

PENERAPAN MEDIA PAPAN WAKTU UNTUK MENINGKATKAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA KELAS III SDN SAMPANGAN 02

Tri Ajeng Pratiwi *1
Nursiwi Nugraheni²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

*e-mail : ajengpratiwi697@gmail.com ¹, nursiwi@mail.unnes.ac.id ²

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dalam penelitian ini menggunakan media papan waktu untuk meningkatkan keberhasilan hasil belajar pada pelajaran matematika siswa kelas III SDN Sampangan 02. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa materi pelajaran satuan waktu dengan menggunakan media papan waktu. Rendahnya hasil belajar siswa yang berdampak pada perolehan hasil belajar Matematika sehingga nilai siswa menjadi rendah, oleh karena itu dilakukan penelitian menggunakan media pembelajaran papan waktu. Proses penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode ceramah, observasi, wawancara, diskusi dan tanya jawab. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Sampangan 02 dengan jumlah siswa 28 orang. Hasil penelitian pada siklus I terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 60,86% (cukup) dengan nilai rata-rata kelas 73,86 (cukup). Dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan perolehan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 86,95% (baik) dengan nilai rata-rata kelas 84,56 yang masuk pada kategori baik. Dari penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media papan telah mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sampangan 02.

Kata Kunci : Media Papan Waktu, Hasil Belajar Siswa

Abstract

This research is classroom action research (PTK), in this research using time board media to increase the success of learning outcomes in mathematics lessons for class III students at SDN Sampangan 02. The aim of this research is to determine student learning outcomes in time unit subject matter using time board media. The low student learning outcomes have an impact on the achievement of Mathematics learning outcomes so that student grades become low, therefore research was conducted using time board learning media. This classroom action research process uses lecture, observation, interview, discussion and question and answer methods. The research was carried out at SDN Sampangan 02 with a total of 28 students. The research results in the first cycle showed an increase in the percentage of completeness of student learning outcomes to 60.86% (sufficient) with an average class score of 73.86 (sufficient). And in cycle II there was another increase with the percentage of completeness of student learning outcomes of 86.95% (good) with an average class score of 84.56 which was in the good category. From this explanation, it can be concluded that the application of board media has been able to help improve the learning outcomes of class III students at SDN Sampangan 02.

Keywords : Time Board Media, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Maju tidaknya negara juga bergantung pada pendidikan. Pendidikan yang berkualitas menentukan terciptanya produk dan sumber daya manusia yang berdaya saing unggul serta dapat berkompetisi pada era globalisasi. Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian seseorang yang nantinya nantinya mampu berinteraksi dan berkomunikasi yang baik pada lingkungannya. Pendidikan adalah proses dimana siswa untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan sumber belajar, dengan mengutamakan perolehan kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap) (Popiyanto & Yuanta, 2018).

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetan. Melalui pendidikan, kita akan menggali potensi yang ada pada siswa dan menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas dan cakap. Ki Hajar Dewantara (dalam Yanuarti, 2017) menjelaskan bahwa "Pendidikan merupakan faktor penting dalam pertumbuhan dan

perkembangan anak karena memberikan anak segala hal yang bersifat pendidikan yang memungkinkan mereka menjadi warga masyarakat di mana mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Artinya melalui pendidikan, anak akan tumbuh menjadi anak yang berkualitas dan membanggakan. Manusia unggul akan menentukan status sosialnya dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu melalui jalur pendidikan. Jalur pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang berstruktur dan berjenjang serta dilaksanakan di sekolah. Jalur pendidikan formal misalnya pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenjang pendidikan yang utama dalam perkembangan siswa yakni pendidikan di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar merupakan lembaga pertama yang memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai dasar untuk menempuh pendidikan ketingkat selanjutnya. Sekolah Dasar mengembangkan potensi siswa pada aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Oleh karena itu, pembelajaran di Sekolah Dasar haruslah diusahakan menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga apa yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik.

Matematika merupakan alat berpikir logis yang digunakan oleh siswa. Matematika merupakan ilmu pasti sehingga sulit bagi siswa SD yang hanya mampu berpikir secara konkrit untuk memahaminya. Hal ini menjadi tugas para pendidik, karena siswa SD belum mampu berpikir abstrak, sehingga dalam mengajarnya guru saat mengajar perlu lebih berkreasi dengan benda nyata yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian ketuntasan siswa dalam belajar karena dalam proses penggunaan media pembelajaran guru harus memilih bahan, metode dan media yang tepat untuk disajikan kepada siswa.

Proses pembelajaran matematika bukan sekedar mentransfer ilmu pengetahuan antara guru dan siswa, melainkan suatu proses aktivitas yang didalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa serta antara siswa dengan lingkungannya. Dalam pelajaran matematika perlu memberikan bekal kepada siswa untuk berpikir logis, analisis, dan sistematis. Untuk membekali siswa, pembelajaran harus inovatif, kreatif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga pembelajaran matematika tidak menjadi pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan ketika siswa mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi yang disampaikan. Namun, para guru kontemporer saat ini kurang termotivasi untuk mengembangkan alat peraga atau materi ajar yang bisa merangsang minat siswa. Di era sekarang ini, aksesibilitas beragam bentuk media, yang mencakup platform teknologi dan non-teknologi, telah sangat meningkat. Kemajuan media ini sangat bermanfaat bagi para pendidik, karena memudahkan penyebaran informasi.

Media pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dalam penyampaian materi kepada siswa. Rosyidi menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki nilai dan fungsi yang dapat: (1) Meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, (2) Meningkatkan kegiatan sehingga hasil belajar semakin mantap, (3) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan belajar mandiri secara aktif (Hamdanah & Hasanuddin, 2019).

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas III SDN Sampangan 02, diperoleh bahwa masalah yang menjadi faktor utama dalam pembelajaran saat mengadakan observasi yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang berdampak pada perolehan hasil belajar Matematika. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh dua faktor, salah satunya yaitu faktor yang berasal dari guru dan siswa itu sendiri. Faktor guru, antara lain (1) kegiatan pembelajaran cenderung didominasi oleh guru. Sehingga kurang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, (2) kurangnya penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan oleh guru hanya buku pelajaran. Faktor siswa, diantaranya (1) terdapat 20 siswa kurang aktif karena proses pembelajaran membosankan dan tidak mengembangkan keterampilan dasarnya

dalam mengoperasikan bilangan, (2) media atau alat peraga yang digunakan hanya buku saja, sehingga kurang menarik minat dan perhatian siswa.

Banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh ketika guru mengajarkan materi, karena metode pembelajarannya yang kurang menarik. Apalagi sifat anak-anak yang suka bermain mengabaikan guru yang sedang mengajar didepan kelas. Karena cara penyampaian materi tidak menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk dapat mengatasi masalah tersebut agar seluruh seluruh siswa mempunyai gairah untuk belajar matematika. Cara yang tepat agar pembelajaran menjadi menarik adalah dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam mengajar matematika pada siswa sekolah dasar sangat penting agar menarik perhatian siswa, menghidupkan suasana kelas sehingga tidak monoton, membangkitkan aktivitas perkembangan siswa dan meningkat hasil belajar menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan melalui media yang interaktif dan inovatif yaitu Papan Waktu. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Media Papan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas III SDN Sampangan 02".

KAJIAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nurfadhillah, dkk (2021) media merupakan bentuk jamak dari medium dan berperan sebagai perantara atau sarana komunikasi. Atribut ini berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "tengah" atau "perantara". Dalam konteks pembelajaran, media mencakup alat komunikasi yang bersifat visual dan verbal. Alat-alat ini secara khusus dirancang untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali pengetahuan.

Duludu mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai metode komunikasi yang memudahkan transfer informasi dari sumber kepada siswa, dengan tujuan untuk memasukkan pikiran, perasaan, emosi, minat, dan perhatian siswa ke dalam program pendidikan. Media pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi yang memfasilitasi transmisi atau transfer informasi dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk merangsang keterlibatan kognitif dan emosional siswa, menarik perhatian mereka, dan meningkatkan minat dan motivasi mereka. Hal tersebut dijelaskan kembali oleh Zainyati yang menyatakan bahwa proses ini terjadi dalam lingkungan belajar yang kondusif (Junaeda et al., 2022).

Tujuan pengembangan media pembelajaran pada tingkat MI/SD adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kapasitas media pembelajaran untuk memperlancar proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap desain atau rancangan model media pembelajaran yang tepat dan efisien untuk menunjang proses belajar siswa. Aspek penting dalam bidang pendidikan adalah kemampuan guru dalam mengembangkan dan menggunakan berbagai media serta sumber belajar. Implementasi media dalam konteks pendidikan sering disebut sebagai media pembelajaran. Dalam memanfaatkan media dan sumber belajar, guru harus berpandangan luas dan mampu memilih serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa (Batubara, 2021: 23). Jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar, media diartikan sebagai perangkat komunikasi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mengirimkan informasi dari pendidik kepada murid. Informasi yang dimaksud adalah suatu materi yang memuat bahasan pokok tertentu yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai media komunikasi dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan pemahaman siswa dalam penerimaan materi serta dapat melibat aktif siswa dalam pelajaran dengan adanya media yang diterapkan. Dengan adanya media dapat merangsang pikiran, minat, perasaan serta perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media Pembelajaran Papan Waktu

Media papan waktu sudah memenuhi kriteria dalam memilih media pembelajaran yang baik. Hal ini dikarenakan media papan dibuat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai selama proses pembelajaran. Media papan waktu sesuai dengan bahan ajar yaitu mengenal hubungan antar satuan waktu dan memahami perhitungan waktu. Media papan waktu dapat menunjang proses pembelajaran berkelanjutan dan meningkatkan hasil belajar siswa serta penerapannya dirangsang dengan permainan.

Media papan waktu adalah media pembelajaran yang bentuk dan penggunaannya menyerupai jam dinding. Pada jam dinding terdapat mesin jam sedangkan media papan waktu tidak terdapat mesin jam, tetapi sama-sama memiliki jarum jam sebagai penunjuk waktu. Media papan waktu adalah media pembelajaran matematika yang berbentuk lingkaran terbuat dari triplek yang terpasang 2 jarum jam yang terbuat dari kardus. Media papan waktu ini dilapisi dengan kertas dan warna angka yang berbeda sehingga mempermudah siswa dalam menghitung waktu setiap detik atau menitnya.

Media papan waktu digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang berkaitan dengan materi penghitungan waktu. Tidak papan waktu memiliki peranan dan manfaat sebagai alat peraga khususnya pada mata pelajaran matematika. Media papan waktu dapat membantu dalam menjelaskan tentang penghitungan waktu, mengkonkritkan tentang cara menghitung waktu serta diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Perkembangan IPTEK mendorong untuk melakukan upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru dapat menggunakan media yang dibuat menggunakan alat yang murah, efisien dan sederhana tetapi dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media papan waktu dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pada penerapan media ini dirangsang juga dengan permainan. Penerapan permainan dalam pembelajaran digunakan untuk mengaktifkan dan menarik perhatian siswa agar dalam memperoleh pembelajaran siswa tidak mudah bosan akan materi yang disampaikan.

Menurut Gannis (Mahanani, 2018) Kelebihan media kartu dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, sehingga memudahkan untuk diingat. 2) Menuntut siswa untuk berfikir, menghafal, memprediksi, menghitung dan kegiatan ini memerlukan peran serta semua orang. 3) Pada tingkat yang lebih tinggi, perbedaan yang lebih kecil, memperkuat kebutuhan untuk belajar dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan lebih akurat dan tepat. Pada penggunaan media papan waktu terdapat kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang sedikit lama dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan mengajar melalui metode ceramah saja.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Sampangan 02, dengan jumlah siswa 28 orang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang tujuan utamanya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika kelas III materi mengenai hubungan antar satuan waktu dan memahami perhitungan waktu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai objek dalam meneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan media papan waktu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang tujuan utamanya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika kelas III materi mengenai hubungan antar satuan waktu dan memahami perhitungan waktu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai objek dalam meneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan dalam Penggunaan Media Papan Waktu di SDN Sampangan 02 juga menggunakan metode ceramah (penyampaian materi) wawancara, observasi, diskusi, tanya jawab, dan dokumentasi.

a. Ceramah (penyampaian materi)

Penyampaian materi satuan waktu dan mengaplikasikan dalam menggunakan media papan waktu agar siswa dapat memahaminya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada Ibu Hayuk Dining Tyastuti, S.Pd selaku wali kelas III dan guru mata pelajaran matematika di SDN Sampangan 02 terkait proses pembelajaran berlangsung khususnya materi Satuan Waktu.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat lokasi penelitian dan hambatan yang terjadi pada saat observasi di kelas. Pada metode ini peneliti melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar matematika di kelas III SDN Sampangan 02.

d. Diskusi dan Tanya Jawab

Diskusi dan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah penyampaian materi menggunakan media Papan Waktu yang dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Matematika pada materi "Satuan Waktu" yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Sampangan 02 dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga papan waktu memberikan dampak baik pada proses belajar mengajar di kelas dan mampu memberikan motivasi lebih kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran matematika mengenai satuan waktu menggunakan papan waktu cukup memberikan motivasi pada siswa dalam mengikuti Kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat saat guru menjelaskan materi satuan waktu dengan menggunakan kartu bilangan siswa tampak lebih fokus terhadap penjelasan guru dan menjadi aktif ketika melakukan tanya jawab.

Siklus I

Pada tahap siklus I, hasil belajar siswa yang diperoleh 60,86% yang termasuk kategori cukup (C). Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 73,86 yang masuk kategori cukup (C). Berdasarkan data tersebut dilakukan perbaikan lagi yaitu dengan pembelajaran pada siklus II. Selama proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, adapun hasil refleksi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran diperoleh yaitu : 1) Masih terdapat siswa yang tidak paham akan pertanyaan yang diberikan, 2) Peneliti sudah mampu melakukan penguasaan kelas tapi belum secara maksimal, 3) masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran. Melihat hal tersebut maka peneliti melanjutkan ke siklus II dengan tujuan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas III. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan lagi yaitu pada pembelajaran siklus II.

Siklus II

Berdasarkan pembelajaran siklus II ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh mengalami peningkatan, yaitu 86,95% yang termasuk kategori baik (B). Nilai rata-rata yang diperoleh pada Siklus II yaitu 84,56 yang masuk pada kategori baik (B). Artinya, penerapan penggunaan media papan waktu pada siswa kelas III dapat meningkatkan hasil belajar siswa. senada dengan pendapat Sjukur (2012) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan waktu dapat meningkatkan proses pembelajaran matematika materi satuan waktu pada siswa kelas III SDN Sampangan 02 berdasarkan hasil penelitian pada siklus I terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 60,86% (cukup) dengan nilai rata-rata kelas 73,86 (cukup). Dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan perolehan persentase ketuntasan hasil belajar siswa 86,95% (baik) dengan nilai rata-rata kelas 84,56 yang masuk pada kategori baik. Dari penjelasan

tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media papan telah mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sampangan 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, Bianticha Rena, Nurdinah Hanifah, D. G. (2017). Penggunaan Media Papan Dart Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2011–2020. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/10767/6612>.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran MI/SD*. Surabaya: Graha Edu.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish.
- Junaeda, I., Passinggi, S. Y., & Muslimin. (2022). Penggunaan media papan dan kartu satuan waktu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas tiga di kabupaten maros. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 238-247
- Mahanani, A. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 2 Wates*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Claudia Maharani, S. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Popiyanto, Y., & Yuanta, F. (2018). Pengaruh Web Centric Course Berbasis Information Technology Terhadap Pengaruh Web Centric Course Berbasis Information Technology Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Inovasi*, xx(2), 25–31. Retrieved from <https://fbs.uwks.ac.id>
- Yanuarti. 2017. "Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Kurikulum 13" <http://journal.stain>