

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pengolahan Data Berbantuan Media Dabar Kelas IV SDN 04 Klegren

Ira Armisa ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Windiyana Paramitha, SDN 04 Klegren

✉ iraarmisa738@gmail.com

Abstract: *The low interest in learning of students in mathematics lessons is caused by the learning process still using conventional methods and not utilizing concrete media in data processing material. This will also have an impact on learning outcomes. This research aims to improve student learning outcomes in data processing material with the help of "dabar" media or pictorial dice. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with 2 learning cycles. The subjects of this research were 12 class IV students at SDN 04 Klegren, consisting of 7 male students and 5 female students. There are 4 stages in this research, namely planning, implementation, observation and reflection. Based on the research that has been conducted, there is an increase in students' learning completeness from the pre-cycle of 4 students (33%), increasing in the first cycle with the number of 6 students (50%), and the second cycle increasing to 11 students (92%).*

Keywords: Learning outcomes, pictorial dice media, data processing

Abstrak: Rendahnya minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media konkret pada materi pengolahan data. Hal ini juga akan berdampak pada hasil belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pengolahan data dengan bantuan media "dabar" atau dadu bergambar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus pembelajaran. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 04 Klegren yang berjumlah 12 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Terdapat 4 tahapan dalam penelitian ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari pra siklus sejumlah 4 siswa (33%) meningkat pada siklus I dengan jumlah 6 siswa (50%), dan siklus ke II meningkat menjadi 11 siswa (92%).

Kata kunci: Hasil belajar, media dadu bergambar, pengolahan data



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan/atau latihan bagi peranannya dimasa akan datang (Chomaidi dan Salamah, 2018). Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Kegiatan belajar menjadikan seseorang dari yang belum mengerti menjadi mengerti dan dari yang belum paham menjadi paham.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini menuntut para guru untuk lebih kreatif dan produktif terutama pada proses pembelajaran. Guru kreatif akan dapat menangkap peluang dan membuatnya menjadi guru produktif. Selalu saja ada ide-ide yang membuatnya menemukan sistem pembelajaran dengan berbagai model. Bahkan, mampu membuat media pembelajarannya sendiri untuk membantu peserta didik menerima materi pelajaran dengan baik (El Fanany, 2013). Pembuatan media pembelajaran oleh guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi Pelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai serta mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah menerima pembelajaran dari guru. Hasil belajar meliputi 3 aspek, antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menjadi salah satu elemen yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini, hasil belajar menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Nafiati, 2021).

Menurut (Martinis, 2008) Penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting dan dibutuhkan guru dalam memperlancar kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan membuat siswa aktif dan siswa menjadi lebih paham karena terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Media dapat digunakan pada setiap mata Pelajaran, termasuk Matematika.

Banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Dalam pembelajaran, guru hanya terpaku pada cara mengajar secara tradisional atau metode ceramah, dimana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan lalu mencatat. Sehingga siswa merasa bosan dengan penjelasan yang diberikan guru (Saragih, 2019). Hal serupa juga diungkapkan oleh beberapa siswa SDN 04 Klegen mereka mengatakan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 04 Klegen, minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika khususnya materi pengolahan data. Sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru hanya menggunakan metode konvensional, sehingga antusias siswa kurang dan mereka memilih mengobrol dengan temannya saat jam pelajaran. Hal ini yang menyebabkan proses pembelajaran yang terjadi di kelas kurang efektif dan tidak akan berjalan maksimal, yang mana juga berpengaruh pada hasil belajar siswa karena tujuan pembelajaran juga tidak dapat tercapai. Menurut (Shafira Puspa Faradila dan Siti Aimah, 2018) Pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal apabila seorang guru dapat memberikan perubahan sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satunya melalui media pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berupa "Dabar" atau Dadu Bergambar untuk diaplikasikan dengan mata Pelajaran Matematika materi Pengolahan Data dengan harapan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 04 Klegen. Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang diatas, peneliti merasa termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul

“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pengolahan Data Berbantuan Media Dabar kelas IV SDN 04 Klegen.”

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 04 Klegen Kota Madiun dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran. PTK melibatkan peran ganda peneliti, yaitu sebagai pengamat dan guru pelaksana pembelajaran berdasarkan modul yang telah dirancang oleh peneliti. Tujuan PTK adalah untuk menemukan masalah pembelajaran dan menyediakan solusi. Menurut (Sanjaya, 2016) PTK terdiri dari empat tahapan dasar dalam proses penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 12 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar evaluasi di akhir pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan beberapa Langkah, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Pra Siklus

Sebelum mengajar peserta didik dengan materi pengolahan data, peneliti melakukan refleksi awal mengenai kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika materi tersebut yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Siklus I dan II

Pada siklus I dan II, peneliti melakukan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan penyusunan rancangan pembelajaran terdiri dari modul ajar, lembar evaluasi/soal, LKPD, dan pembuatan media Dadu Bergambar. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, peneliti berpedoman pada rencana pembelajaran/modul ajar yang telah disusun. Sedangkan pada tahap pengamatan, selama pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan pada aktivitas belajar peserta didik.

Refleksi

Peneliti melakukan analisis terhadap pembelajaran pada siklus I, kemudian digunakan sebagai refleksi untuk memperbaiki siklus pembelajaran ke II.

Untuk menganalisis hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kriteria
92-100	Sangat Baik
84-91	Baik
75-83	Cukup
<75	Kurang

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus pembelajaran untuk menentukan bagaimana cara meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran matematika materi pengolahan data dengan menggunakan media “Dabar” atau dadu bergambar.

Kegiatan PTK diawali dari pra siklus, selama observasi kegiatan pembelajaran siswa terlihat kurang bersemangat dalam belajar. Pada siklus I peneliti menyampaikan pembelajaran matematika dengan bantuan media “Dabar” materi pengolahan data. Perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Frekuensi	Presentase
92-100	1	8%
84-91	2	17%
75-83	3	25%
<75	6	50%
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	60	
Rata-rata	77,5	
JUMLAH	12	100%

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa dari 12 peserta didik yang mempunyai nilai dalam kriteria Sangat baik ada 1 anak, (8%), 2 (17%) anak masuk kriteria Baik, 3 (25%) anak masuk kriteria cukup, dan 6 (50%) anak masuk kriteria kurang. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, dan nilai terendah yang diperoleh adalah 60 dengan nilai rata-ratanya 77,5.

Pada siklus II, peneliti juga memberikan pembelajaran dengan menggunakan media dadu bergambar, namun proses pembelajaran lebih menuju ke penguatan soal dan menanyakan kepada peserta didik apakah ada hal yang masih bingung ataupun kurang memahaminya. Berikut hasil belajar pada siklus II:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Frekuensi	Presentase
92-100	4	33%
84-91	2	17%
75-83	5	42%
<75	1	8%
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	70	
Rata-rata	87,5	
JUMLAH	12	100%

Berdasarkan tabel hasil belajar siklus II, dapat dilihat bahwa terdapat 4 (33%) anak memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik, 2 (17%) anak masuk dalam kriteria baik, 5 (42%) anak masuk dalam kriteria cukup, dan 1 (8%) anak masuk dalam kriteria kurang. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, dan nilai terendah yang diperoleh adalah 70 dengan nilai rata-ratanya 87,5. Peserta didik kelas IV sudah mulai terlihat perkembangan yang signifikan dalam memperoleh hasil belajar selama siklus kedua. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar dari 77,5% menjadi 87,5%.

Dibawah ini adalah tabel persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yang diperoleh dari Tindakan penelitian dengan menggunakan media "Dabar" atau dadu bergambar:

Tabel 4. Persentase Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan	Pra Siklus	% Pra Siklus	Siklus I	% Siklus I	Siklus II	% Siklus II
1.	Tuntas	4	33%	6	50%	11	92%
2.	Tidak Tuntas	8	67%	6	50%	1	8%

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas dalam hasil belajarnya meningkat, dibuktikan dari kegiatan pra siklus masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 8 anak. Setelah diberikan Tindakan penggunaan media

“Dabar” pada siklus I mengalami kenaikan pada ketuntasan belajar yaitu sebesar 50%, dan pada Tindakan siklus ke II jumlah persentase peserta didik yang tuntas dalam belajarnya adalah 92% atau 11 dari 12 peserta didik kelas IV SDN 04 Klegen.

PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pengolahan data berbantuan media dabar kelas IV SDN 04 Klegen. Hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 selalu mengalami peningkatan. Pada kegiatan pra siklus, peserta didik kurang bersemangat dalam belajar dan hasil belajarnya pun terbilang rendah. Pada kegiatan pembelajaran siklus 1 maupun siklus 2, peserta didik terlihat bersemangat, aktif dalam berdiskusi dan mampu mengerjakan tugas. Hasil belajar siklus 1 menunjukkan 6 dari 12 siswa dapat mencapai hasil ketuntasan minimum dan 6 siswa dalam kategori kurang. Sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan, yaitu 11 dari 12 siswa dapat mencapai hasil ketuntasan minimum dan 1 siswa dalam kategori kurang.

Kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam pelaksanaannya melalui 2 siklus pembelajaran. Penggunaan media dadu bergambar dapat mengaktifkan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar dengan antusias. Media dadu bergambar merupakan media yang berbentuk kubus dimana disetiap sisinya terdapat gambar yang berbeda, dan cara penggunaannya yaitu dengan dilempar beberapa kali sehingga muncul gambar disetiap lemparannya. Media ini sama seperti media lempar dadu, namun peneliti berinovasi dengan menggunakan gambar disetiap sisinya pada materi pengolahan data. Hasil ini sejalan dengan penelitian Novia Rofiqoh Rahmayanti, dkk. (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Dadu Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang dapat ditarik Kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Kedungpanji 2 pada materi pengumpulan dan penyajian data meningkat saat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media dadu efektif.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhayati. (2020) dengan judul “Penggunaan Media Dadu Pertanyaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Penggunaan Kata Tanya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 61/X Talang Babat” yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media dadu pertanyaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Yang dapat dilihat dari hasil observasi dan evaluasi yang telah dilakukan pada siklus I dan II dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini. Rata rata hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus satu adalah 71,46 dan pada siklus II rata-rata siswa menjadi 77,5. Sedangkan presentase siswa yang tidak tuntas dalam belajar menurun dari siklus pertama 40 % dan siklus kedua menjadi 14 %. Dari hasil belajar ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan Hasil Belajar dengan Penggunaan Media Dadu Pertanyaan pada siswa kelas II SDN 61/X Talang Babat Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini juga senada dengan penelitian Lusya Mumtahana, dkk. (2022) dengan judul “Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq” yang berpendapat Proses pembelajaran yang menggunakan media serta metode yang menarik dan khusus dapat memicu minat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlaq kelas 11 Ipa SMA Darul Ulum Sugio. Dengan adanya media dan metode tersebut dapat mejadikan kegiatan belajar mengajar berjalan lebih aktif dan lebih responsif, jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelum-sebelumnya yang terasa sangat membosankan dan monoton. Dapat digaris bawahi bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang baik dan dampak yang positif terhadap proses belajar mengajar yang berjalan lebih maksimal, aktif, dan efisien.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi pengolahan data dengan menggunakan media “Dabar” atau dadu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 04 Klegen. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari pra siklus sejumlah 4 anak (33%) meningkat pada siklus I dengan jumlah 6 anak (50%), dan siklus ke II meningkat menjadi 11 anak (92%). Dari hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media dadu bergambar pada materi pengolahan data dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Chomaidi dan Salamah. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo.
2. Fanany, El. (2013). *Guru Sejati Guru Idola*. Yogyakarta: Araska.
3. Faradila, Shafira Puspa dan Aimah, Siti. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*. 1
4. Martinis. (2008). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
5. Mumtahana, Lusia. (2022). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 1-6.
6. Nafiati, D.A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21 (2), 151-172.
7. Nurhayati. (2020). Penggunaan Media Dadu Pertanyaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Penggunaan Kata Tanya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(2), 219-231.
8. Rahmayanti, Novia Rofiqoh. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Dadu Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02).
9. Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Prenada Media Group. Yamin,
10. Saragih, Ana. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan di Sekolah Dasar. *Jurnal JRPP*, 2(2).