
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI “PENJUMLAHAN PECAHAN “ MENGGUNAKAN MEDIA KARTU “GAPLE” PADA SISWA KELAS 4 SEMESTER 1 SD NEGERI 2 SANGGRAHAN KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK

Diterima:

2022-09-21

Revisi:

2022-10-18

Terbit:

2022-10-30

ENI NURWIYATI

SD NEGERI 2 SANGGRAHAN

Abstrak—Latar Belakang: Apa pengetahuan terkini mengenai masalah ini? **Tujuan:** Apa yang ingin Anda ketahui? **Metode:** Bagaimana cara Anda menemukannya? Jenis metodologi apa yang Anda gunakan? Sebuah studi kuantitatif/studi acak terkontrol/survei kualitatif/tinjauan literatur/uji coba buta ganda. **Hasil:** Apa yang Anda temukan? Data atau hasil apa yang Anda amati? Jangan samar-samar! Nyatakan dengan tepat apa yang Anda temukan. **Kesimpulan:** Apa hasil yang Anda peroleh? Apakah Anda menemukan apa yang Anda inginkan? Mengapa atau mengapa tidak? Apa yang harus dipelajari selanjutnya? (Abstrak terdiri dari 150 hingga maksimal 250 kata. Abstrak disusun secara terstruktur.)

Kata Kunci—kata kunci1; kata kunci2; kata kunci3 (Min 3, Maks 6 frasa/kata kunci. Kombinasi semua kata kunci mewakili konten, kontribusi, atau tujuan naskah.)

Abstract— Background: What is the latest knowledge on the issue? **Objective:** What did you want to find out? **Methods:** How did you go about finding it? What type of methodology did you use? A quantitative study/a randomized controlled study/a qualitative survey/a literature review/a double blind trial. **Results:** What did you find? What data or outcomes did you observe? Do not be vague! State exactly what you found. **Conclusion:** What did your results tell you? Did you find out what you wanted? Why or why not? What should be studied next? (Abstract consists of 150 to a maximum of 250 words. Abstracts are arranged in a structured manner.)

Keywords—keyword1; keyword2; keyword3 (Min 3, Max 6 phrases/keywords. A combination of all keywords represents the content, contribution, or purpose of the manuscript.)

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: ENI NURWIYATI

Program Studi Penulis:

Institusi SD NEGERI 2 SANGGRAHAN

Email: nurwiyatisaim@gmail.com

Orchid ID: <http://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

PENDAHULUAN

Terdapat banyak materi pokok bahasan pecahan, diantaranya materi pecahan desimal, pecahan campuran. Dalam operasi pecahan tersebut terdapat penjumlahan pecahan. Materi ini sebenarnya mudah tetapi membutuhkan lebih banyak ketelitian. Untuk mengerjakan operasi penjumlahan pecahan, siswa harus paham dulu cara menghitung penjumlahan. Dari hasil belajar siswa ketika UH, pada kelas 4 SD Negeri 2 Sanggrahan Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, ketuntasan siswa secara klasikal pada ulangan materi pecahan tidak mencapai 85%.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis atau guru, rendahnya hasil belajar ini dikarenakan tiga faktor. Pertama, siswa tidak memahami konsep penjumlahan pecahan. Faktor kedua adalah penulis atau kurang tepat dalam menentukan model pembelajaran serta rendahnya penggunaan media atau alat peraga yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menerima dan memahami matematika. “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Sadiman, 2011). Sedangkan Briggs yang dikutip Sadiman (2011) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan penyampaian informasi dari guru ke siswa secara jelas dan dengan media diharapkan siswa dapat termotivasi dalam pembelajarannya. Keberhasilan siswa dalam belajar matematika salah satunya tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar matematika. Gagne (Sadiman, 2011) menyatakan, “Media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang merangsang untuk belajar”.

Materi pecahan, khususnya materi penjumlahan pecahan, dapat diajarkan dengan menggunakan media. Salah satu media atau alat peraga yang digunakan dalam materi pecahan adalah kartu *Gaple* Pecahan. *Gaple* Pecahan disini merupakan suatu media pembelajaran dari kartu domino biasa dan kartu yang dibuat seperti domino. Permainan *Gaple* penjumlahan ini digunakan untuk memahami materi menentukan hasil penjumlahan pecahan. Hal ini dilakukan untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran pecahan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas kolaboratif. Di sini, peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas lain di SD Negeri 2 Sanggrahan sebagai teman sejawat untuk memperlancar penelitian ini, sehingga upaya guru melakukan perbaikan dalam kualitas pembelajaran dapat meningkat dan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

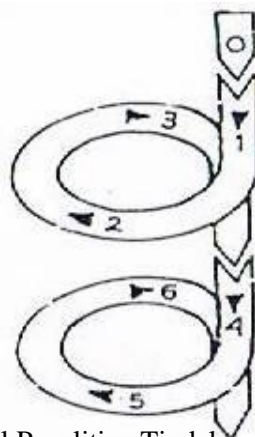
Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah semua siswa kelas 4 SD Negeri 2 Sanggrahan Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2019/ 2020 semester 1. Siswa kelas 4 berjumlah 18 anak, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 9 perempuan.

Objek penelitian tindakan kelas ini adalah pelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan pecahan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 4 SD Negeri 2 Sanggrahan Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

Tabel 1 : Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Agustus	September
Persiapan instrument penelitian dan koordinasi dengan Kepala Sekolah	■	
Pelaksanaan penelitian Siklus I	■	
Pelaksanaan Siklus II		■
Pengolahan data Siklus I		■
Pengolahan data Siklus II		■
Penyusunan PTK		■

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis and Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas menggunakan 2 siklus dengan Tindakan 1. Perencanaan, 2. Tindakan dan observasi I, 3. Refleksi I, 4. Perencanaan II, 5. Tindakan dan observasi II. 6. Refleksi II



Gambar 1: Model Penelitian Tindakan kelas menurut Kemmis and Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010 : 93)

Suharsimi Arikunto,dkk (2010 : 16), menjelaskan bahwa desain penelitian yang digunakan terdiri dari empat tahapan yaitu 1) menyusun rencana tindakan (planing), 2) pelaksanaan tindakan (acting), 3)

pengamatan (observing), 4) refleksi (reflecting). Keempat tahapan ini dilakukan secara berurutan dan akan kembali ke langkah semula sehingga membuat siklus. Banyak siklus yang dilakukan tergantung pada peneliti dan kondisi di lapangan. Jika peneliti belum puas pada hasil siklus pertama maka peneliti dapat melanjutkan ke siklus 2, 3, dan seterusnya (Suharsimi Arikunto,dkk, 2010 : 20-21).

Data yang telah dikumpulkan dalam observasi kemudian dianalisis dan diberi tindakan untuk mencapai kriteria keberhasilan, apabila data tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan maka guru melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan kegiatan refleksi, maka akan diketahui apakah hasil tindakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan (ada peningkatan) maka penelitian dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya atau jika sudah mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai rencana maka penelitian dapat dianggap berhasil. Setiap siklus akan dilakukan selama 6 jam pelajaran atau 3 pertemuan.

Tahapan kegiatan yang akan dilakukan pada setiap Siklus 1 yaitu Perencanaan. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana tindakan yang harus dilakukan. Berikut ini hal-hal yang direncanakan dalam penelitian tindakan kelas : (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam pembelajaran sesuai langkah-langkah media gable. (2) Menyusun soal tes untuk siswa berupa *post test*. Soal *post test* akan diberikan pada akhir setiap siklus. (3) Menyiapkan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran sesuai yang tercantum dalam RPP.

Tahapan selanjutnya disebut Pelaksanaan Tindakan. Tindakan sebagai sebuah pelaksanaan dari apa yang telah direncanakan. Tindakan dipandu oleh perencanaan yang telah dibuat. Namun, perencanaan yang telah dibuat tadi harus bersifat fleksibel, dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaan tindakan. Tindakan direncanakan dengan membahas materi operasi hitung penjumlahan dengan menggunakan permainan edukasi pohon matematika dan tindakan dalam penelitian ini adalah mendorong siswa untuk belajar sambil bermain.

Tahapan selanjutnya disebut Observasi. Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yaitu dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran mengenai kegiatan siswa dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat.

Tahapan selanjutnya disebut refleksi. Pada tahap refleksi ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas yang bersangkutan, dengan tujuan untuk mengevaluasi semua tahapan dan hasil tindakan dalam penelitian apakah sudah dilakukan dengan baik. Kemudian berdasarkan refleksi yang telah dilakukan peneliti dengan guru yang bersangkutan, peneliti dapat melakukan hal-hal yang akan dilakukan selanjutnya. Jika dengan tindakan yang telah diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka penelitian dapat dihentikan. Namun bila belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu diadakan tindakan pada siklus II.

Tahapan kegiatan yang akan dilakukan pada setiap Siklus 2 yaitu diawali dengan perencanaan. Pada penelitian ini peneliti menyusun rencana perbaikan hasil dari pelaksanaan siklus 1. Berikut ini hal-hal yang direncanakan dalam memperbaiki tindakan : (1) Merevisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam pembelajaran sesuai langkah-langkah media “gagle”, supaya lebih efektif dan menghasilkan hasil yang maksimal. (2) Menyusun soal tes untuk siswa berupa *post test*. Soal *post test* akan diberikan pada akhir setiap siklus dan lembar pengamatan sikap serta keterampilan. (3) Menyiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai yang tercantum dalam RPP.

Tahapan selanjutnya disebut Pelaksanaan Tindakan. Tindakan sebagai sebuah pelaksanaan dari apa yang telah direncanakan. Tindakan dipandu oleh perencanaan yang telah dibuat. Namun, perencanaan yang telah dibuat tadi harus bersifat fleksibel, dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaan tindakan. Tindakan direncanakan dengan membahas materi operasi penjumlahan pecahan dengan menggunakan media gagle dan tindakan dalam penelitian ini adalah mendorong siswa untuk belajar sambil bermain.

Tahapan selanjutnya disebut Observasi. Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yaitu dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran mengenai kegiatan siswa dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat.

Tahapan selanjutnya disebut Refleksi. Pada tahap refleksi ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas yang bersangkutan, dengan tujuan untuk mengevaluasi semua tahapan dan hasil tindakan dalam penelitian apakah sudah dilakukan dengan baik. Kemudian berdasarkan refleksi yang telah dilakukan peneliti dengan guru yang bersangkutan, peneliti dapat melakukan hal-hal yang akan dilakukan selanjutnya. Jika dengan tindakan yang telah diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka penelitian dapat dihentikan. Namun bila belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu diadakan tindakan pada siklus II.

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2011: 308). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Observasi, Observasi dilaksanakan peneliti dan teman sejawat dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, serta kegiatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kegiatan siswa dalam pembelajaran. (2) Tes, Menurut Suharsimi Arikunto (2010 : 151), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Soal tes diberikan pada siswa setiap akhir siklus yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011: 102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

(1) Lembar Tes, Tes diberikan pada akhir siklus yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap siklus, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar matematika siswa pada operasi penjumlahan pecahan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *gaple*. (2) Lembar Pengamatan, Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa tiap siklusnya, dan mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar dan peningkatan aktivitas siswa. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Untuk analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari lembar observasi siswa. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan pedoman lembar observasi. Langkah menganalisis data observasi sebagai berikut: Menjumlahkan skor setiap pertemuan setiap siklus, Menjumlahkan skor total pada setiap siklusnya, Mencari persentase pada setiap siklusnya, Data observasi yang telah diperoleh dihitung dengan persentase.

Analisis data deskriptif kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa yang dilakukan setiap akhir siklus. Deskriptif kuantitatif adalah teknik yang digunakan untuk menghitung persentase siswa yang mencapai KKM yaitu 65. Langkah menganalisis data sebagai berikut: Menghitung nilai rata-rata, Menentukan ketuntasan belajar semua siswa berdasarkan KKM sebesar 60, Menghitung persentase siswa yang mencapai KKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian siklus 1 ini dilaksanakan pada hari senin, 05 Agustus 2019, seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahap.

Tahap Perencanaan, Pada tahap perencanaan ini guru mempersiapkan beberapa hal untuk mendukung dan mempermudah proses belajar, sehingga mendapatkan hasil seperti yang diharapkan, hal-hal yang dipersiapkan meliputi : (1) Membuat RPP, yaitu Guru mempersiapkan RPP khusus pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan. (2) Membuat media pembelajaran, Guru membuat media pembelajaran yaitu kartu "*Gaple*". (3) Menyusun strategi pembelajaran dengan teman sejawat Guru bersama teman sejawat mendiskusikan penggunaan media pembelajaran "*gaple*", dengan tujuan penggunaan media bisa berjalan lancar dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Instrument Tes, Guru mempersiapkan instrumen tes dengan memberikan soal tes urian yang berjumlah 5 soal, untuk mengukur kemampuan anak.

Tahap Pelaksanaan. Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini diawali dengan, guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama, kemudian mengajak siswa untuk membaca pancasila, guru

meminta salah satu siswa memimpinya. Sebelum memasuki kegiatan inti guru memberikan apersepsi untuk pelajaran hari ini dengan memberikan pertanyaan apakah kalian pernah bermain gaple atau domini ?” dari sebagian siswa terutama siswa laki-laki menjawab “pernah”, guru melanjutkan pertanyaan lagi bagaimana cara bermainnya jelaskan kepada teman-teman kamu !”salah satu siswa menjelaskan cara permainannya. kemudian guru menjelaskan materi yang akan dipelajari saat ini, yaitu penjumlahan pecahan, kemudian guru mengeluarkan media kartu gaple guru, siswa banyak yang bertanya karena penasaran, kemudian guru mengocok kartu dan membagikan sepasang kartu kepada tiap siswa, kemudian guru menanyakan kartu yang telah dipegang tiap siswa apakah bisa untuk melanjutkan permainannya ! guru menanyakan kepada siswa dan siswa menjelaskan prinsip permainan “gaple” itu berbanding lurus dengan materi pecahan.

Selanjutnya guru bentuk kelompok-kelompok siswa, setiap kelompok berjumlah maksimal 4 siswa secara random. Masing-masing kelompok diberi satu set kartu Gaple. Bagi habis seluruh kartu ke semua pemain secara merata. Pemain menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada kartu yang mereka dapatkan. Pemain yang mendapat giliran pertama, membuka sebuah kartu lebih dulu. Pemain selanjutnya mencari pada kartu yang dipegangnya yang memiliki sisi yang senilai dengan sisi kartu yang terbuka. Bila pemain yang mendapat giliran tidak memiliki kartu yang sesuai, maka pemain berikutnya yang mendapat giliran. Pemain yang menang adalah pemain yang tidak memiliki kartu lagi atau pemain yang memiliki kartu paling sedikit, ketika permainan tidak dapat dilanjutkan lagi..

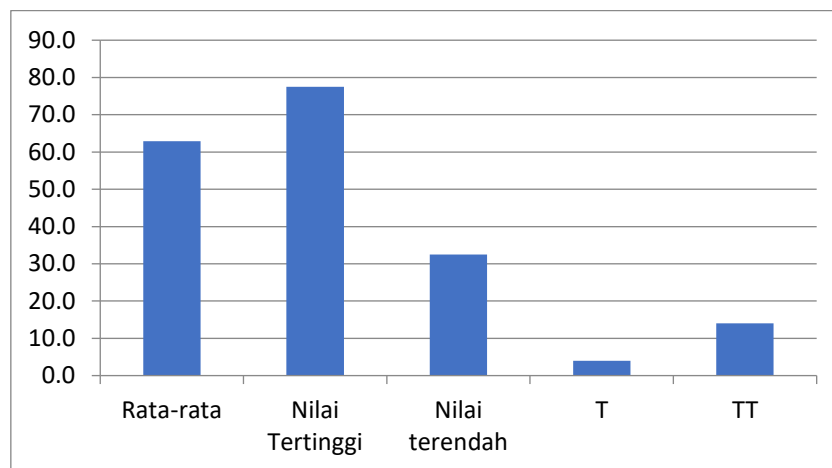
Tahap Observasi. Pada tahap observasi hasil dari tes yang telah dilaksanakan pada pertemuan kedua atau akhir pertemuan siklus 1 menunjukkan Nilai Pengetahuan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan pecahan

Tabel 1 : Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 1

Jumlah	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Ket	
				T	TT
1133	62,9	78	33	4	14

Dari tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa, nilai tertinggi siklus 1 adalah 78 dan terendah 33, ketuntasan secara klasikal belum mencapai target, karena siswa yang tuntas sebanyak 4 anak atau sebesar 22%, dengan rata-rata nilai kelas 62,9 dan jumlah nilai sebesar 1133, dari hasil tersebut masih perlu dilakukan perbaikan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 1 : Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 1

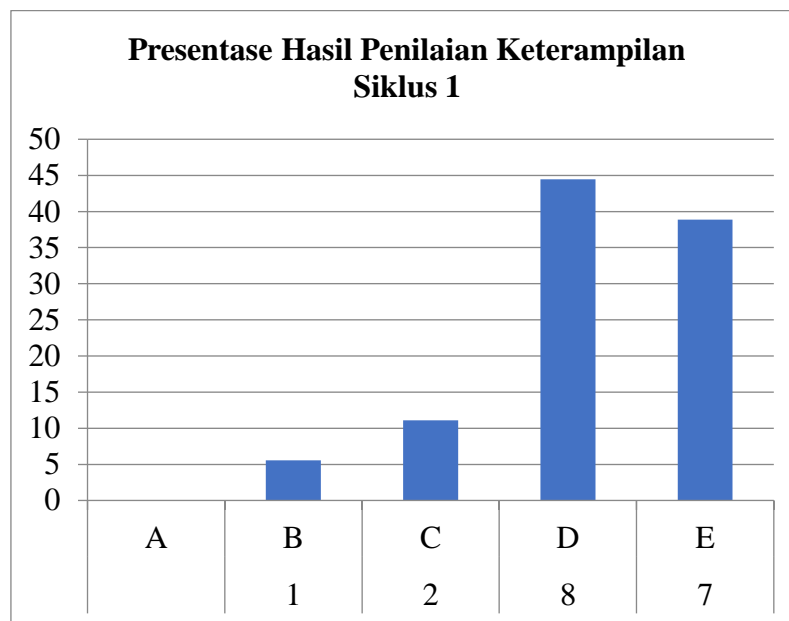


Nilai Keterampilan

Tabel 2 : Nilai Keterampilan Siklus 1

No	Frekuensi	Jmlh Siswa	Predikat	Presentase	Ket
1	90-100		A	0	T
2	80-89	1	B	6	T
3	70-79	2	C	11	T
4	60-69	8	D	44	TT
5	< 59	7	E	39	TT
	Jumlah	18		100	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa yang mendapat nilai keterampilan pada kategori “B” sebanyak 1 anak atau sebesar 6% sedangkan yang mendapatkan kategori “C” sebanyak 2 anak atau sebesar 11%, kemudian pada kategori “D” sebanyak 8 anak atau 44% dan kategori nilai “E” sebanyak 7 anak atau sebesar 29%, secara keseluruhan hanya ada 3 anak yang tuntas 17%, dan 15 anak yang tidak tuntas atau sebesar 83% dari hasil tersebut belum memenuhi target ketuntasan yang diharapkan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :



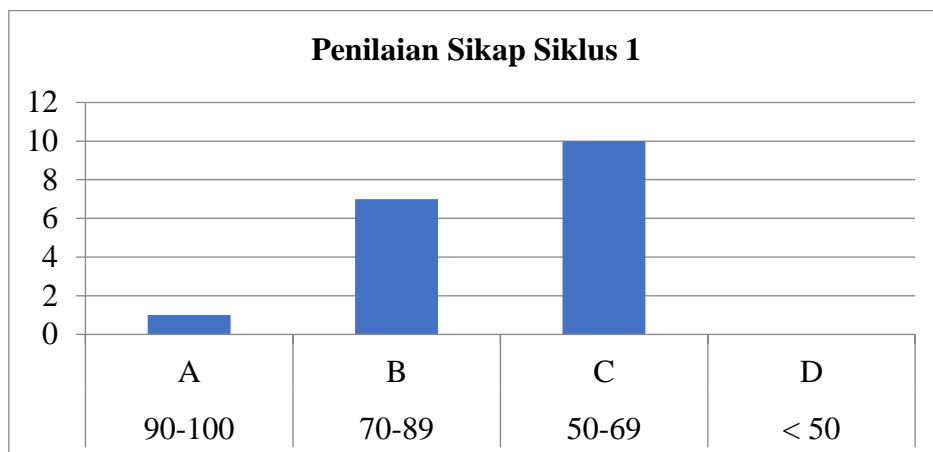
Grafik 2 : Presentase Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1

Nilai Sikap

Tabel 3 : Hasil Penilaian Sikap Siklus 1

NO	RENTANG NILAI	Predikat	Jumlah	%
1	90-100	A	1	6%
2	70-89	B	7	39%
3	50-69	C	10	56%
4	< 50	D		
Jumlah			18	100%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa siswa yang memperoleh predikat A sebanyak 1 siswa (6%), predikat B sebanyak 7 (39%), predikat C sebanyak 10 siswa (56%) dan tidak ada (0%) siswa yang memperoleh predikat D, untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 3 : Hasil Penilaian Sikap

Tahap Refleksi. Melihat proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, secara keseluruhan sudah baik, namun ada beberapa catatan yang mempengaruhi hasil belajar siklus 1, yaitu anak kurang antusias dalam proses bermain hal ini disebabkan siswa mendapatkan permainan baru, sehingga belum paham dengan alur dan cara bermainnya dan guru masih dominan menerangkan kegiatan tata cara dalam bermain, akhirnya hasil belajar juga masih kurang dari minimal target ketuntasan belajar, guru terlihat sibuk karena media pembelajaran hanya ada 2, ketika 2 pasang anak bermain siswa yang lain ramai sendiri, oleh sebab itu, perlu diadakan perbaikan untuk tindakan pada siklus 2 dan guru harus mengoptimalkan permainan sehingga diharapkan pada siklus 2 bisa mendapatkan hasil yang diharapkan.

Kegiatan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2019, pada kegiatan siklus 2 ini langkah-langkah tindakan masih seperti siklus 1 yaitu Tahap Perencanaan. Dengan melihat hasil belajar dan hasil refleksi pada siklus 1 guru harus memperbaiki beberapa hal pada tindakan siklus 2, yaitu Memperbaiki langkah pembelajaran pada RPP siklus 1, yaitu (1) Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. (2) Menentukan strategi bersama teman sejawat. (3) Mempersiapkan instrument tes pada akhir siklus 2.

Tahap Pelaksanaan, Seperti yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya, awal pertemuan guru mengucapkan salam, mengajak siswa berdo'a dan meminta salah satu siswa untuk memimpin membaca Pancasila, kemudian mengajak siswa membaca selama 15 menit, kemudian guru mencoba memberikan apersepsi dan mengingat pelajaran yang sudah dipelajari pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, guru mengeluarkan lagi media pembelajaran yaitu "Gaple", siswa nampak senang, karena sudah mulai paham dengan cara bermain pada media *Gaple* tersebut, kemudian guru meminta supaya berkelompok bermain *gaple*, pada kegiatan akhir guru memberikan refleksi pada kegiatan hari ini, dan memberikan pr dilanjutkan dengan

mengakhiri kegiatan hari ini, pada pertemuan selanjutnya guru memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar.

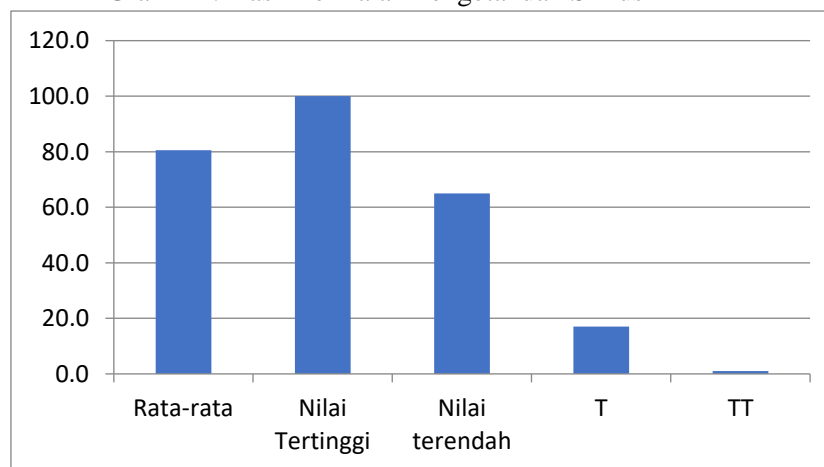
Tahap Observasi. Pada tahap ini guru mengadakan evaluasi dengan cara memberikan soal post tes berupa pilihan ganda sebanyak 5 soal, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar pada siklus 2, hal ini dilakukan pada siklus ke 2 pertemuan ke 2, dengan demikian dapat diketahui hasil belajar siklus 2 sebagai berikut : (1) Nilai Pengetahuan

Tabel 4 : Hasil Nilai Pengetahuan Siklus 2

Jumlah	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Ket	
				T	TT
1450	80,6	100	65	17	1

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siklus 2 sangat baik, dengan nilai rata-rata kelas 80,6 dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal tuntas 96%, nilai terendah yang didapat 65 dan tertinggi 100, dengan jumlah total nilai 1450, hal tersebut membuktikan bahwa adanya keberhasilan yang maksimal dari target hasil belajar yang telah ditentukan sehingga kegiatan ini diakhiri pada siklus 2, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 4 : Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 2



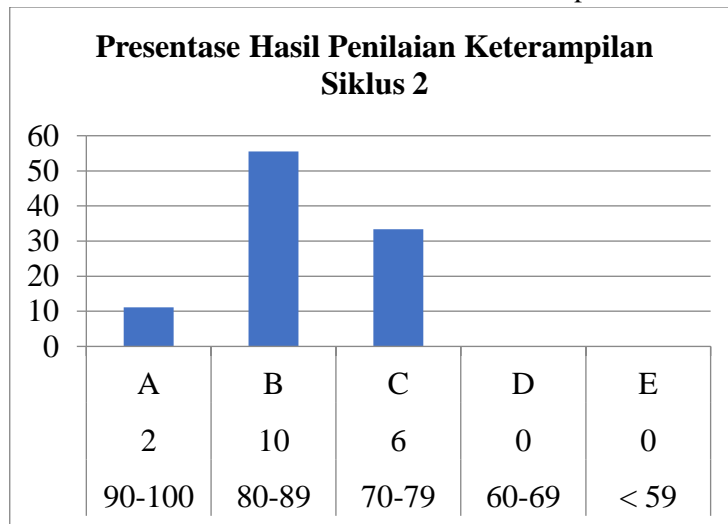
Nilai Keterampilan

Tabel 5 : Nilai Keterampilan Siklus 2

No	Frekuensi	Jmlh Siswa	Predikat	Presentase	Ket
1	90-100	2	A	11	T
2	80-89	10	B	56	T
3	70-79	6	C	33	T
4	60-69		D		TT
5	< 59		E		TT
Jumlah		18		100	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil nilai keterampilan pada siklus 2 yang mendapatkan kategori “A” Sebanyak 2 anak atau 11% sedangkan yang mendapatkan kategori “B” Sebanyak 10 anak atau sebesar 56%, dan 6 anak mendapatkan kategori “B” atau sebesar 33%, dari hasil nilai pengetahuan tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa, secara klasikal semua siswa tuntas dalam penilaian keterampilan siklus 2, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 5 : Presentase Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 2



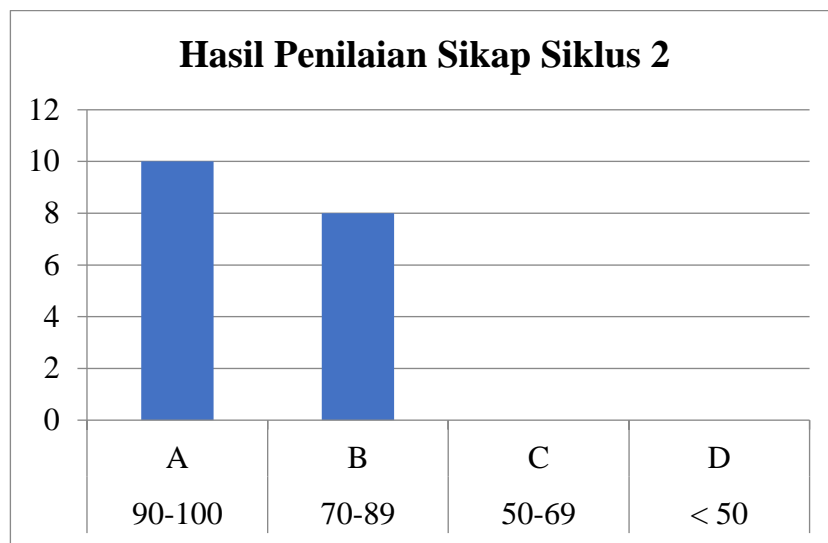
Nilai Sikap

Tabel 6 Hasil Penilaian Keterampilan Sikap 2

NO	FREKUENSI	PREDIKAT	JUMLAH	%
1	90-100	A	10	56
2	70-89	B	8	44
3	50-69	C		
4	< 50	D		
Jumlah			18	100

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa siswa yang memperoleh predikat “A” sebanyak 10 siswa (56%), predikat B sebanyak 8 (44%), tidak ada (0%) siswa yang memperoleh predikat C dan predikat D, untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 6 Hasil Penilaian Sikap Siklus 2



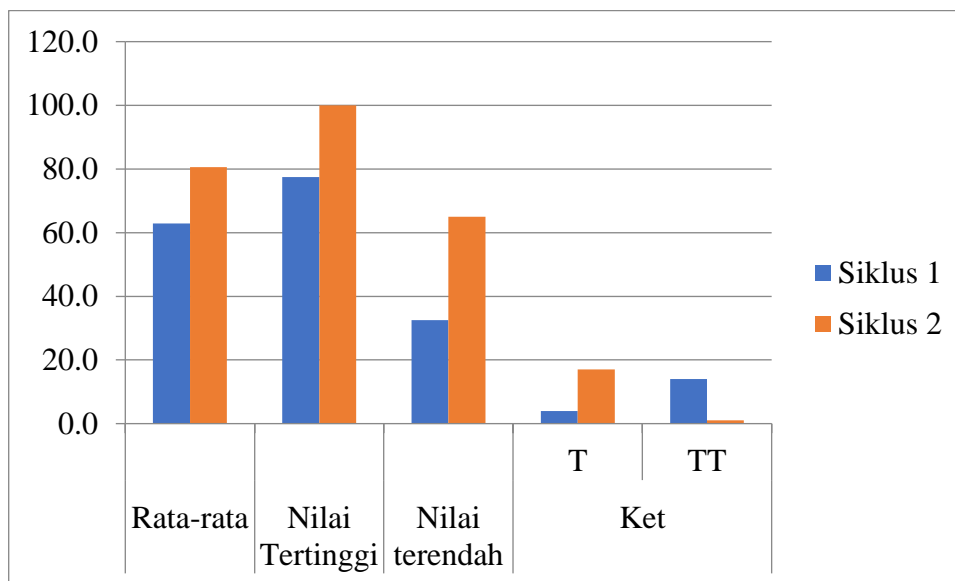
Melihat hasil penelitian yang sudah didapat, menunjukkan bahwa, dengan media permainan *Gaple* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Sanggrahan Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk, hal tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada siklus 1 yang kurang maksimal dan menjadi maksimal pada siklus 2, hasil penelitian pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7 : Hasil Rekap Nilai Pengetahuan Siklus 1

Siklus	Jumlah	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Ket	
					T	TT
Siklus 1	1133	62,9	78	33	4	14
Siklus 2	1450	80,6	100	65	17	1

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dari siklus 1 ke siklus 2. Nilai tertinggi dan terendah pada siklus 2 sudah di atas KKM walaupun ada 1 siswa yang masih mendapatkan nilai 65 tersebut, namun hasil ketuntasan belajar sudah melebihi batas yang sudah ditentukan, sedangkan pada siklus 1 nilai terendah yang diperoleh siswa masih di bawah KKM. Rata-rata nilai aspek pengetahuan pada siklus 2 sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga lebih tinggi di siklus 2 daripada siklus 1, dimana pada siklus 2 hanya 1 anak yang belum tuntas, sedangkan pada siklus 1 masih ada 14 siswa yang belum tuntas. Meskipun aspek pengetahuan ada 1 siswa yang belum tuntas pada siklus 2, namun pada aspek keterampilan semua siswa tuntas (dapat dilihat pada tabel 8), untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pengetahuan dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 7 : Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 1 dan 2



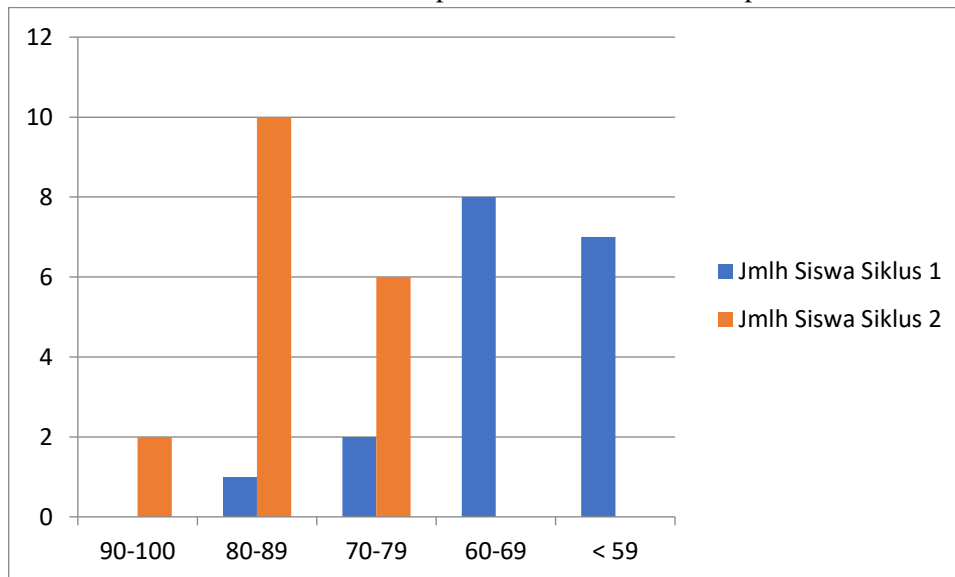
Selanjutnya pada penilaian keterampilan dapat diketahui hasilnya, bahwa adanya peningkatan hasil penilaian keterampilan dari siklus 1 ke siklus 2 dengan menggunakan media *Gaple* hasil penilaian keterampilan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8 : Rekap Hasil Nilai Keterampilan Siklus 1 dan 2

No	Frekuensi	Jmlh Siswa		Predikat	Presentase		Ket
		Siklus 1	Siklus 2		Siklus 1	Siklus 2	
1	90-100		2	A	0	11	T
2	80-89	1	10	B	6	56	T
3	70-79	2	6	C	11	33	T
4	60-69	8	0	D	44	0	TT
5	< 59	7	0	E	39	0	TT
Jumlah		18	18	18	100	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada aspek keterampilan dari siklus 1 ke siklus 2, dan tidak ada siswa yang tidak tuntas pada siklus 2. Jumlah siswa yang memperoleh predikat A naik menjadi 2 siswa, predikat B menjadi 10 siswa, predikat C menjadi 6 siswa,. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 2 sudah ada peningkatan pembelajaran siswa daripada siklus 1. Sedangkan pada aspek sikap, seluruh siswa sudah tuntas pada siklus 2 (dapat dilihat pada tabel 9), untuk lebih jelasnya hasil penilaian keterampilan dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 8 : Rekap Hasil Penilaian Keterampilan



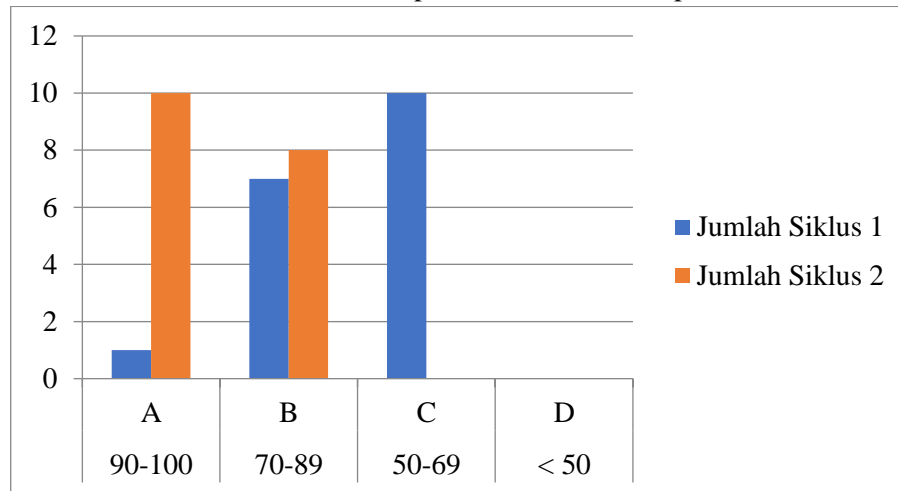
Selanjutnya pada penilaian sikap siswa, sikap siswa juga ada perubahan sikap yang positif siswa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9 : Hasil Penilaian Sikap Siklus 1 dan 2

NO	Frekuensi	Prdkt	Jumlah		Presentase%	
			Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
1	90-100	A	1	10	6	56
2	70-89	B	7	8	39	44
3	50-69	C	10		56	0
4	< 50	D			0	0
Jumlah			18	18	100	100

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada aspek sikap dari siklus 1 ke siklus 2. Jumlah siswa yang memperoleh predikat A naik menjadi 10 siswa dan predikat B menjadi 8 siswa, dan tidak ada siswa yang memperoleh predikat C maupun D pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 2 sudah ada peningkatan pembelajaran siswa daripada siklus 1, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 9 : Rekap Hasil Penilaian Sikap



Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 maupun 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah cukup baik. Namun, tetap ada berbagai hambatan dalam pelaksanaan metode pembelajaran tersebut seperti, siswa tidak mampu diajak bekerjasama untuk lebih aktif daripada sekedar menunggu diterangkan guru. Kelebihan penggunaan suatu media pembelajaran akan menjadi sebuah hambatan, tanpa adanya motivasi dari diri siswa dan kemampuan guru untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kooperatif. Hambatan yang terjadi pada siklus 1 sudah mampu diminimalisir tetapi hambatan yang masih dirasakan dalam siklus 2 adalah kurangnya sumber bacaan yang tersedia disekolah, motivasi dari siswa untuk belajar masih tergolong rendah.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dilihat dari pemaparan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan media *Gaple* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi *penjumlahan pecahan* pada siswa kelas 4 SD Negeri 2 Sanggrahan Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dari siklus 1 ke siklus 2. Nilai tertinggi dan terendah pada siklus 2 sudah di atas KKM walaupun ada 1 siswa yang masih mendapatkan nilai 65 tersebut, namun hasil ketuntasan belajar sudah melebihi batas yang sudah ditentukan, sedangkan pada siklus 1 nilai terendah yang diperoleh siswa masih di bawah KKM. Rata-rata nilai aspek pengetahuan pada siklus 2 sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga lebih tinggi di siklus 2 daripada siklus 1, dimana pada siklus 2 hanya 1 anak yang belum tuntas, sedangkan pada siklus 1 masih ada 14 siswa yang belum tuntas.

Selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek keterampilan dari siklus 1 ke siklus 2, dan tidak ada siswa yang tidak tuntas pada siklus 2. Jumlah siswa yang memperoleh predikat A naik menjadi 2 siswa, predikat B menjadi 10 siswa, predikat C menjadi 6 siswa,. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 2 sudah ada peningkatan pembelajaran siswa daripada siklus 1. Berikutnya peningkatan

hasil belajar siswa pada aspek sikap dari siklus 1 ke siklus 2. Jumlah siswa yang memperoleh predikat A naik menjadi 10 siswa dan predikat B menjadi 8 siswa, dan tidak ada siswa yang memperoleh predikat C maupun D pada siklus 2.

Dari sini dapat dikatakan bahwa dengan media *Gaple* mampu meningkatkan hasil belajar Matematika Materi *Penjumlahan Pecahan* Pada siswa kelas 4 SD Negeri 2 Sanggrahan Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Sanggrahan Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut untuk diperhatikan. Bagi lembaga, laporan ini dapat dijadikan bahan referensi untuk mengambil kebijakan untuk pemenuhan media pembelajaran. Bagi guru, khususnya guru Kelas 4 dalam KKG jenjang SD di Kecamatan Prambon, dapat menggunakan media *Gaple* ini untuk proses belajar dan bermain untuk mengatasi kebosanan siswa pada jam pelajaran siang memaksimalkan hasil pembelajaran, dan untuk guru kelas di SD Negeri 2 Sanggrahan pada umumnya, metode ini dapat direkomendasikan sebagai media untuk guru kelas maupun mapel. Bagi siswa, agar hasil belajar lebih meningkat, siswa harus meningkatkan minat dalam belajar. Siswa hendaknya juga rajin membaca serta berlatih soal-soal. Dan yang tidak kalah pentingnya siswa harus meningkatkan kreatifitas dan keaktifan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Yama Widya.
- Arikunto, S. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman dkk.2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Rajagrafindo.
- Hamalik, Oe.2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- 2016, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Harjanto. 2011.*Perencanaan Pengajaran*.Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Rusffendi, E.T. 2016. *Pendidikan Matematika 3*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, A. 2011. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo `Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian R&D Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Raja Rosdakarya.
- Usman, M.B dan Asnawir. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Usman, W. 2010 *Matematika Manajemen Karunika*, Jakarta : Universitas Terbuka,.