

Penggunaan Media Papan Dan Kartu Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Waktu Kelas III SDN Makasar 02 Pagi Jakarta Timur

Use of board media and time unit cards to improve mathematics learning outcomes about grade III time SDN Makassar 02 Pagi East Jakarta

Thiara Melia Krisnawati

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Profesi Guru, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Penulis Koresponden: thiaramelia962@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dalam penelitian menggunakan media papan dan kartu satuan waktu untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika siswa kelas III ASDN Makasar 02 Pagi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui 1) proses penggunaan media papan dan kartu satuan waktu pada pelajaran matematika siswa kelas IIIA SDN Makasar 02 Pagi., dan 2) peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui penggunaan media papan dan kartu satuan waktu di kelas IIIA SDN Makasar 02 Pagi. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IIIA tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 16 perempuan dan 12 laki-laki. Prosedur pelaksanaan tindakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian siklus I berada pada kualifikasi cukup (C) namun belum berada pada indikator yang telah ditentukan dan siklus II berada pada kualifikasi baik (B), pada siklus ini telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media papan dan kartu satuan waktu dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Makasar 02 Pagi.

Kata Kunci: Media Papan dan Kartu, Satuan Waktu, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research is a classroom action research (PTK), in a study using board media and time unit cards to improve learning outcomes in mathematics lessons of grade IIIA students of SDN Makassar 02 Pagi. The purpose of this study is to determine 1) the process of using board media and time unit cards in mathematics lessons of grade IIIA students of SDN Makassar 02 Pagi., and 2) improving student learning outcomes in mathematics subjects through the use of board media and time unit cards in class IIIA SDN Makassar 02 Pagi. The approach used is a qualitative approach. The data collection techniques used are tests, observation and documentation. The subjects of this study were teachers and class IIIA students for the 2022/2023 academic year, totaling 28 students consisting of 16 women and 12 men. The procedure for implementing actions consists of planning, execution, observation, and reflection. The results of cycle I research are in sufficient qualification (C) but not yet in the predetermined indicator and cycle II is in good qualification (B), in this cycle has reached the predetermined indicator. The conclusion in this study is that using board media and time unit cards can improve the process and results of teaching grade IIIA students of SDN Makassar 02 Pagi.

Keywords: Media Board and Card, Unit of Time, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diperlukan untuk membangkitkan perhatian dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Kustandi & Darmawan, 2020). Menggunakan media pembelajaran lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan media mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Duludu (2017) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, agar materi dapat disampaikan dengan mudah dan diterima membutuhkan suatu media dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan mata pelajaran Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar. Pelajaran matematika mempunyai peranan penting dalam perkembangan IPTEK karena belajar matematika sama halnya melatih peserta didik dalam memecahkan masalah. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar pada dasarnya adalah kegiatan konkret. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan strategi serta perencanaan mengajar secara matang dan tepat. Proses pembelajaran matematika bukan sekedar mentransfer ilmu antara guru dan peserta didik, melainkan suatu proses kegiatan yang dimana terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan lingkungannya.

Dalam pelajaran matematika seharusnya mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk berfikir, logis, analisis dan sistematis. Untuk memberikan bekal kepada peserta didik maka diperlukan pembelajaran matematika yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar dalam menerima pelajaran tidak menjadikan pembelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit serta tidak menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran matematika di SDN Makasar 02 Pagi, guru menemukan terdapat peserta didik yang kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Masih ada peserta didik yang tidak bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok dan hanya beberapa peserta didik yang mengerjakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IIIA SDN Makasar 02 Pagi diperoleh bahwa masalah yang menjadi faktor utama dalam pembelajaran saat mengadakan observasi yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang berdampak pada perolehan hasil belajar matematika materi satuan waktu. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan data yang diambil dengan hasil test formatif kelas IIIA dari 28 peserta didik 12 laki-laki dan 16 perempuan. Hanya 30% peserta didik yang mendapatkan hasil diatas KKM dan 70% peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Oleh karena itu perlu adanya tindakan dengan menggunakan media papan dan kartu satuan waktu, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor 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 15 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. Cara yang tepat untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menarik adalah dengan penerapan penggunaan 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.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Ernawati (2015) dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta". Adapun masalah yang terdapat sebelum penelitiannya yaitu hasil belajar siswa masih kurang memenuhi target KKM, dalam penelitiannya penggunaan media kartu pecahan menunjukkan hasil pada siklus I sebesar 23,2% kemudian meningkat di

siklus II sebesar 39,3%.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Mahanani (2018) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 2 Wates”. Adapun masalah yang terdapat sebelum penelitiannya yaitu selama proses pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah serta kurangnya dalam penerapan media, dan dalam penelitiannya menggunakan media pembelajaran berupa kartu pecahan menunjukkan keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siklus I sebesar 72,7% kemudian meningkat di siklus II sebesar 93,5 %.

Berdasarkan dari penelitian yang serupa tersebut, adapun perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada materi pembelajaran karena penelitian yang dilakukan oleh Ernawati dan Mahanani menggunakan materi Pecahan sedangkan pada peneliti menggunakan materi Satuan Waktu. Perbedaan lainnya juga terdapat pada penerapannya yang dimana pada penelitian tersebut hanya menggunakan media kartu saja sedangkan pada peneliti menggunakan papan dan kartu pada proses penggunaannya serta dapat diketahui bahwa papan digunakan sebagai letak untuk kartu. Penggunaan media dalam pembelajaran perlu dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media Papan dan Kartu Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Waktu Kelas IIIA”

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran sering kali dijumpai ketidakpahaman siswa terhadap materi yang ingin disampaikan oleh guru karena dalam pembelajarannya masih menggunakan penjelasan kata. Seharusnya seorang guru dituntut profesional untuk mengarahkan upaya agar dalam proses pembelajaran tidak memiliki kendala. Oleh karena itu, seharusnya guru menggunakan media pembelajaran untuk mengatasi berbagai macam masalah dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari

pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara afektif (Zainiyati, 2017). Senada dengan pendapat Prawiradilaga “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Wibawanto, 2017, h.5).

Berdasarkan pendapat 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 melibet aktif siswa dalam pelajaran dengan adanya media yang diterapkan. Dengan adanya media dapat merangsang pikiran, minat, perasaan serta perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada pembelajaran memerlukan penggunaan media yang bervariasi agar mudah untuk dipahami oleh siswa. Menurut Levie dan Lentz (Sumiharsono & Hasanah, 2017) menyatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual sebagai berikut :

- 1) Fungsi *atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi *afektif* yaitu terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi *kognitif* yaitu terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual yang memberikan mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.
- 4) Fungsi *kompensatori* ialah mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks dan verbal.

Media pembelajaran diharapkan dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Kustandi & Darmawan (2020) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang

- 4) Bagian pinggir papan dihiasi semenarik mungkin.

2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Kelebihan media kartu dalam pembelajaran menurut Gannis (Mahanani, 2018) yaitu sebagai berikut :

- 1) Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materi lebih mudah untuk diingat,
- 2) Menuntut siswa untuk berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung serta kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat.
- 3) Dilevel lebih lanjut, membuat perbedaan lebih kecil, memperkuat kebutuhan untuk belajar dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan lebih tepat.

Pada penggunaan media papan dan kartu satuan waktu terdapat kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang sedikit lama dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan mengajar melalui metode ceramah saja.

2.6 Matematika di Sekolah Dasar (SD)

a. Pengertian Matematika

Depdiknas (2001) "Kata matematika berasal dari bahasa latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti 'belajar atau hal yang dipelajari', sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran" (Susanto, 2019, h.192). Matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain (Pasinggi & Zainal, 2018).

b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar pada dasarnya adalah suatu kegiatan. Pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika ialah kegiatan kongret sehingga siswa belum bisa diajari secara definisi. Menurut pendapat Piaget "siswa sekolah dasar yang umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, berada pada fase operasional konkret" (Amir, 2014, h.73). Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan perencanaan secara matang dalam mengajar serta dalam memperhatikan perkembangan siswa maka guru sebaiknya menggunakan media dalam pembelajaran.

Putri & Ifrianti (2017) dalam proses mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru memiliki tugas untuk memilih alat peraga yang sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan. sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika hal ini dapat diketahui dari hasil atau nilai tes yang diperoleh siswa kurang memuaskan.

lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

b. Media Papan dan Kartu Satuan Waktu

Media papan digunakan untuk sebagai dukungan dari media kartu. Netriwati & Lena (2017) menyatakan bahwa papan flanel merupakan papan yang dilapisikan flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel serta mudah dilepas. Papan flanel termasuk media visual yang efektif dan mudah untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

Media kartu merupakan media yang digunakan untuk membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa dalam memahami materi. Kartu yang digunakan terbagi atas dua jenis yaitu kartu kata dan kartu huruf. Khairunnisak (2015) "media kartu terdiri dari berbagai jenis, seperti kartu huruf, kartu bergambar, kartu kata, dan kartu bergambar dengan kombinasi kata-kata" (h.73).

Media papan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pada penerapan media ini dirangkaikan 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.

Penggunaan kartu dapat menjadikan siswa percaya diri dan senang mengikuti pelajaran. Media kartu dapat diterapkan pada semua mata pelajaran termasuk matematika. Cara membuat media Papan dan Kartu Satuan Waktu) sebagai berikut:

- 1) Angka dan kata ditulis dengan menggunakan laptop (microsoft word) kemudian dicetak menggunakan kertas karton agar lebih menarik warna penulisannya dibuat berbeda, sedangkan pada kartu kata warna katanya di pilih berbeda-beda.
- 2) Kartu angka dipotong menggunakan gunting dengan ukuran tinggi 8 cm dan lebar 7 cm, sedangkan kartu kata dipotong dengan ukuran tinggi 8 cm dan lebar 15 cm,
- 3) Kemudian bagian papannya sebagai tempat

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan terutama pembelajaran matematika agar konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Pada pembelajaran Matematika yang diajarkan diusahakan dapat menarik perhatian dan minat siswa. Dengan kata lain guru harus memperhatikan karakteristik anak dalam belajar.

Hammil dan Bavel (Runtukahu & Kandou, 2013) Proses pembelajaran matematika yang sesuai dengan karakteristik matematika dan anak sebagai berikut:

- 1) Tahap penanaman konsep
- 2) Tahap pemahaman
- 3) Tahap keterampilan

c. Metode Bermain

Proses pembelajaran, media yang digunakan akan lebih efektif apabila diiringi dengan penggunaan metode yang tepat. Menurut Sudono menyatakan bahwa "bermain selain menyenangkan juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dan pengertian secara ilmiah" (Yusuf & Auliyah, 2011, h.12). Haryono (Widiasworo, 2015) menyatakan bahwa menggunakan permainan (*games*), diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang terhadap suatu materi pelajaran. Permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi riang. Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal yang sulit.

Berdasarkan pendapat ahli, maka dapat diketahui bahwa metode bermain adalah upaya untuk menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak jenuh dan dirangsang dengan permainan kartu salah satu cara untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses pembelajaran yang menyenangkan.

2.7 Penggunaan Media Papan dan Kartu dalam Pelajaran Matematika Materi Satuan Waktu

Media sangat diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Maka dari itu, dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus bisa merancang dan membuat media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media akan lebih efektif jika diiringi dengan metode yang sesuai, salah satunya yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yaitu metode bermain.

Isnaeni (2013) menyatakan bahwa penggunaan media kartu bilangan yaitu: (1) Kegiatan awal, meliputi : (a) berdoa; (b) presensi siswa; (c) menyiapkan media pembelajaran (kartu bilangan dan papan flanel); (d) melakukan apersepsi; (e) menyampaikan tujuan

pembelajaran. (2) Kegiatan inti, meliputi: (a) guru memperkenalkan lambang bilangan menggunakan kartu bilangan; (b) siswa memperhatikan kartu bilangan yang ditunjukkan; (c) guru menunjukkan lambang bilangan menggunakan kartu bilangan; (b) siswa merespon/menjawab bilangan yang ada di kartu; (c) guru membimbing siswa menyusun bilangan menggunakan kartu bilangan; (d) guru membagi siswa dalam kelompok; (e) setiap kelompok diberi satu set kartu; (f) perwakilan kelompok mengocok kartu bilangan setelah itu dibagi sampai habis kepada semua anggota kelompok; (g) guru meminta semua siswa berdiskusi menyusun bilangan yang sudah ditentukan menggunakan kartu bilangan; dan (h) guru meminta perwakilan siswa dari kelompok membacakan hasil diskusi. (3) Kegiatan penutup, meliputi: (a) menyimpulkan materi pelajaran; (b) mengadakan evaluasi; dan (c) menutup pelajaran.

2.8 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut (Sjukur, 2012) "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" (h.372). Hal tersebut senada dengan pendapat Susanto (2014) "hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar" (h.5).

Menurut Maryam (2012) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar, hasil belajar baik, tidak lepas dari peranan seorang guru yang menjadikan proses belajar yang baik dan menyenangkan (Juhladi, 2021, h.44).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan mengalami perubahan-perubahan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dapat diketahui bahwa perubahan kemampuan itu berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan pada aspek kognitif dapat berupa peningkatan pengetahuan siswa akan materi yang diajarkan. Perubahan pada aspek afektif dapat berupa perubahan tingkah laku siswa. Sedangkan pada perubahan aspek psikomotorik dapat ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan siswa.

2.9 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang dicapai dapat dilihat dari hasil interaksi antar berbagai faktor yang mempengaruhi.

Menurut Wasliman (Susanto, 2014) bahwa ada beberapa yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar peserta didik yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3 METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitiannya dilakukan secara spesifik dan peneliti terlibat langsung dan kemudian data hasil penelitiannya dituangkan dalam bentuk deskriptif. Penelitian kualitatif adalah data deskriptif yang umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Kriteria data dalam penelitian kualitatif adalah data pasti (Sugianto, 2015, h.9).

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan prosedur yang menggambarkan bagaimana penelitian akan dilaksanakan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang tujuan utamanya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika kelas IIIA materi mengenal hubungan antar satuan waktu dan memahami perhitungan waktu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai objek dalam meneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang berupa perangkat-perangkat dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Uno et al., 2011).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian dapat diartikan sebagai alat bantu agar pekerjaan dalam mengumpulkan data lebih mudah untuk diperoleh. Menurut Sappaile bahwa instrumen merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel (Ovan & Saputra, 2020).

Pada penelitian ini, peneliti akan berkonsultasi dengan dosen pembimbing dalam menentukan dosen

yang akan memvalidasi instrumen penelitian yang ahli dibidangnya. Setelah instrumen itu valid, maka sudah siap digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Soal Tertulis

Tes digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika materi mengenal hubungan antar satuan waktu dan memahami perhitungan waktu dengan menggunakan media papan dan kartu satuan waktu. Soal tes yang diujikan berupa soal Isian yang terdiri dari 10 soal.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa serta aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media papan dan kartu satuan waktu.

3. Fokus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini peneliti menerapkan penggunaan media papan dan kartu satuan waktu dalam proses pembelajaran. Ada dua hal yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu :

1. Fokus proses, yaitu untuk memperhatikan bagaimana aktivitas guru dan siswa di kelas IIIA UPTD SD Negeri 38 Biringkaloro Kabupaten Maros dalam proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media papan dan kartu satuan waktu. Fokus hasil, yaitu untuk melihat hasil belajar siswa di kelas IIIA UPTD SD Negeri 38 Biringkaloro Kabupaten Maros pada pelajaran matematika setelah menerapkan penggunaan media papan dan kartu satuan waktu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini berkaitan dengan prinsip penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan pengamatan/ observasi dan refleksi pada siswa kelas IIIA SDN Makasar 02 Pagi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4.1.1 Siklus I

Perencanaan dilakukan dengan menerapkan penggunaan media papan dan kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA tentang satuan waktu. Peneliti juga melakukan konsultasi dengan guru kelas IIIA selaku observer demi kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023.

Hasil observasi yang diperoleh dari kegiatan guru mencapai 85% dan berada pada kualifikasi baik (B). kemudian, hasil observasi siswa mencapai 55.92% dan

berada pada kualifikasi kurang baik (D). Namun, pada hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian terdapat 16 siswa yang tuntas atau memperoleh nilai ≥ 75 dan 12 siswa yang belum tuntas. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai evaluasi berada pada kualifikasi kurang (D) dengan rata-rata 70.83.

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 IIIA.

4.1.2 Siklus II

Perencanaan dilakukan dengan menerapkan penggunaan media papan dan kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA tentang satuan waktu dengan tujuan mengonversi sebuah satuan waktu satuan waktu lainnya. Peneliti juga melakukan konsultasi dengan guru kelas IIIA selaku observer demi kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari kegiatan guru mencapai 85% dan berada pada kualifikasi baik (B). kemudian, hasil observasi siswa mencapai 87% dan berada pada kualifikasi baik (B). Sedangkan, pada hasil evaluasi akhir siswa menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian terdapat 24 siswa yang tuntas atau memperoleh nilai ≥ 75 dan 4 siswa yang belum tuntas. Jadi dapat diketahui bahwa nilai evaluasi berada pada kualifikasi baik (B).

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media papan dan kartu siklus II pada observasi aktivitas guru, siswa dan tes evaluasi akhir telah mencapai taraf keberhasilan dengan kategori sangat baik (A). Hasil evaluasi akhir siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yaitu 90 dari siklus sebelumnya dengan nilai rata-rata yaitu 70,83. Sehingga pada penelitian di siklus II dihentikan karena indikator keberhasilan proses dan hasil yang telah ditetapkan telah tercapai.

4.2. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas IIIA SDN Makasar 02

Pagi. Penggunaan media papan dan kartu yang diterapkan dalam proses belajar menunjukkan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan serta dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kelebihan media kartu yang dijelaskan oleh Gannis (Mahanani, 2018) bahwa pembelajarannya berbeda dan menyenangkan karena materinya lebih mudah diingat serta menuntut siswa untuk berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan terlibat dalam kegiatan.

Pada siklus II proses penggunaan media papan dan kartu satuan waktu dalam pembelajaran berjalan dengan baik. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil tes evaluasi pada siklus II yang menunjukkan bahwa 24 siswa dari 28 siswa keseluruhan telah mencapai nilai ≥ 75 atau telah mencapai SKBM dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 90. Artinya, penerapan penggunaan media papan dan kartu satuan waktu 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.

Aktivitas guru pada siklus I diperoleh persentase pencapaian 84% sehingga berada pada kualifikasi baik (B), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan pencapaian yaitu 92% sehingga berada pada kualifikasi baik (B). sejalan dengan aktivitas guru, aktivitas siswa juga mengalami perubahan dan peningkatan pada siklus I diperoleh persentase pencapaian 81% sehingga berada pada kualifikasi baik (B), sedangkan pada siklus II meningkat dengan persentase pencapaian 87% dan berada pada kualifikasi baik (B).

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II yang diadakan sebanyak dua kali pertemuan ini masih belum terlaksana dengan baik. Karena, masih terdapat kekurangan baik dari peneliti maupun dari aktivitas siswa yang diantaranya pengelolaan kelas yang masih perlu untuk ditingkatkan serta guru harus lebih intensif membimbing siswa ketika mengalami kesulitan dalam belajar. Namun, dari penggunaan media papan dan kartu ini banyak memberi dampak baik untuk diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan melalui pelaksanaan penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan dan kartu satuan waktu dapat meningkatkan proses

- Pasinggi, Y. S., & Zainal, Z. (2018). *Pendidikan Matematika 1 : Bilangan, Faktor, dan Kelipatan Persekutuan*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Putri, A. D., & Ifrianti, S. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 1–19.
- Runtukahu, J. T., & Kandou, S. (2013). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Ar-Ruzz Media.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blande Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (3), 372.
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Suaka Media.
- Sumiharsono, M. R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Prenadamedia Group.
- Uno, H. B., Lamatenggo, N., & Koni, S. M. A. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif*.
- Widiasworo, E. (2015). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Ar-Ruzz Media.
- Yusuf, Y., & Auliyah, U. (2011). *Sirkuit Pintar Melenjit Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Transmedia Pustaka.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Kencana.

pembelajaran matematika siswa kelas IIIA UPTD SD Negeri 38 Biringkaloro Kabupaten Maros serta berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa disetiap siklus dalam menggunakan media papan dan kartu satuan waktu pada siklus I memperoleh rata-rata 70.83 dan kemudian meningkat disiklus II dengan rata-rata 75, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IIIA UPTD SD Negeri 38 Biringkaloro Kabupaten Maros pada setiap siklusnya mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, VI, 72–89.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Duludu, U. A. . (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish.
- Ernawati, D. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta. *Skripsi*.
- Hamdanah, & Hasanuddin, M. I. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Isnaeni, N. F. (2018). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1 Tegal. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik*. Edu Publisher.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh , Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 9, 66–82.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- 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.
- Maryam, M. S. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Simetri Putar dan Lipat Bangun Datar Melalui Pendekatan Matematika Realistik di Kelas V S Negeri 83 Parepare. *Publikasi Pendidikan*, II(3), 199–208.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Ovan, & Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmad Cendikia Indonesia.
- Pakpahan, A. F., Dewa, P. Y. A., Mawati, A. T.,