



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Perkalian Dengan Menerapkan Media Stik Es Krim Dan Papan Perkalian Dikelas II SDN 01 Sukamadang

Ardila^a, Fauzi Fadliansyah^b

^aPendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

^bPendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha

Corresponding Email: Ardila.sampit@gmail.com

ABSTRACT

The application of the blended learning model combined with the environment of ice cream sticks and multiplication boards can maximize teaching and learning outcomes on geometry material for grade 2 elementary school students. The aim of this research is to describe the application of the blended learning model using the media method of ice cream sticks and multiplication boards and to compare the learning outcomes of class 2 students at SDN 01 SUKAMADANG in implementing blended learning using concrete object media on geometric material to improve this research is a cohort study (PTK). The results of this research are (1) This research has four stages in each cycle. The planning stage is creating research instruments. The observation stage of this research increased teacher performance from Cycle I from 75% to 88% in Cycle II and student performance increased from Cycle I to 90% in Cycle II, and the final stage was reflection. (2) The classical perfection ratio of student learning outcomes is 54% in the initial stage, 71% in the first stage and 89% in the second stage. In conclusion, teachers can use this research as a reference to improve the learning outcomes of class II students in multiplication material.

Keywords: *blended learning, ice cream stick media and multiplication boards*

ABSTRAK

Penerapan model blended learning yang dipadukan dengan lingkungan stik es krim dan papan perkalian dapat memaksimalkan hasil belajar mengajar pada materi geometri siswa kelas 2 SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model blended learning menggunakan metode media stik es krim dan papan perkalian dan membandingkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 01 SUKAMADANG dalam menerapkan blended learning menggunakan media benda konkrit pada materi geometri untuk meningkatkan Penelitian ini merupakan penelitian kohort (PTK). Hasil dari penelitian ini adalah (1) Penelitian ini memiliki empat tahapan dalam setiap siklusnya. Tahap perencanaan adalah pembuatan instrumen penelitian. Tahap observasi penelitian ini peningkatan kinerja guru dari Siklus I dari 75% menjadi 88% pada Siklus II dan kinerja siswa meningkat dari Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, dan tahap terakhir adalah refleksi. (2) Rasio kesempurnaan klasikal hasil belajar siswa adalah 54% pada tahap awal, 71% pada tahap pertama dan 89% pada tahap kedua. Kesimpulannya guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi perkalian.

Kata kunci: *blended learning, media stik es krim dan papan perkalian*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Ananda, 2018).

Bilangan bulat merupakan salah satu konsep yang terdapat dalam matematika dimana dalam pengaplikasiannya tidak jarang ditemukan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika menuntun kita dalam berpikir kritis, logis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama, hal ini penting agar kita memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti. Konsep dasar dalam mempelajari matematika dan mempelajari konsep matematika lanjutan. Salah satu kompetensi dasar SMP/MTs dikelas V berdasarkan kurikulum 2013 pada pelajaran matematika adalah bilangan bulat. Materi yang diajarkan pada siswa kelas V meliputi operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Secara umum pokok bahasan yang diajarkan dikelas V merupakan materi lanjutan dari materi ditingkat sekolah dasar berupa pengembangan konsep sebelumnya yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru matematika kelas V bapak Muh. Taiyeb, S.Pd dan observasi di Mts. Alkhairaat Kalukubula diperoleh informasi bahwa siswa masih kurang pemahaman tentang perkalian dan pembagian bilangan bulat yang melibatkan bilangan negatif dan positif sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Fakta ini diperoleh melalui observasi yaitu pemberian tes kepada siswa dan diperoleh rata-rata ketuntasan belajar yakni 46,45 %. ketuntasan belajar siswa. (H. Mailili, 2018).

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru tentunya membutuhkan perangkat yang memproses untuk mendukung interaksi antara guru dan siswa. Perangkat ini biasanya merupakan penunjang yang terdiri dari beberapa komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi hasil belajar. Salah satu derajat keefektifan proses pembelajaran di sekolah dasar adalah kemampuan guru menerapkan prinsip konkrit mengarahkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu membuat apa yang diajarkannya menjadi konkrit atau nyata sehingga siswa dapat dengan mudah memahami matematika. Matematika merupakan pembelajaran yang sering di hindari oleh siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika lebih sedikit menggunakan media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran jenuh dan membosankan. Banyak orang memandang bahwa matematika adalah bidang studi yang paling sulit. Baik di dalam tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini dapat kita lihat dari rendahnya prestasi belajar matematika yang dicapai dan salah satu penyebab rendahnya prestasi siswa dari hasil belajar matematika karena adanya materi yang relatif rumit atau abstrak yang tidak mudah untuk dipahami siswa. Matematika pada umumnya hanya pengenalan rumus-rumus dan materi-materi tanpa ada perhatian yang cukup terhadap pemahaman siswa. Menurut Hamzah (2009: 129) "Matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal". Matematika merupakan pengetahuan universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga kejenjang perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, cermat, dan konsisten serta mampu bekerja sama (Depdiknas, 2006: 9. (Aeni et al., 2019).

Untuk mengganti Hasil belajar dapat disajikan dalam berbagai bentuk, misalnya. Perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, kebiasaan dan perubahan penampilan yang terjadi pada diri siswa. Bertindak dan berjuang untuk mencapai perubahan perilaku adalah belajar, sedangkan perubahan perilaku itu sendiri merupakan hasil belajar. Pembelajaran meliputi proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. (Kunandar, 2013) Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif

dan psikomotorik tertentu yang dicapai atau dikuasai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar. (Sanjaya, 2014) Belajar berarti melakukan sesuatu untuk memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar tentang dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar siswa tergantung dari apa yang telah diketahuinya, mata pelajaran, tujuan, motivasi, merasakan proses interaksi dengan pelajaran. Hasil belajar menurut (Sadirman, 2014) adalah perubahan perilaku atau perubahan perilaku seorang siswa atau peningkatan perilakunya atau berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan atau nilai (sikap). Menurut para psikolog, tidak semua perubahan perilaku dapat digolongkan sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah “perubahan yang terjadi pada diri siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai akibat dari kegiatan belajar”(Saputro et al., 2021).

Presentasi matematika merupakan tugas bagi siswa karena berkaitan dengan keterampilan hubungan matematis dan pemecahan masalah. Gambar, grafik, diagram atau bentuk representasi lainnya digunakan untuk mengungkapkan suatu masalah matematika (Lette & Manoy, 2019). Salah satu alasan mengapa siswa dapat berhasil memecahkan masalah matematika adalah kemampuannya untuk merepresentasikan secara matematis. Ketika siswa menghadapi masalah matematika saat belajar di kelas, siswa berusaha untuk mempelajari dan memecahkan masalah tersebut sesuai dengan pemahaman siswa. (Kusumaningrum & Nuriadin, 2022). Menurut pendapat Chaeruman dan Maudiart (dalam Suwarno dkk, 2020) menjelaskan bahwa dalam blended learning terdapat 4 (empat) ruang kerja yang terdiri dari (a) live synchronous yaitu pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung yaitu tatap muka pada waktu dan tempat yang sama (real time). (b) Sinkronisasi virtual (hampir sinkron) adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual secara tatap muka secara langsung dalam waktu yang bersamaan (real time) namun pada tempat yang berbeda, teknik video conference yang berbeda dapat digunakan dalam pembelajaran ini. (c) Self-directed asynchronous learning terjadi secara mandiri kapanpun, dimanapun, siswa dapat menginisiasi sendiri kebutuhan, tujuan dan sumber belajarnya, siswa dapat melihat, membaca, mendengar dan memperhatikan berbagai jenis objek pembelajaran. (d) Pembelajaran asinkron kolaboratif adalah pembelajaran yang berlangsung kapan saja dan di mana saja dengan berkolaborasi dengan orang lain. Pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara mengkritisi, berdiskusi, mengevaluasi, membandingkan dan meneliti, difasilitasi dengan teknologi kolaboratif, mis. B. berkolaborasi dalam forum diskusi. (Islami et al., 2021).

Oleh karena itu, sebaiknya guru menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran agar siswa dapat mengingat dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Djamarah (2011), guru merupakan salah satu unsur manusia dalam proses pengajaran. Unsur manusia lainnya adalah siswa. Guru dan siswa dalam proses interaktif, guru mengajar dan mendidik sedangkan siswa belajar dari guru. Dari sini dapat disimpulkan bahwa seorang guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. (Verawati Wote et al., 2020). Menurut Witherington (dalam Nana Syaodih Sukmadinata 2009: 155), Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola respon yang baru yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, di sekolah dasar diutamakan agar siswa mengenal, memahami serta mahir menggunakan bilangan agar dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ilmu matematika. Dalam belajar, setiap siswa pasti menemui hambatan atau kesulitan, baik yang timbul dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Faktor-faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran siswa tersebut perlu diketahui oleh guru sebagai tenaga pendidik agar dapat dicari dan ditemukan hal-hal yang dapat dijadikan sebagai jalan keluar dari hambatan tersebut. Pembelajaran di sekolah dasar mengacu pada kurikulum 2013 yang menitikberatkan pada pembelajaran student centre. Dalam kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik untuk jenjang sekolah dasar. (Rochmi, 2015).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, dalam upaya mengantisipasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut sangat diperlukan sumber daya manusia yang sangat berkualitas, sebagai salah satu faktor penentu yang tidak boleh diabaikan. Hal ini sesuai dengan UU No.20 th 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di

lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tersebut, peran tenaga pendidik dalam hal ini guru sangat penting dalam mengembangkan potensi siswa. Potensi siswa dapat berkembang jika potensi yang dimiliki siswa tersebut terus digali dan ditumbuhkembangkan. Untuk itu, guru dituntut mampu menerapkan metode dan menggunakan media yang bisa mengaktifkan siswa. Selain itu guru juga diharapkan mampu memerankan dirinya sebagai motivator dan fasilitator dalam melaksanakan pembelajaran.(Made Citra Wibawa & Ketut Tunas Arnawa, 2017).

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting dan harus diajarkan sejak Sekolah Dasar, karena Sekolah Dasar merupakan tiang dari keberhasilan pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya (Fadliansyah, 2019). Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan (Meirisa, Rifandi, & Masniladevi, 2018) mengemukakan bahwa perlunya matematika diberikan kepada semua peserta didik adalah berperan sebagai dasar dalam perkembangan untuk membekali peserta didik dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dengan pembelajaran matematika peserta didik akan mengetahui berbagai ilmu yang penting untuk bekal dalam kehidupannya kelak. Matematika sangat erat kaitannya dengan kegiatan sehari-hari manusia, baik dari hal yang sederhana sampai hal yang membutuhkan suatu pemikiran lebih. Matematika bukan suatu ilmu yang toleransi dari kehidupan manusia, melainkan matematika muncul dari dan berguna untuk kehidupan sehari-hari kita. Suatu pengetahuan bukan sebagai objek yang terpisah melainkan sebagai suatu bentuk penerapan dalam kehidupan. Suatu ilmu pengetahuan akan sulit kita terapkan jika ilmu pengetahuan tersebut tidak bermakna bagi kita. Kebermaknaan ilmu pengetahuan juga menjadi aspek utama dalam proses belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Matematika erat kaitannya dengan kegiatan sehari-hari oleh karena itu dalam pembelajaran matematika hendaknya guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik atau nyata bagi peserta didik.(Prihatinia & Zainil, 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah metode kualitatif yang diteliti dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) melalui Kemmis serta Taggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. (Agustini et al., n.d.) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian tindakan (action research) yang dijalankan oleh guru, yang juga berperan sebagai peneliti, di dalam kelasnya sendiri ataupun bekerja sama dengan orang lain (secara kolaboratif). Prosesnya meliputi perancangan, pelaksanaan, serta refleksi tindakan secara bersama-sama serta partisipatif dengan maksud guna meningkatkan atau membarui kualitas proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan penerapan tindakan (treatment) khusus pada sebuah siklus. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ulfah (2019) menyatakan bahwa jenis Penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif, artinya melibatkan keterlibatan orang lain dalam proses penelitian.

Subjek pada pembaharuan pembelajaran ini ialah siswa kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal yang berjumlah 11 orang. Pemilihan ini didasarkan atas temuan awal penelitian masih rendahnya hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah. Penelitian ini dilakukan ketika semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober hingga November 2023. Pengumpulan data dilaksanakan memakai tes, pengamatan serta dokumentasi. Untuk menilai kemampuan berhitung siswa, pengumpulan data yang mengukur tingkat kemampuan berhitung dapat dilakukan melalui tes. Tes akan diadakan secara tertulis dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang disusun oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Tes ini akan dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengukur perkembangan siswa dalam kemampuan berhitung. Observasi ataupun pengamatan ialah alat penilaian yang dipakai guna melihat tingkah laku seseorang maupun prosedur berlangsungnya sebuah aktivitas. Penghimpunan data ini dilaksanakan dengan memakai format observasi/penilaian yang sudah dibuat. Hal ini bermaksud guna mendapatkan data mengenai penerapan media permainan dakon. Tahap berikutnya adalah pengumpulan data melalui dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dipakai sebagai pelengkap dari teknik observasi serta wawancara.

Pada penelitian perbaikan pembelajaran ini, data yang sudah dikumpulkan hendak dianalisa memakai dua teknik analisis, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data dari hasil tes akan dianalisis secara kuantitatif untuk menilai kenaikan hasil belajar matematika terkait kemampuan operasi hitung bilangan cacah. Sementara itu, lembar observasi akan dianalisis secara kualitatif untuk memahami proses pembelajaran siswa.

Dari hasil analisis ini, akan diperoleh data yang bisa dipakai guna menyimpulkan hasil dari penelitian ini. Hasil belajar individu dianalisis menggunakan rumus Aries dan Haryono (2014).

$$\frac{\sum \text{skor setiap siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} = 100$$

Persentase hasil belajar siswa dihitung dengan rumus seperti berikut:

$$p = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan::

p = Peresentase
 $\sum F$ = Jumlah nilai
 $\sum N$ = Skor maksimal

Kemudian mengkategorikan hasil penilaian/persentase yang didapatkan senada dengan kategori yang sudah ditetapkan. Di bawah ini ialah tabel kategori yang dipakai:

Tabel 1. Kategori Tingkat Keberhasilan

Skor (%)	Kualifikasi
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Peningkatan hasil belajar dilihat melalui tergapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan skor ≥ 70 mencapai 75% diakhir siklus dengan ketuntasan klasikal dengan predikat Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

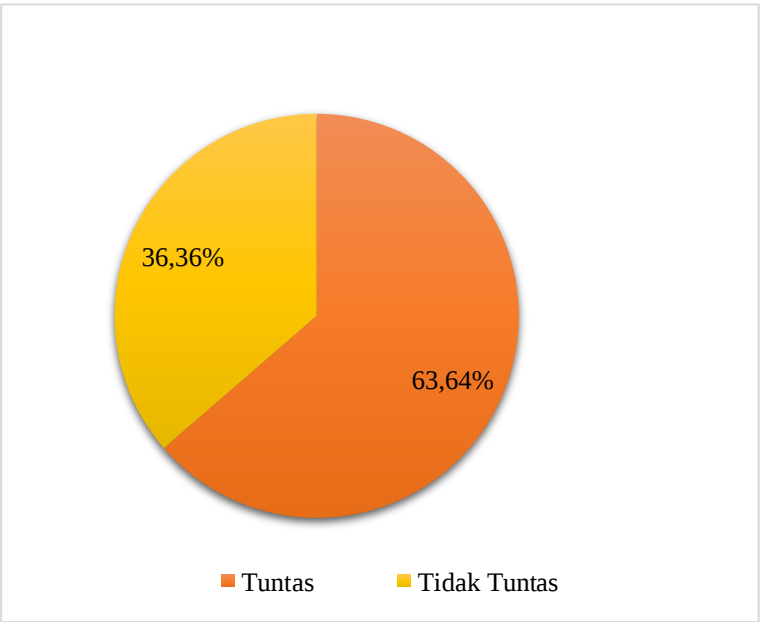
Perbaikan pembelajaran tentang menumbuhkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal sebanyak 2 siklus. Subjek pada penelitian ini yakni 11 orang siswa. Siklus 1 dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2023 serta siklus 2 dilakukan saat hari tanggal 9 November 2023. Setiap siklus mengikuti langkah kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. setiap langkah kegiatan dilakukan dengan berkolaborasi bersama dengan teman sejawat atau guru pendamping selama proses pelaksanaan pembelajaran berjalan.

Kegiatan perbaikan pembelajaran siklus 1 dilakukan selama 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2X35 menit. Siklus 1 dilaksanakan pukul 08.00 hingga 09.10 WIB. Kompetensi dasar pada siklus 1 yaitu menjabarkan sebuah bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, ataupun hasil bagi dua bilangan cacah. Pada proses pembelajaran siswa diminta untuk memilih penjumlahan bilangan cacah yang telah ditentukan oleh guru. Bilangan cacah yang ditampilkan dalam bentuk penjumlahan maupun pengurangan. Selama proses pembelajaran tampak bahwa siswa senang dalam melakukan permainan dakon secara berpasangan. Guru memantau aktivitas belajar siswa dalam melakukan operasi hitung, maupun melihat benar atau salahnya siswa dalam menggunakan media permainan dakon. Jika ada yang salah maka guru akan memberikan teguran atau bimbingan sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang mereka kerjakan. Pada kegiatan ini, tujuan pembelajaran pada siklus 1 yaitu dengan bermain dakon, Siswa dapat dengan tepat memilih dua bilangan cacah yang jumlahnya telah dilihat. Melalui permainan dakon, siswa dapat dengan akurat melakukan penjumlahan dua bilangan cacah dan menentukan hasilnya sendiri.

Pengamatan kegiatan pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal dibantu oleh teman sejawat selaku supervisor 2 dengan mengisi lembar observasi. Diakhir siklus diberikan tes berupa soal yang harus dikerjakan siswa. Analisis data hasil tes didapat data tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Matematika Siklus 1			
No.	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abizar	80	Tuntas
2	Aqila	70	Tuntas
3	Azzam	60	Tidak Tuntas
4	Fahri	50	Tidak Tuntas
5	Fani	80	Tuntas
6	Irma	70	Tuntas
7	Nayla	60	Tidak Tuntas
8	Reno	80	Tuntas
9	Sean	90	Tuntas
10	Qisya	70	Tuntas
11	Wadan	60	Tidak Tuntas
Rata-rata		70 (Kategori Baik)	
Tuntas		7 (63,64%)	
Tidak Tuntas		4 (36,36%)	

Dilihat melalui tabel 2 peningkatan hasil belajar siswa dalam siklus 1 dengan rerata skor 70, hasil belajar ini menunjukkan kateori Baik, dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 63,64%. Berdasarkan data ini memperlihatkan bahwasanya secara klasikal hasil belajar belum mencapai indikator kesuksesan yaitu 75%. Ketuntasan siswa pada sikus 1 dapat digambarkan pada diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1

Merujuk pada refleksi yang dilakukan didapat hasil yaitu pada saat kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan, jumlah siswa dalam 1 kelompok terlalu banyak yakni terdiri dari 3-4 orang sehingga tidak semua siswa dapat menggunakan dakon yang disediakan. Ini menyebabkan masih ada siswa yang bermain dan menyebabkan beberapa siswa belum menggapai KKM yang ditetapkan (belum tuntas). Dilihat melalui hasil refleksi, maka pelaksanan siklus 2 selanjutnya dilakukan perbaikan dengan mengurangi jumlah siswa tiap kelompok yang terdiri dari 2 orang perkelompok, sehingga semua siswa dapat menggunakan dakon secara bergantian. Diharapkan anak dapat lebih fokus melakukan permainan dan tujuan pembelajaran tercapai.

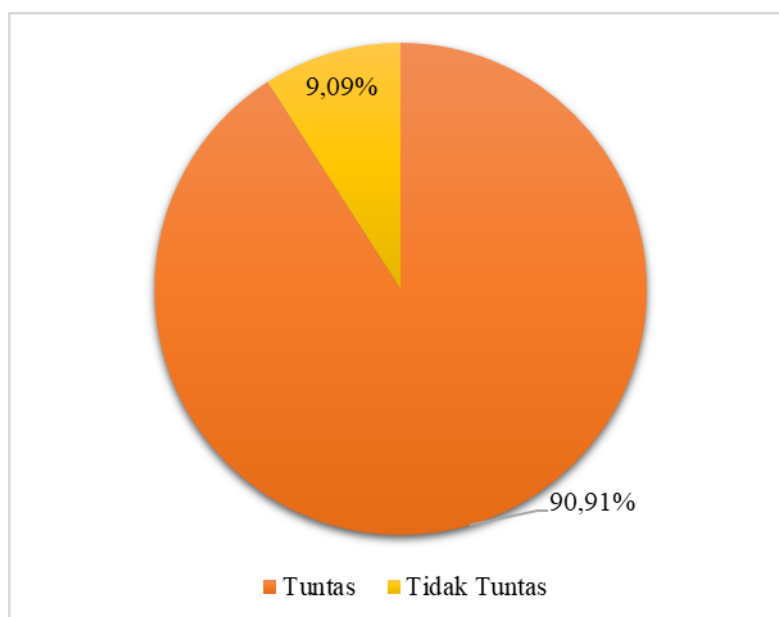
Pada perbaikan pembelajaran siklus 2, kegiatan perencanaan siklus 2 dibuat dengan meperhatikan kendala yang dihadapi pada diklus 1. Kegiatan ini tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan perencanaan siklus 2 sama dengan siklus 1 mengikuti langkah penggunaan media permainan dakon. Seperti halnya siklus 2, guru pendamping melaksanakan pengamatan pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan memakai lembar pengamatan yang sudah dipersiapkan. Pada akhir siklus, dilakukan uji hasil belajar matematika dengan hasil seperti berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Matematika Siklus 2

No.	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Abizar	90	Tuntas
2	Aqila	80	Tuntas
3	Azzam	70	Tuntas
4	Fahri	60	Tidak Tuntas
5	Fani	70	Tuntas
6	Irma	80	Tuntas
7	Nayla	80	Tuntas
8	Reno	80	Tuntas
9	Sean	80	Tuntas
10	Qisya	80	Tuntas
11	Wadan	80	Tuntas
Rata-rata		77,27 (Kategori Baik)	
Tuntas		10 (90,91%)	
Tidak Tuntas		1 (9,09%)	

Pada siklus kedua, terlihat adanya peningkatan hasil belajar ketika menggunakan media permainan dakon. Dalam siklus ini, rerata nilai yang didapatkan ialah 77,27, dikategorikan sebagai baik, dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 90,91%. Pada akhir siklus 2, dilakukan refleksi bersama guru pendamping. Dari hasil refleksi tersebut, terungkap bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus 2 telah berjalan dengan baik, ditandai oleh kenaikan rata-rata nilai serta persentase ketuntasan. Pengurangan jumlah siswa dalam satu kelompok juga memberikan dampak positif, memungkinkan siswa lebih fokus pada kegiatan pembelajaran. Seiring dengan adanya peningkatan ini, keputusan diambil untuk menghentikan pelaksanaan siklus. Dengan merujuk pada data tabel 2 dan 3, bisa ditarik kesimpulan bahwa terjadi kenaikan dalam hasil belajar matematika dalam materi operasi hitung bilangan cacah dengan memanfaatkan media permainan dakon. Rekap ketuntasan dapat dilihat pada gambar 2 berikut.

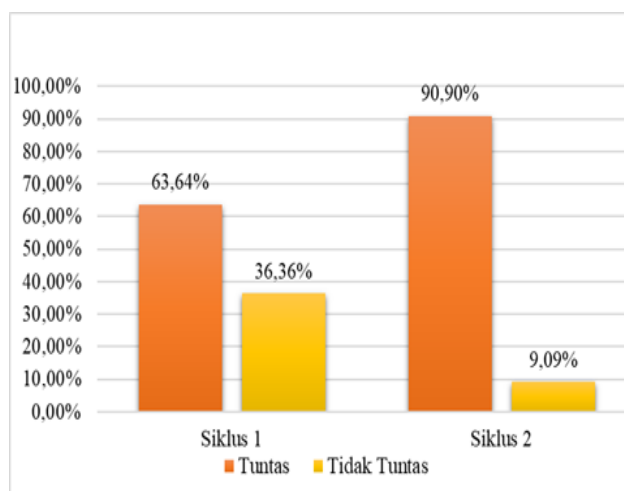


Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2

Perbaikan pembelajaran ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar matematika siswa. hal ini dikarenakan kurang maksimalnya proses pelaksanaan pembelajaran matematika yang dilaksanakan di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran supaya bisa menumbuhkan hasil belajar matematika siswa. Amellya dan Aryanto (2021) Matematika adalah pelajaran yang lumayan menantang dikarenakan siswa sering kesulitan mengerti logika perhitungan serta materi yang diajarkan. Dalam kehidupan sehari-hari, berhitung saja sering tidak cukup guna menyudahi persoalan, meskipun dalam hal ini matematika tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Fendrik (2019) menyatakan bahwa pentingnya matematika bagi siswa sekolah dasar untuk dipelajari karena disiplin ilmu ini secara langsung terkait dengan semua kegiatan sehari-hari manusia.

Salah satu materi yang dihadapi siswa dalam materi operasi hitung bilangan cacah. Materi ini dianggap sulit oleh siswa sehingga menunjukkan hasil yang rendah. Hal ini bukan tidak beralasan, sebagaimana pendapat Anditiasari (2020) yang menyatakan bahwa Materi operasi hitung matematika di sekolah dasar mencakup perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan, yang keseluruhannya berkaitan dengan bilangan. Metode berhitung untuk bilangan bulat, bilangan cacah, serta pecahan diajarkan di sekolah dasar dikarenakan bilangan-bilangan tersebut memiliki peran penting pada operasi hitung matematika. Kesusahan siswa pada operasi hitung bilangan cacah tampak dalam tulisan hasil penyelesaian soal, hal ini terbukti pada hasil belajar ulangan harian siswa yang telah dikumpulkan. Surya (2015) menyatakan ada banyak kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar salah satunya kesulitan belajar matematika. Dewi, dkk (2020) kesusahan siswa pada matematika bisa terlihat melalui cara mereka menjawab ataupun mencari solusi atas persoalan matematika. Kesulitan ini sering kali berkaitan dengan gangguan dalam memahami atau menggunakan bahasa tulis, yang terlihat dari jawaban tertulis siswa saat menyelesaikan soal atau perhitungan matematika.. Mengingat pentingnya matematika bagi siswa sekolah dasar, maka perlu tindakan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Rahmatin dan Marzuki (2019) mengungkapkan bahwa Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika, bisa disintesis bahwa keahliannya memecahkan sebuah persoalan ialah bagian penting dalam pembelajaran matematika. Dengan mempunyai keahlian ini, siswa bisa menyelesaikan berbagai persoalan pada pembelajaran matematika.

Guru perlu mencari solusi yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran yang bervariasi serta menyenangkan dalam mempelajari materi matematika. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Erfan, dkk (2020) yang mengemukakan bahwasanya Kemampuan guna membuat variasi adalah sebuah keterampilan penting bagi pendidik dalam mengaplikasikan beragam strategi guna mencapai tujuan pembelajaran siswa, sambil menghindari kejenuhan dan meningkatkan ketertarikan, semangat, serta aktivitas belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, peran pendidik dalam memberikan variasi selama proses pembelajaran sangatlah vital. Salah satu cara variasi yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah melalui penggunaan berbagai media pembelajaran. Sebagai bentuk tindakan yang digunakan dalam upaya perbaikan pembelajaran, pada penelitian ini media yang dipakai ialah dakon. Penggunaan media permainan dakon dilakukan sebanyak 2 siklus. Dengan penggunaan media permainan dakon ini, terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 dan 2

Merujuk pada tabel 1. dapat diketahui bahwa media permainan dakon atau juga dikenal congklak dapat meningkatkan materi operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Risnawati, dkk (2019) mengungkapkan bahwa permainan dakon matematika ialah media pembelajaran yang bisa dikatakan hasil melalui modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yakni congklak. Begitupula pendapat Amellya dan Aryanto (2021), menyatakan bahwa permainan dakon sebagai permainan tradisional, memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Kelebihan permainan ini terletak pada kesenangannya dan kemampuannya dalam membantu siswa memahami konsep membilang dan berhitung matematika, sambil tetap mempertahankan unsur kesenangan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan hingga 2 siklus dikarenakan dalam siklus 1, hasil belajar siswa belum menapai KKM. Pada gambar 3 tampak bahwa rata-rata hasil belajar siklus 1 hanya 63,64% masih dibawah indikator yang ditentukan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran jumlah siswa dalam kelompok terlalu banyak sehingga siswa sulit untuk berkonsentrasi. Kelompok atau pembelajaran berkolaborasi pada penelitian ini dipilih agar siswa dapat bekerja sama. Luzyawati, dkk (2020) menyatakan bahwa mengatakan bahwa pada pembagian kelompok atau Diskusi dalam kelas dengan jumlah siswa yang berlebihan akan berdampak pada terbatasnya kesempatan bagi setiap siswa untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu, proses diskusi cenderung didominasi oleh sejumlah siswa yang lebih aktif berbicara.

Dalam proses penggunaan media permainan dakon, dilaksanakan juga dalam bentuk pembelajaran kolaboratif. Menurut (Fadliansyah & Imanullah, n.d.) menjelaskan bahwa model pembelajaran kolaboratif bisa didefinisikan sebagai model pembelajaran inovatif yang pusatnya ialah dalam siswa (*student centred*). Model pembelajaran kolaboratif semoga bisa menumbuhkan keaktifan, interaksi sosial, dan kreativitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif ialah prosedur belajar dengan berkelompok yang setiap anggotanya memberikan suatu pesan, pengalaman, gagasan, sikap, argumen kemampuan, serta kecakapan yang dipunyainya guna menumbuhkan pengertian semua anggota secara bersamaan. Oka (2022) menyatakan bahwa media merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran yang menjembatani antara pembelajar dengan sumber belajar. selanjutnya Kustiawan (2016) mengungkapkan bahwa Sebagai tenaga pendidik profesional di lembaga pendidikan formal, peran guru saat ini tidak hanya terbatas pada mengajar, tapi harus mampu membelajarkan siswa dengan mengelola pembelajaran dengan baik salah satunya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil yang didapatkan terkait perbaikan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal, oleh karenanya bisa disintesis bahwa proses penerapan media permainan dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 dengan rata-rata nilai 70 kategori Baik, serta persentase ketuntasan 63,64%. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai 77,27 dengan kategori baik dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 90,91%.

Penerapan media permainan dakon dalam menumbuhkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah membutuhkan waktu yang lama, oleh karena itu disarankan guru benar-benar mengatur alokasi waktu pembelajaran agar tidak melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan. Selain itu, jumlah anggota kelompok bermain dakon juga perlu diperhatikan agar proses permainan lebih mudah diamati.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SDN 194/IX Matra Manunggal yang telah mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini hingga selesai, serta semua teman sejawat yang membantu pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. N., Darusman, Y., & Mahendra, H. H. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 2(2), 148. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i2.38558>
- Agustini, A., Fadliansyah, F., Program, M., Pgsd, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.). *Upaya*

- Meningkatkan Kemampuan Menulis Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Pada Sampel Kelas Ii Uptd Sdn Campor 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan. 18, 62–70. <http://jurnal.amalinsani.org/index.php/sehran>
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>
- Fadliansyah, F. (2019). Efektivitas Media Neo Snake and Ladder Game Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Article Info. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 11–20. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Fadliansyah, F., & Imanullah, F. (n.d.). ANALISIS PERAN ORANG TUA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DARING (Online) SISWA PADA PELAJARAN PJOK.
- H. Mailili, W. (2018). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIA MTs ALKHAIRAAT KALUKUBULA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN BILANGAN BULAT. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 84–91. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.15>
- Islami, A. N., Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2021). Penerapan Model Blended Learning Berbantuan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas 2 Sd Muhammadiyah 4 Surabaya. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 68. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.848>
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6613–6619. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>
- Made Citra Wibawa, & Ketut Tunas Arnawa. (2017). Penerapan Metode Inkuiri Berbantu Media Benda Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 129–136.
- Prihatinia, S., & Zainil, M. (2020). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1511–1525.
- Rochmi, F. D. (2015). Metadata, citation and similar papers at core.ac.uk 4. *Донну*, 5(December), 118–138.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735–1742.
- Verawati Wote, A. Y., Sasingan, M., & Yunita, K. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 107. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24384>