

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi KPK dan FPB melalui Media Pembelajaran Visual Kelas V di SDN Tasikmadu 1 Malang

Qoni'atus Syahidah, Wulida Arina Najwa, Atika Maulidina

PGSD STKIP Al Hikmah

Surabaya, Indonesia

goniatussyahidah2@gmail.com

Kata

Kunci: Peningkatan
hasil belajar siswa,
SD, Pendidikan
Matematika Kelas V

Tipe Artikel:
Hasil penelitian
tindakan kelas

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Tasikmadu 1, Matematika merupakan pelajaran yang mempunyai banyak ide dan konsep yang kreatif sehingga banyak yang mengira bahwa mata pelajaran ini sangat sulit dipahami dan membosankan. Masih banyak pula ditemukan pendidik yang menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri Tasikmadu 1 melalui penerapan media pembelajaran visual. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tasikmadu 1 dengan melibatkan 16 siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes dan kuesioner sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar tes peserta didik dan lembar kuesioner peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Temuan penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB Kelas V SD Negeri Tasikmadu Malang dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran visual. Hasil tersebut dibuktikan dari hasil tes pada Siklus I yaitu 80% siswa sudah mencapai KKTP setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran visual.

© 2025 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Menurut Warsita (2008) Setiap teori pembelajaran mempunyai acuan yang menjadi pusat perhatian. Misalnya ada yang lebih menekankan pada proses pembelajaran, ada yang menekankan pada hasil belajar, ada yang menekankan pada isi atau hal hal yang dipelajari, ada yang lebih mementingkan sistem informasi yang ditangani dalam proses pembelajaran, dan ada yang menekankan pada pembentukan atau pembangunan pengetahuan, sikap atau keterampilan seseorang. Perlu diketahui bahwa kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan jika tidak sesuai prosedur pembelajaran, harus berdasarkan teori dan prinsip pembelajaran tertentu agar dapat berjalan dengan baik.

Pentingnya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat dipungkiri. Namun sumber belajar yang saat ini tersedia di satuan pendidikan umumnya belum dimanfaatkan dan dikelola secara optimal untuk kepentingan pembelajaran. Padahal, berbagai

sumber belajar tersebut hanya berguna jika dapat dikelola dan difungsikan secara optimal dan terorganisir. Oleh karena itu, sudah saatnya setiap satuan pendidikan mengupayakan optimalisasi pengelolaan sebagai sumber belajar baik dalam bentuk Pusat Sumber Belajar (PSB) atau Learning Resources Centre (LRC).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Tasikmadu 1 Malang, telah ditetapkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran Matematika yaitu 70, sehingga siswa dikatakan kurang jika nilainya di bawah atau kurang dari 70. Fakta nilai anak di sana sebelumnya paling rendah dengan nilai 30 dan nilai paling tinggi 100. Sebagian siswa tidak mengetahui mengapa mereka mempelajari pelajaran Matematika karena semua yang dipelajari terasa jauh dari kehidupan sehari-hari. Siswa hanya mengetahui dari apa yang dijelaskan oleh guru di papan tulis atau catatan yang ada di buku paket Matematika, sehingga peserta didik merasa hampir tidak pernah mendapat kesempatan untuk memanipulasi objek-objek tersebut. Akibatnya banyak yang berpendapat bahwa pelajaran Matematika sangat sukar dipelajari. Guru juga mengemukakan bahwa materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) merupakan materi yang sulit dipelajari oleh siswa. Sudah empat kali pertemuan, siswa masih belum memahami materi KPK dan FPB.

Secara umum pelajaran matematika dianggap sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain; Pertama, penjelasan guru kepada siswa terlalu monoton dan membosankan tanpa memberi jeda kepada siswa untuk memanipulasi objek-objek yang ada di pelajaran matematika. Sehingga banyak siswa yang mendapat pencapaian dengan nilai yang rendah, Kedua, kurangnya pengetahuan peserta didik terkait pembelajaran matematika yang menjadi pemicu rendahnya hasil belajar peserta didik. Ketiga, belum ada media yang dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan minat terhadap pelajaran matematika (terkait hal ini guru dapat menggunakan media pembelajaran visual terhadap peserta didik)

Menurut Susiana (2023) Guru harus mampu menyusun suatu rencana pembelajaran yang baik maupun yang tidak baik, tetapi guru juga harus mampu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mencari maupun membangun dan mengaplikasikan pengetahuan yang peserta didik dapat dari materi yang guru ajarkan dalam kehidupannya. Selain itu guru harus memahami secara keseluruhan materi yang diajarkan di kemudian hari kepada peserta didik agar dapat memahami secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran terkait, Untuk materi semester 1 yaitu bilangan cacah dengan tema KPK dan FPB, Akan tetapi untuk saat ini di kelas V SD Negeri Tasikmadu 1 dengan jumlah 16 siswa masih dalam lingkup KPK saja yang didalamnya termasuk kelipatan, faktor bilangan, dan pohon faktor. dikarenakan masih banyak siswa yang masih belum memahami tentang materi KPK.

Setelah guru memahami materi yang diajarkan kepada peserta didik guru juga harus memperhatikan hasil belajar peserta didik di SD Kelas V Negeri 1 Tasikmadu pada

pembelajaran matematika, dengan pencapaian skala nilai yang rendah di bawah 70 sampai skala nilai paling tinggi 100. Hal itu disebabkan oleh minat belajar peserta didik yang masih rendah, Karena kurangnya media (seperti media pembelajaran visual) yang diberikan guru pada peserta didik. Selain itu, minimnya sumber belajar di sekolah juga menjadi pemicu rendahnya hasil belajar peserta didik.

Menurut Sahuni (2020) Media visual merupakan suatu alat komunikasi yang dapat mentransfer data atau informasi secara teknikal untuk menampilkan gambar, grafik serta penempatan dan posisinya secara teknis jelas, sehingga penerima pesan dapat menerima sesuai ekspektasi yang diharapkan oleh pengirim pesan tersebut. Dengan demikian maksud dari tujuan penggunaan media visual dalam pembelajaran yaitu menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dari sebelumnya serta lebih efektif dan efisien terutama bagi peserta didik yang masih anak-anak. Sebab mereka masih berpikir terhadap hal-hal yang konkrit.

Media pada pembelajaran matematika perlu diterapkan. Agar siswa tidak menganggap bahwa pembelajaran matematika sangat ditakuti maupun membosankan. Menurut Kustandi, dkk (2021) Media visual salah satu alat untuk mencapai tujuan, dengan menggunakan media visual maupun metode yang akurat guru dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan alat peraga maupun media pembelajaran dapat menimbulkan kesan terhadap keaktifan belajar peserta didik. Namun guru juga harus mempunyai kreativitas dalam menciptakan media sesuai dengan materi pembelajaran. Bukan berarti harus menggunakan media yang sangat canggih maupun memerlukan dana yang cukup besar. Maka dari itu guru harus bisa memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar lingkungan sekolah maupun yang ada di luar sekolah.

Selain rumusan masalah dari “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa materi KPK melalui media visual?” media visual dapat memberikan manfaat kepada peserta didik maupun guru terhadap keterbatasan waktu, ruang dan tempat yang ada dengan tetap memberikan gambaran secara konkrit kepada peserta didik dalam pembelajaran yang telah guru sampaikan pada peserta didik.

Maka dari itu peneliti memberi solusi pada guru untuk menerapkan pembelajaran menggunakan berbagai susunan perangkat yang digunakan termasuk : Modul ajar, media/alat peraga teknik pengumpulan data serta instrumen yang dibutuhkan oleh guru dalam mengelola kelas dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan.

METODE

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dapat dilakukan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah yang ada di dalam kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Jenis penelitian yang digunakan adalah strategi pembelajaran inkuiri Matematika yang diterapkan oleh guru untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika, Untuk pembahasan bangun ruang ini.

Sasaran penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tasikmadu 1 pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD yang terdiri dari 16 siswa. Menurut Kemmis dan McTaggart (2014) dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), istilah “siklus” mengacu pada proses yang berulang dan terstruktur yang dilakukan oleh guru ketika melakukan tindakan kelas. Pertanyaan yang sering diajukan adalah "Berapa banyak siklus yang harus dalam penelitian tindakan kelas?". Namun tidak ada kesepakatan antara para ahli penelitian kependidikan mengenai seberapa banyak siklus yang seharusnya dilakukan dalam penelitian tindakan kelas.

Ada yang berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas minimal harus terdiri dari dua siklus, ada pula yang berpendapat bahwa dalam penelitian tindakan kelas itu tidak ada batasan minimal siklus, artinya penelitian itu sudah dianggap selesai atau lengkap jika tujuan penelitian tercapai dalam satu siklus saja. Jumlah siklus dalam penelitian tindakan kelas ini tidak dibatasi harus seberapa banyak jumlah siklus, karena permasalahan kelas dipandang sebagai permasalahan yang dinamis dan permasalahan selalu terjadi sehingga sehingga suatu tujuan belum tercapai maka siklus berikutnya akan terus dilanjutkan hingga tujuan penelitian tersebut bisa tercapai. Namun para peneliti biasanya melakukan penelitian tindakan kelas dengan dua kali siklus.



Gambar 1.1 Alur PTK dalam Model Kemmis dan McTaggart

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. tes digunakan untuk mengukur hasil belajar materi KPK. Lembar observasi digunakan untuk melihat capaian keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian. Soal pilihan ganda yang dijawab dengan benar diberi skor 1 sedangkan yang salah tidak ada nilai. Untuk yang soal uraian 1 soal benar diberi nilai 30 sedangkan yang salah diberi nilai 0.

Tabel kategori nilai

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
90 - 100	A	Sangat Baik
80 - 89	B	Cukup Baik
70 - 79	C	Baik
60 - 69	D	Cukup
0 - 59	E	Kurang

Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif.

Indikator keberhasilan penelitian, siswa dinyatakan berhasil jika mendapat nilai diatas 70 dari 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dijabarkan berdasarkan hasil penelitian, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan siklus berkelanjutan. Pada tahap perencanaan, penelitian dilakukan dengan penyusunan modul ajar dan lembar tes hasil belajar pembelajaran Matematika menggunakan media visual pada SDN Tasikmadu 1. Pada modul ajar diambil pencapaian pembelajaran fase C, (1) Peserta didik bisa membandingkan bilangan KPK dan FPB, (2) Peserta didik dapat menentukan KPK dari bilangan bilangan yang ditentukan, (3) Peserta didik dapat menentukan FPB dari bilangan bilangan yang ditentukan dari cp tersebut tersusun tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Melalui strategi pembelajaran alur merdeka murid dapat menyebutkan pengertian KPK dan FPB serta mengidentifikasi perbedaan antara KPK dan FPB dengan tepat

Tujuan pembelajaran tersebut digunakan pada pembelajaran siklus 1 dan siklus 2.

Modul ajar yang telah selesai disusun dan dilakukan oleh validasi ahli. Validasi dilakukan dalam modul ajar Pendidikan Matematika. Hasil validasi modul ajar dapat dideskripsikan bahwa modul ajar layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Saran dari seorang ahli yaitu :

1. Tambahkan penskoran pada lembar kuesioner dan cara mendapatkan nilai akhir.
2. Tambahkan kunci jawaban dan rubrik penilaian pada instrumen soal.
3. Karena ada 2 lembar instrumen, yaitu lembar kuesioner dan lembar soal maka sebaiknya halaman dipisah.

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan modul yang telah divalidasi. Pembelajaran tersebut melibatkan 16 siswa SDN Tasikmadu 01 pada semester 1/Ganjil. Pembelajaran dibagi menjadi 2 siklus, setiap pertemuan membutuhkan 2 jam pelajaran atau 70 menit setiap 1 jam pelajaran. Dalam setiap pertemuan, di akhir

pembelajaran setiap siswa diberikan tes dari materi KPK dan FPB. Berikut indikator hasil dari siklus 1.

Indikator	Hasil
Siswa yang tuntas	9
Siswa yang tidak tuntas	7
Nilai rata rata kelas	70
Persentase ketuntasan	56%

Pembelajaran dihandle oleh peneliti sendiri yang dibantu dengan 1 observer. Pembelajaran dilaksanakan mengikuti jadwal pelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu pada hari Rabu, 16 Oktober 2024 pukul 10.45 - 11.55 WIB untuk siklus 1. Sedangkan, pada siklus 2 pembelajaran dilakukan pada hari dan waktu yang sama.

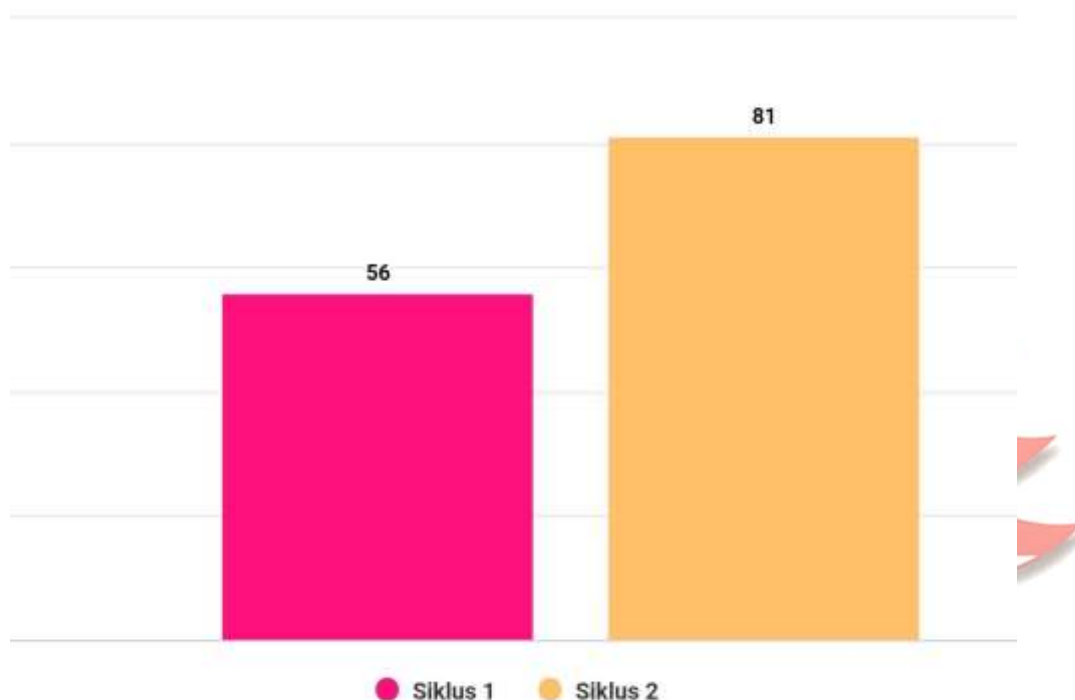
Setelah peneliti melakukan pembelajaran dan tes hasil belajar, kemudian hasilnya ditabulasi. Tes hasil belajar siklus 2 dapat dijelaskan pada tabel berikut ini

NO	Siswa	Soal													Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1.	AFMM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	30	0	70
2.	DAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	30	70
3.	INR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	30	30	100
4.	LBN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	30	70
5.	KJA	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	30	30	30	98
6.	MNA	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	30	30	67
7.	VAO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	30	70
8.	AETW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	30	70
9.	ATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	30	30	100
10.	AKP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	30	30	69
11.	BN	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	30	30	30	99
12.	LAKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	30	30	100
13.	LKM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	30	30	100
14.	SW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	30	30	100
15.	SR	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	30	0	30	66
16.	FAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	30	70

Tes Hasil Belajar siswa yang memenuhi KKTP sebanyak (16) siswa dengan persentase (80%), sedangkan siswa yang belum memenuhi KKTP sebanyak (3) siswa. Siswa yang memenuhi KKTP siswa nomor (1,2,3,4,5,7,8,9,11,12,13,14,16) sedangkan siswa yang tidak

memenuhi KKTP nomor (6,10,15) standar ketuntasan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah minimal mencapai persentase 80% dari total seluruh siswa. Oleh karena itu, diakhir pembelajaran peneliti melakukan evaluasi dengan cara refleksi diri guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa selama masa pembelajaran menggunakan media visual yang telah diajarkan. Refleksi diri dilakukan dengan cara peneliti memberikan lembar kuesioner pada setiap siswa, kuesioner terdiri dari beberapa pertanyaan (sesuaikan) yang berhubungan dengan keberhasilan pembelajaran. 2 pertanyaan menggali tentang cara mengajar guru, 4 pertanyaan menggali tentang tingkat pemahaman siswa. Hasil kuesioner dideskripsikan dalam tabel.

Diagram peningkatan hasil belajar



Tabel Hasil Kuesioner

NO	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah siswa sudah paham dengan materi KPK dan FPB yang sudah diajarkan?	16	
2	Apakah siswa sudah tau apa itu KPK?	16	
3	Apakah siswa sudah tau apa itu FPB?	16	
4	Apakah siswa sudah mengetahui apa itu bilangan prima?	16	

5	Apakah pelajaran hari ini menyenangkan?	16	
6	Apakah ada materi yang menyulitkan?	16	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa yang menjawab (ya) sebanyak 16 siswa, dengan persentase 100 persen. Sedangkan siswa yang menjawab (tidak) sebanyak 0 siswa, dengan persentase 0 persen.

Setelah peneliti melakukan serangkaian pengumpulan data serta ada beberapa tahapan yang perlu didiskusikan. Pada tahap pelaksanaan peneliti telah mengembangkan dan memvalidasi modul ajar. Hasil pengembangan modul ajar menunjukkan beberapa aspek yang memperoleh nilai tinggi dengan menggunakan media pembelajaran visual yang telah dilaksanakan di SDN Tasikmadu 1 Malang.

SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1, persentase siswa yang mencapai KKTP sebesar 56%. Hasil belajar siswa pada pertemuan kedua yang mencapai KKTP sebesar 81%. Menurut kebijakan sekolah pembelajaran kelas dianggap tuntas apabila mencapai lebih $\geq 80\%$. Oleh karena itu, memperhatikan capaian pembelajaran siswa pada siklus 2 sudah memenuhi $\geq 80\%$, sehingga pembelajaran dinyatakan tuntas pada pertemuan kedua. Hasil belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan 25% dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus 1. Faktor keberhasilan capaian belajar siswa dikarenakan perbaikan pada spek simulasi soal dan variasi media pembelajaran dengan menggunakan media visual. Saran yang dapat diberikan peneliti yaitu guru yang mengajar Pendidikan Matematika perlu memperhatikan tingkat kesulitan soal dan variasi media. Hal itu dapat meminimalisir siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah untuk meningkatkan capaian belajarnya. Faktor ini bukan penentu utama, namun dapat dijadikan perhatian khusus bagi guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar, Reza S. (2013). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar, Surabaya: UNESA. Vol 01, No (02).
- Kemmis, S. dan Taggart R. (2014). The Action Research Planner. Singapore: Springer Science.
- Kustandi, C. DKK. (2021) Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran, Jakarta: Jurnal teknologi pendidikan. Vol 10, No 02.
- Sahuni, DKK. (2020). Interaksi Media Pembelajaran Dengan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab, Jakarta: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/871>
- Susiana, (2023) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar siswa Menggunakan Media Visual Pada materi Bangun Ruang, Indonesia:

<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif> .Vol 1, No (01).

Warsita, Bambang. (2008). Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar, <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/421> Vol XX1, No.

Agus, Wahib M. (2011) Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Visual Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV MI Sidorejo Tegalrejo Magelang: Yogyakarta, Sunan Kalijaga.

