

Penggunaan Media Permainan Edu Card Pecahan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 UPT SDN 178 Gresik

Sariyul Hikmah¹, Delia Indrawati², Ika Rismaningtyas³

Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya^{1,2}, UPT SD Negeri 178 Gresik³

Corresponding Author: sariyulesamba@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menggunakan media permainan Edu Card untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik pada materi pecahan. Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan dikenal dengan penelitian tindakan kelas. Pembuatan kartu ajar pecahan dan benda nyata dari kertas origami untuk merepresentasikan pecahan merupakan dua cara penerapan paradigma pembelajaran PjBL. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan empat fase yang dilalui setiap siklus dalam desain penelitian Kemmis dan McTaggart. 32 siswa dijadikan sebagai sampel untuk penelitian ini. Teknik pengumpulan data meliputi penilaian tertulis dan penelitian observasional. Metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif digunakan dalam pendekatan analisis data. Tingkat ketuntasan pembelajaran siklus I sebesar 66%, sedangkan tingkat ketuntasan pembelajaran siklus II sebesar 84%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media permainan pecahan Edu Card pada siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik memberikan dampak terhadap hasil belajar matematikanya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Permainan Edu Card, Pecahan,

Abstract

The aim of this research is to use the Edu Card game media to improve the mathematics learning outcomes of grade 2 students at UPT SDN 178 Gresik on fractions. This research uses a Project Based Learning (PBL) learning approach and is known as classroom action research. Making fraction teaching cards and real objects from origami paper to represent fractions are two ways of implementing the PjBL learning paradigm. Planning, action, observation, and reflection are the four phases that each cycle goes through in Kemmis and McTaggart's research design. 32 students were used as samples for this research. Data collection techniques include written assessments and observational research. Qualitative descriptive and quantitative descriptive methods are used in the data analysis approach. The level of learning completeness in cycle I was 66%, while the level of learning completeness in cycle II was 84%. Thus, it can be said that the use of the Edu Card fraction game media for grade 2 students at UPT SDN 178 Gresik has had an impact on their mathematics learning outcomes.

Keywords: Edu Card Game Media, Fractions, Learning Results

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu pilar terpenting untuk membangun manusia yang luar biasa. Tujuan pendidikan nasional adalah membantu peserta didik mencapai potensi dirinya sehingga dapat tumbuh menjadi manusia yang memiliki rasa keimanan dan ketaqwaan yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, mampu, kreatif, mandiri, dan berdaya tanggap, menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. budaya dan karakter bangsa yang terhormat untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat yang tinggal di sana (Saida Sirait et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia. Guru memikul tanggung jawab untuk meningkatkan standar dan kualitas pendidikan selain kurikulum yang dibuat pemerintah. Selama kegiatan pembelajaran di kelas, guru harus mampu mengarahkan dan mendidik siswanya secara efektif. Guru memodifikasi rencana pelajaran, strategi, dan taktik mereka untuk mencerminkan kemajuan terkini di lapangan. Selain itu, pendidik menggunakan materi pendidikan untuk membantu siswa dalam pembelajaran mereka. agar pendidik berdaya cipta, dinamis, dan kreatif guna melahirkan perkembangan baru di bidang pendidikan. Melalui pengajaran di kelas, guru harus mampu mengarahkan dan mendidik siswanya dengan lebih baik. Seorang guru memiliki banyak hal untuk dipelajari, dan matematika adalah salah satunya.

Studi tentang ide dan hubungan antara angka, rumus, dan operasi matematika merupakan fokus bidang keilmuan matematika. Karena merupakan informasi yang mendasar, maka semua siswa, apapun tingkatannya, wajib mempelajarinya (Baharuddin R.M., 2020). Karena gagasan matematika bersifat abstrak, maka perlu diberikan kejelasan agar dapat terbentuk gagasan matematika yang unggul. Salah satu topik yang sering dibahas dan dianggap topik yang menantang dalam pengajarannya dalam matematika adalah pecahan (Amir & Andong, 2022). Menggunakan media pembelajaran dapat membantu memberikan penjelasan konsep matematika sehingga siswa dapat menerima dan memahami fakta dengan mudah. Tentu saja, banyak siswa yang mempelajari matematika abstrak akan percaya bahwa mata pelajaran tersebut menantang. Untuk membantu siswa lebih cepat menangkap suatu informasi, pembelajaran memerlukan alat berupa media pembelajaran yang dapat mereka gunakan untuk menjelaskan apa yang akan diajarkan guru. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 yang mendefinisikan pembelajaran sebagai "proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar". Oleh karena itu, sumber belajar berupa media pembelajaran diperlukan sebagai mediator dalam proses pembelajaran agar interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung produktif; memiliki guru dan murid saja tidaklah cukup.

Proses pembelajaran yang berkesinambungan sangat dipengaruhi oleh penggunaan materi pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan memberikan penjelasan tentang pesan atau informasi yang diberikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan (Ismawati et al., 2022). Untuk membantu siswa lebih memahami subjek yang disajikan, tanggung jawab kita sebagai pendidik untuk menggabungkan kreativitas dan inovasi ke dalam materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat langsung dengan benda nyata, yang juga akan mempengaruhi tujuan pembelajaran mereka.

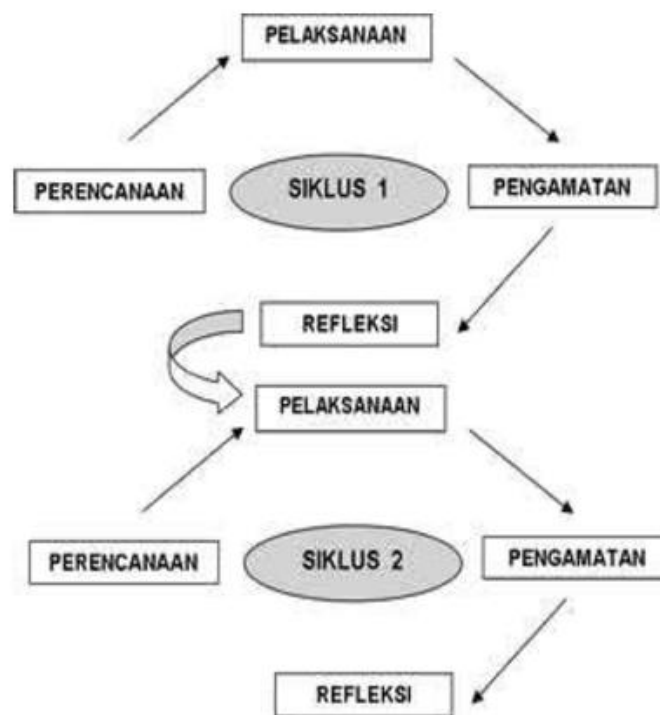
Penilaian awal materi pecahan siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik pada tanggal 20 Maret 2024 menghasilkan nilai ketuntasan sebesar 38%. Sasaran pembelajaran masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Dua puluh dari tiga puluh dua siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Karena mereka tidak memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru dan tidak menggunakan berbagai sumber belajar untuk membangkitkan minat belajar, siswa mendapat nilai buruk dalam evaluasi pembelajaran, sehingga mempengaruhi tujuan pembelajaran siswa. Selain itu, ada pula siswa yang cenderung pasif yaitu hanya duduk dan memperhatikan ceramah guru. Guru juga tidak menggunakan berbagai materi pembelajaran untuk memicu minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Keberpihakan Versi terbaru dari Kartu Pecahan yang disebut media pembelajaran Edu Card merupakan alat pengajaran yang membantu meningkatkan keterlibatan dan daya tanggap siswa terhadap proses matematika, khususnya ketika berkaitan dengan konten pecahan. Karena

media kartu pecahan membuat konsep matematika abstrak menjadi nyata terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan. Pemanfaatan Permainan Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Sukorejo II Kotaanyar adalah judul penelitian Endang Sunarti tahun 2019 yang memuat temuan tersebut. Siswa merasakan manfaatnya dalam menjawab soal pecahan sederhana dan mereka akan selalu mengingat apa yang telah mereka pelajari. Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pecahan siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik dengan memanfaatkan media permainan Edu Card. Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang masalah dan temuan penelitian sebelumnya.

2. Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru kelas dalam pembelajaran, melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi (Arbaidah, 2021). Penelitian ini memanfaatkan paradigma Kemmis dan Mc. Berdasarkan teori Taggart, setiap siklus memiliki empat komponen tindakan yang saling berkaitan: persiapan, pelaksanaan, penilaian, dan introspeksi (Kusumah & Dwitagama, 2012: 20-21). Keempat elemen tersebut dipandang sebagai satu siklus tunggal yang terhubung.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart

Subjek penelitian tahun ajaran 2023–2024 berjumlah 32 siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik. terdiri dari lima belas murid laki-laki dan tujuh belas murid perempuan. Sementara itu, temuan pembelajaran pecahan yang dilakukan siswa menjadi fokus penelitian ini. Strategi pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi. Melalui observasi dikumpulkan informasi mengenai aktivitas peneliti dan siswa selama proses pembelajaran. Peneliti mengkaji bagaimana siswa belajar di kelas dengan menggunakan permainan Edu Card pecahan sebagai media dan umpan balik siswa setelah pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai bagian dari pendekatan observasi.

Analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil kegiatan observasi setiap siklusnya. Salah satu teknik pembelajaran tentang subjek penelitian pada periode tertentu adalah penelitian deskriptif kualitatif (Fadillah, 2019). Langkah-langkah dalam menafsirkan temuan observasi deskriptif meliputi reduksi data, penyajian data, dan menghasilkan kesimpulan atau verifikasi

(Trisnani, 2019). Hasil refleksi menjadi dasar bagi peneliti untuk mengevaluasi terpenuhi atau tidaknya persyaratan yang telah ditentukan.

Setiap siswa menerima sepuluh pertanyaan pilihan ganda sebagai bagian dari bagian *pretest* dan *posttest* dari prosedur pengujian. Temuan pengujian diperiksa secara statistik dan deskriptif. Pencarian rata-rata nilai tes tertulis digunakan untuk menganalisis data dan mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa melalui media permainan *Fraction Edu Card*.

Rumus berikut digunakan untuk menentukan nilai rata-rata:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum fx$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

N = jumlah peserta didik dalam satu kelas

Dari penilaian hasil evaluasi dapat dihitung dan diketahui presentase ketuntasan belajar peserta didik, dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N}$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

f = Jumlah peserta didik yang tuntas

N = jumlah peserta didik dalam satu kelas

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di UPT SDN 178 Gresik kelas 2, pengajaran pecahan kepada siswa melalui penggunaan media pecahan Edu Card dapat meningkatkan kemampuan matematikanya. Dengan memainkan media permainan Edu Card pecahan, siswa dapat memahami konsep pecahan lebih dalam. Peserta didik dapat membuat Edu Card pecahan sesuai dengan kreativitas mereka sendiri dan teman kelompoknya. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Ketika siswa dalam kelompok mengidentifikasi, menyajikan, dan membangun Edu Card pecahan, pembelajaran menjadi lebih relevan dan semua siswa aktif mengikuti pelajaran. Proses pembentukan lingkungan belajar di mana siswa dikondisikan untuk memperoleh matematika dikenal dengan pembelajaran matematika (Maimun, 2021).

Edu Card merupakan kartu bergambar berwarna yang hadir dalam berbagai seri dan varian untuk memenuhi kebutuhan instruktur. Versi kartu pecahan yang ditingkatkan disebut Edu Card. Menurut Pajarwati, Pranata, dan Ganda (2019), media kartu pecahan merupakan alat bantu pengajaran yang membantu instruktur mengajarkan gagasan tentang pecahan sederhana dan keterampilan dasar membandingkan pecahan sederhana.

Dari hasil yang diperoleh terdapat beberapa siswa masih mendapat nilai di bawah KKM bahkan setelah pembelajaran siklus 1 selesai. Siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran pada kegiatan observasi siklus 1. Namun sebagian orang belum mengetahui cara membuat permainan Edu Card pecahan, sehingga ketika mengerjakan tugas proyek, mereka melakukan kesalahan. Sebaliknya, anak-anak pada siklus 2 menunjukkan aktivitas, kreativitas, dan kemauan yang lebih besar untuk membuat permainan menggunakan Edu Card pecahan. Selain itu, mereka juga menunjukkan pola pikir toleran, bertanggung jawab dan tulus.

Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 2 UPT SDN 178 Gresik dengan menggunakan media permainan Edu Card pecahan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dilihat dari hasil penelitian pada kegiatan prasiklus bahwa terdapat 32 peserta didik dan hanya 12 peserta didik yang tuntas serta mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Pada tahap prasiklus presentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 38% dengan nilai rata-rata 69,4 dengan kategori kurang. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 74,8 atau 66% dari nilai keseluruhan berdasarkan angka yang dikumpulkan. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata

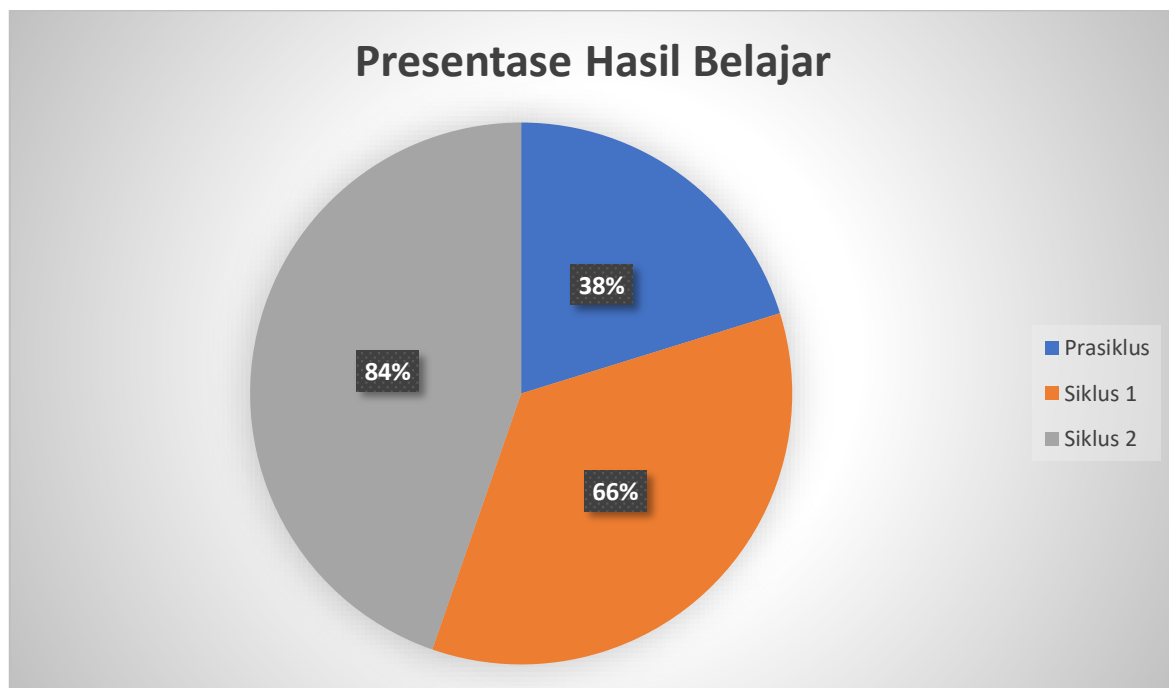
Penggunaan Media Permainan Edu Card Pecahan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas 2 UPT SDN 178 Gresik

siswa sebesar 85,3 atau 84% dari nilai keseluruhan. Berikut adalah table perbandingan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan 2.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar

No	Keterangan	Rata-rata Nilai
1.	Prasiklus	69,4
2.	Siklus I	74,8
3.	Siklus II	85,3

Pada table di atas dapat dilihat bahwasannya pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 74,8 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan KKM yang ditentukan yaitu 21 siswa. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan dengan menggunakan media permainan *Edu Card pecahan* pada pertemuannya berikutnya. Sehingga pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,3 dengan jumlah 27 yang mencapai nilai ketuntasan.



Gambar 2 Grafik Presentase Hasil Belajar Peserta Didik

Temuan ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran matematika terkait pecahan telah tercapai. Penggunaan media permainan *Edu Card* untuk siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media permainan *Edu Card* sudah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media permainan *Edu Card* Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran pecahan. Secara khusus siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik dapat merasakan manfaat dari permainan ini. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Model PjBL dapat menjadi alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas yang kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks. Dengan menerapkan paradigma pembelajaran PjBL peserta didik dapat membuat kartu pecahan sebagai media konkrit yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Media *Edu Card* pecahan menjadi alternatif yang baik karena, hasil yang diperoleh selama penelitian sangat signifikan. Hal tersebut

dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siklus I sebesar 66% dan siklus II sebesar 84%. Dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media permainan *Edu Card* sudah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 pada materi pecahan.

5. Daftar Pustaka

- Baharuddin, M. R. (2020). Konsep Pecahan dan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 485-492.
- Sunarti, Endang. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri Sukorejo II Kotaanyar. *Jurnal Pendidikan Media Nusantara*. I (1), 49.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan, 6(1), 90-100.
- Ismawanti, A., Unaenah, E., Putri, D. C., & Azzahra, F. D. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SD Negeri Periuk Jaya Permai Tangerang. *Arzusun*, 2(4), 343-351.
- Trisnani, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di SDN Kasatriyan. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional PGSD UST*, 1, 218-224.
- Fadillah, A. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Deduktif Matematis Siswa. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 15.
- Maimun. (2021). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4), 863-869.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia. (n.d.).
- Saida, S., Rosinar S., Masitoh L., Teti K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Peserta Didik Kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10 (3), 533.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Arbaidah. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III UPT SD Negeri 20 Baringin. *Lembaga Penelitian dan Penerbitan Hasil Penelitian Ensiklopedia*.
- Baharuddin, M. R. (2020). Profil Kemampuan Literasi Matematis Mahasiswa PGSD Pendahuluan. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3, 96-104.
- Amir, N. F., & Andong, A. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan. *Journal of Elementary Educational Research*, 1-12.