

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

Materi Bangun Datar melalui Media Ular Tangga di SDN Tanjungrejo I

Nalinda Esti Gutari, Romia Hari Susanti, Lilik Normawati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
estigutarinalinda@gmail.com

Abstract: *Learning is a process of transferring knowledge between educators and students to provide broad knowledge and insights for the future. Mathematics is a subject in elementary school that requires concrete media as a learning tool. Mathematics learning is an activity of observing, reasoning, experimenting, asking questions, creating, and presenting. Based on observations at the UPT SDN Tanjungrejo I, researchers found that many students lacked enthusiasm during learning activities, especially in mathematics.*

Key Words: *Mathematics Learning; Flat Shapes; Snakes and Ladders Media*

Abstrak: Pembelajaran merupakan sebuah proses transfer ilmu antara pendidik dengan peserta didik guna memberikan pengetahuan dan wawasan yang luas sebagai bekal mas depan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar yang memerlukan media konkret sebagai sarana dalam belajar. Pembelajaran matematika merupakan sebuah kegiatan mengamati, menalar, mencoba, menanya, mencipta, dan menyajikan. Berdasarkan hasil observasi di UPT SDN Tanjungrejo I peneliti menemukan bahwa saat kegiatan belajar masih banyak ditemukan peserta didik yang tidak semangat saat mengikuti kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci: Pembelajaran Matematika; Bangun Datar, Media Ular Tangga

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah proses transfer ilmu antara pendidik dengan peserta didik guna memberikan pengetahuan dan wawasan yang luas sebagai bekal mas depan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Anggi Aris Rinaldi, Diryati, 2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian suatu pesan dari guru kepada peserta didik agar dapat merubah perilaku dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar yang memerlukan media konkret sebagai sarana dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Crismono, 2017) yang berpendapat bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang memerlukan pembuktian secara akurat dengan teori yang diajarkan sudah terbukti kebenarannya sehingga peserta didik bisa mendapatkan pemahaman yang lebih luas.

Pembelajaran matematika merupakan sebuah kegiatan mengamati, menalar, mencoba, menanya, mencipta, dan menyajikan. Pembelajaran matematika yang bermakna tidak menghafal melainkan juga untuk melatih pola pikir dalam memecahkan suatu masalah. Pada proses pembelajaran matematika seringkali dianggap sebagai suatu momok oleh peserta didik karena adanya berbagai angka didalamnya. Pembelajaran matematika diajarkan kepada peserta didik guna mengasah keterampilan dan peserta didik dapat berfikir secara logis (Mardati, 2017). Oleh karena itu, saat ini profesi guru dituntut untuk bisa kreatif dalam memberikan pengajaran yang menarik untuk bisa meningkatkan semangat belajar peserta

didik. Dalam memberikan pengajaran yang menarik tentu guru memerlukan media pembelajaran sebagai alat transfer ilmu kepada setiap peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di UPT SDN Tanjungrejo I peneliti menemukan bahwa saat kegiatan belajar masih banyak ditemukan peserta didik yang tidak semangat saat mengikuti kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Selain itu, penjelasan dari guru yang terlalu cepat juga membuat beberapa peserta didik yang lamban memahami materi mengalami kesulitan dalam mengikuti proses belajar. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengimajinasikan materi khususnya pada bangun datar.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan, yakni suatu penelitian yang mempelajari secara mendetail terkait kondisi sebenarnya peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mempelajari matematika kelas IV SDN Tanjungrejo I. Pada penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif baik secara tertulis maupun lisan. Selain itu, metode yang digunakan yaitu penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu hal. Adapun subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Tanjungrejo I Kota Malang. Data yang dapat digali dari penelitian ini yaitu :

a. Data Pokok

Data pokok dalam penelitian ini yakni :

1. Data peserta didik yang kesulitan dan memahami materi pembelajaran matematika
2. Upaya yang dilakukan guru dalam membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar matematika

b. Data Penunjang

Data penunjang ini merupakan data pelengkap yang dianggap penting dan bersifat mendukung data pokok, meliputi :

1. Gambaran umum lokasi penelitian.
2. Daftar nilai matematika peserta didik
3. Keadaan peserta didik dan guru
4. Sarana dan prasarana

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan sumber data sebagai berikut :

- a. Responden, yaitu guru kelas dan sejumlah peserta didik dari kelas IV SDN Tanjungrejo I Kota Malang
- b. Informan, kepala sekolah, guru wali kelas dan staf tata usaha di SDN Tanjungrejo I Kota Malang
- c. Dokumen, catatan atau transkrip sekolah yang memberikan informasi dalam penelitian ini

Untuk berhubungan mendapatkan langsung data yang dengan objek penelitian, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang sesuai, yaitu :

1. Observasi, teknik ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung terkait Gambaran umum lokasi penelitian dan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mencari informasi dan memperoleh data yang lengkap dan mendetail
2. Wawancara, teknik ini dilakukan dengan cara tanya jawab dengan responden dan informan
3. Dokumentasi, teknik ini berkaitan dengan dokumentasi dalam laporan hasil penelitian, seperti foto keadaan sekolah, guru, peserta didik, dan data pendukung lainnya yang diperlukan

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat digali data mengenai upaya guru dalam mengatasi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar matematika di kelas IV SDN Tanjungrejo I Kota Malang tahun pelajaran 2024/2025. Data-data tersebut disajikan sesuai dengan rumusan masalah yang mencakup jenis kesulitan belajar matematika yang dialami oleh peserta didik kelas IV SDN Tanjungrejo I Kota Malang serta berbagai upaya yang dilakukan guru dalam membantu mengatasi kesulitan tersebut. Adapun data-data hasil penelitian yang telah dikumpulkan disajikan sebagai berikut:

Tabel I
PRESENTASE KETUNTASAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KONDISI AWAL

No.	Nilai	Sebelum Tindakan		Ket.
		Jumlah Siswa	Presentase	
1	≥ 75	10	40%	Tuntas
2	≤ 75	16	60%	Belum tuntas
Jumlah		26		
Nilai tertinggi		85		
Nilai terendah		45		

Salah satu kesulitan utama yang dihadapi peserta didik adalah kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang berkaitan dengan materi bangun datar. Peserta didik cenderung tidak memahami maksud soal, tidak mampu mengidentifikasi informasi penting yang diberikan dalam soal, serta kurang memahami langkah-langkah penyelesaiannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (dalam Suherman, 2003) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar matematika dapat muncul ketika peserta didik tidak mampu memahami konsep dasar yang menjadi landasan dari suatu keterampilan atau

prosedur. Kurangnya pemahaman terhadap konsep dasar bangun datar menyebabkan peserta didik hanya mengandalkan hafalan tanpa mampu mengaplikasikannya dalam konteks soal.

Berdasarkan tabel pada kondisi awal menunjukkan 11 siswa pada pembelajaran matematika kelas 4 SD belum mencapai hasil yang diharapkan, oleh karena itu penulis akan mengadakan perbaikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media bermain ular tangga untuk setiap kelompok yang dilakukan dalam 2 siklus. Materi yang akan diajarkan pada siklus 1 dan 2 yaitu terkait bangun datar baik dari ciri-ciri, simetri putar lipat, dan komposisi dekomposisi dikarenakan materi ini sama sekali belum diajarkan oleh guru kelasnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan 2 dengan menggunakan media bermain ular tangga pada mata pelajaran matematika dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dalam tiap siklus.

Perencanaan (Planning) Kegiatan perencanaan yang dilakukan oleh penulis yaitu peneliti mencari permasalahan yang terjadi di kelas IV pada mata pelajaran matematika dan mencari solusi untuk memecahkan permasalahannya. Selanjutnya peneliti dan guru kelas membuat kesepakatan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media bermain ular tangga sesuai dengan promes yang diajarkan di SD. Peneliti mulai membuat rancangan modul ajar yang dikonsultasikan kepada guru kelas. Peneliti juga menyiapkan keperluan yang akan digunakan seperti media, bahan ajar, LKPD, dan soal tes evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan (Acting) Pada pelaksanaan tindakan penulis menggunakan media bermain ular tangga dengan menyesuaikan pada modul ajar yang dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan pada tiap siklus, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan diikuti oleh semua kelas IV SDN Tanjungrejo I Kota Malang. Pada siklus pertama penulis membahas tentang ciri-ciri bangun datar dan simetri putar dan lipat, sedangkan siklus kedua membahas tentang komposisi dan dekomposisi bangun datar. Pada awal kegiatan guru mengucapkan salam, berdoa bersama-sama dan guru mengecek kehadiran siswa. Siswa dan guru secara bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia raya untuk menumbuhkan karakter bangsa, guru melakukan apersepsi dengan menanya pembelajaran yang sebelumnya Guru juga melakukan apersepsi dengan menyebutkan contoh-contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dalam proses belajar mengajar ini guru menjelaskan materi siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, siswa yang belum paham diberikan kesempatan untuk bertanya. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok, siswa diminta guru untuk berkelompok, guru sebagai

tenaga pembimbing menuntun jalannya diskusi. Setelah selesai berdiskusi siswa diminta untuk mempersentasikan hasil kerja samanya, sedangkan kelompok lain diminta memperhatikan dan memberikan pertanyaan. Pada kegiatan akhir guru untuk memberikan penguatan terhadap jawaban siswa dan memberikan contoh nyata. Guru melakukan evaluasi hasil belajar dengan bertanya mengenai pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.guru memberikan tindak lanjut dan memberikan pesan moral. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Observasi (Observing) Proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media bermain ular tangga dinilai dan diamati observer. Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dan siswa pembelajaran matematika di kelas IV SD dengan media bermain ular tangga sudah terlaksana pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang tersusun pada modul ajar dan pada lembar observasi guru dan siswa. Agar kita dapat mengetahui terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD dilakukan tes pada tiap siklus, jika kegiatan refleksi sudah sesuai dengan indikator keberhasilan maka penelitian tersebut dikatakan berhasil.

Refleksi (Reflecting) Kegiatan Refleksi memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Dengan kegiatan refleksi ini, siswa dan guru dapat mengetahui fungsi dari media bermain ular tangga. Dengan menerapkan media bermain ular tangga seorang pendidik akan mendapatkan pengetahuan baru karena media ini dapat menarik perhatian peserta didik. Guru juga akan lebih mudah dalam mengajar sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, karena media ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu membantu kesempatan pendidik untuk mengajarkan peserta didik tentang belajar berkelompok untuk melakukan kerja sama mengerjakan suatu permasalahan. Bagi peserta didik, dengan media bermain ular tangga peserta didik akan merasa lebih tertarik dan mudah untuk memahami materi ajar, karena peserta didik diberikan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari. Dalam pembelajaran siswa. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran antara kondisi awal dan siklus I dan siklus 2 dengan media bermain ular tangga dapat dicermati pada tabel 2 berikut ini :

TABEL 2
PERBANDINGAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PRA SIKLUS, SIKLUS I, DAN SIKLUS II

No.	Nilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	Presentase	Jumlah siswa	Presentase	Jumlah siswa	Presentase
1	Tuntas	10	40%	13	50%	20	80%
2	Belum tuntas	16	60%	13	50%	6	20%
	Jumlah	26		26		26	
	Nilai tertinggi	85		90		95	
	Nilai terendah	45		60		70	

Dalam pembelajaran siklus I dan siklus 2 terlihat nilai siswa membaik dari kondisi awal, siswa merasa lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran, karena belajar dengan keadaan yang berbeda dari sebelumnya yaitu dengan media bermain ular tangga. Pembelajaran dengan media pembelajaran ini diharuskan siswa untuk aktif dan berfikir kritis dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran ini menekankan kerja kelompok dan bekerja sama saling membantu dan membutuhkan dalam memecahkan suatu masalah sehingga dalam satu kelompok belajar siswa harus saling memahami apa yang mereka bahas sehingga dalam satu kelompok siswa tau apa yang mereka pelajari. Sehingga pada tahapan tes pada tiap siklus siswa merasa terbantu pada saat langkah langkah pembelajaran berlangsung, karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan cara kerja kelompok untuk membahas materi ajar. Oleh karena itu siswa yang tidak tau akan menjadi tau karena dalam kelompok setiap siswa wajib berperan secara aktif.

Tujuan diterapkannya media bermain ular tangga adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media ini siswa dapat menciptakan pengetahuan dan keterampilan siswa agar dapat berpikir logis terhadap ide-ide dalam memecahkan suatu permasalahan (Trianto, 2013:94-96). Hal ini terbukti dengan diterapkannya media bermain ular tangga siswa menjadi lebih paham ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, pembelajaran yang terjadi di kelas menjadikan siswa untuk lebih aktif dan menyenangkan, mendorong siswa agar berfikir lebih kritis, saat bekerja dengan kelompoknya terjadi kerja sama yang kompak antar anggota kelompoknya, dengan disajikan suatu permasalahan maka siswa dapat memecahkan

masalah sendiri dengan pengetahuan yang relevan dan melatih mereka untuk cakap dalam suatu pembelajaran, serta dengan menyajikan hasil karya siswa dapat melatih tanggung jawab terhadap jawaban atau pertanyaan siswa lain (Smith dalam Amir, 2009:27-29). Keunggulan media bermain ular tangga ini yaitu antara lain: 1). siswa dapat memahami materi yang guru ajarkan, 2) menjadikan siswa lebih aktif dalam berpikir dan bertindak, 3)pembelajaran yang diajarkan akan lebih bermakna, 4) siswa akan menjadi lebih mandiri dan tanggung jawab, dan 5) akan menumbuhnya interaksi sesama teman (Ibrahim & Nur dalam Agus N. Cahyo, 2013:285-287).

Gambar I

Proses Pembelajaran Selama Siklus



Gambar II Penggunaan Media Bermain Ular Tangga



Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan di atas pada pendahuluan dan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam belajar matematika yakni kesulitan dalam menyelesaikan soal, kesulitan menghafal ciri-ciri, dan mengimajinasikan terkait komposisi dan dekomposisi.
2. Upaya guru dalam mengatasi peserta didik kesulitan belajar matematika yaitu memberikan motivasi belajar, menggunakan media bermain, memberikan latihan yang cukup, dan memberikan program perbaikan dan remedial

Daftar Pustaka

- Anggi Aris Rinaldi, Diriyati, R. A. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan, Agustus 2016 Tersedia Online: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil>. 5(2), 25–34.
- Crismono, P. C. (2017). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Junal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 106–113.
- Mardati, A. (2017). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Mahasiswa Pgsd Uad. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v3i2.a7246>
- Hidayati, S., & Anwar, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(1), 55–70. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.595>
- Safitri, N. (2020). Penggunaan Media Visual pada Pembelajaran Matematika SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 1684–1690.
- Puteri, W. A., Maharani, D. A., & Wulandari, A. (2020). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi COVID-19 pada SDN 1 Serayu Larangan. *ABDIPRAJA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 122–129.
- Lestari, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game MathQuest terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Pendidikan Indonesia*, 1(2), 76–85.
- Ramadhani, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Soal Cerita Matematika Menggunakan Model PBL Berbasis Media Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 123–134.
- Fitria, R. (2020). Pelaksanaan Remedial Teaching untuk Meningkatkan Ketuntasan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Sa'adatuddiniyah Sarolangun. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 581–590. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1920>