasan Belajar	74%

Hasilnya terdapat peningkatan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang signifikan yaitu 74%. Guna memaksimalkan hasil belajar hasil refleksi pada siklus II dijadikan sebagai bahan perbaikan pada siklus III

d. Siklus III

Pada siklus III, guru mengeksplorasi Kembali penggunaan media kreatif dengan menitikberatkan pada pendekatan individual bagi peserta didik yang belum mencapai KKM. Guru memberikan bimbingan intensif kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan tugas yang telah disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Pendekatan individual ini dilakukan melalui pemberian tugas tambahan dan pembelajaran remedial.

Tabel 4. Data Hasil belajar peserta didik Siklus III

No	Data	Hasil
1	Skor Tinggi	95
2	Skor Terendah	76
3	Skor Ideal	100
4	KKM	70
5	Rata-rata Skor	79
6	Presentase Ketuntasan Belajar	91,30%

Hasil observasi menunjukkan pada akhir siklus, 91,30% peserta didik telah mencapai atau melampaui KKM. Persentase ini sangat meningkat jika dibandingkan pada siklus II. Selain itu, motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, penerapan pembelajaran media kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Matematika Kelas V di SD N Gonilan 01. Melalui penerapan pembelajaran media kreatif memberikan dampak positif bagi guru maupun peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan guru dapat mengakomodasi perbedaan hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada Siklus I, penggunaan media kreatif dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD N Gonilan 01 meningkatkan partisipasi siswa, namun hasil belajar belum optimal karena penyesuaian media dengan kebutuhan peserta didik belum sepenuhnya tepat. Pada Siklus II, setelah dilakukan penyesuaian media yang lebih sesuai dengan kemampuan peserta didik, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar, mencapai 74%. Akhirnya, pada Siklus III, penerapan media kreatif yang lebih terfokus untuk siswa yang masih mengalami kesulitan berhasil meningkatkan hasil belajar lebih lanjut, sehingga persentase peserta didik yang mencapai KKM mencapai 91,30%. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sulviani (2018), menunjukkan penggunaan media kreatif berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan bilangan pada peserta didik kelas III MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Penelitian lainnya dari Sitiyowati (2016), menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda kreatif kertas warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kompetensi dasar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV MI Ma'arif NU 1 Kaliwangi.

Keberhasilan pembelajaran menggunakan media dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu guru memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik maka tujuan pembelajaran yang dilaksanakan dengan mudah tercapai. Hal ini sebanding dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut berjalan efektif juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan belajar yang bervariasi.

KESIMPULAN

Penerapan penggunaan media kreatif dalam pembelajaran matematika di SD N Gonilan 01 dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur, yaitu (1) perencanaan pembelajaran dengan media yang tepat, (2) pelaksanaan pembelajaran, (3) pengamatan selama proses belajar mengajar, dan (4) refleksi untuk mengevaluasi hasil. Dari hasil penelitian, rata-rata ketuntasan belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tiga siklus. Pada pra tindakan, rata-rata ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 45,74%, lalu meningkat pada siklus I menjadi 52,17%. Peningkatan berlanjut pada siklus II dengan rata-rata mencapai 74%, dan mengalami kenaikan yang cukup pesat pada siklus III dengan rata-rata ketuntasan mencapai 91,30%. Implikasi teoritis dari penelitian ini memberikan wawasan tambahan tentang pentingnya penggunaan media kreatif dalam pembelajaran matematika. Secara praktis, guru diharapkan dapat memvariasikan dan menerapkan metode serupa untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, H. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Depublish Group CV BUDI UTAMA.
https://books.google.com/books/about/Pengantar_Praktis_Penyusunan_Instrumen_P.html?hl=id&id=fLBYEAAAQBAJ
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. 1(1), 6.
- Rahmawati, U. N. A. (2020). PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI MIM PUNDUNGREJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020. JENIUS (Journal of Education Policy and Elementary Education Issues), 1(1), 16–25.
<https://doi.org/10.22515/jenius.v1i1.3025>
- Septianova, L. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Inovatif, 5(2), 60-68.
- Sukirman, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Kreatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(1), 71-82.
- Susanto, A. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.