

## **PENGUNAAN MEDIA PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR PECAHAN PADA SISWA KELAS VI SDK ST. ARNOLDUS PENFUI**

**Rosario Bura Balamiten<sup>1</sup>, Wara Sabon Dominikus<sup>2\*</sup>**

<sup>1</sup>SDK St. Arnoldus Penfui, Kupang

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Nusa Cendana

Email: warasabon.rosario@gmail.com, dominikus@staf.undana.ac.id\*

Diterima (10 Mei 2021); Revisi (17 Mei 2021); Diterbitkan (21 Mei 2021)

### **Abstrak**

Pembelajaran yang berpusat pada siswa memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu cara mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau konsep yang dibelajarkan. Media pembelajaran dapat digunakan antara lain media visual, media audio, media audio visual bahkan media yang berasal dari lingkungan sekolah yang bernilai edukatif. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa lebih paham dan mengerti konsep yang dibelajarkan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar pecahan melalui penggunaan media pecahan dalam pembelajaran. Subjek penelitian adalah 26 orang siswa kelas VI. Data penelitian terdiri dari data hasil observasi dan hasil test. Data dianalisis secara deskriptif. Pemahaman siswa terhadap konsep dasar pecahan dan Ketepatan siswa menggunakan media pecahan meningkat dari siklus I ke siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa Penggunaan media pecahan meningkatkan pemahaman konsep dasar pecahan pada siswa. Untuk itu pembelajaran matematika di sekolah dasar hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang dipelajari.

**Kata kunci:** Media pecahan, pemahaman, pecahan

### **Abstract**

Student-centered learning allows students to be actively involved in learning. One way to activate students in learning is the use of learning media that is in accordance with the material or concept being learned. Learning media can be used, including visual media, audio media, audio-visual media and even media originating from school environments that have educational value. The use of media in mathematics learning is expected that students will better understand and understand the concepts being learned. The research is a Classroom Action Research (PTK). This research was conducted to improve understanding of the basic concepts of fractions through the use of fraction media in learning. The research subjects were 26 grade VI students. The research data consisted of data from observations and test results. Data were analyzed descriptively. Students' understanding of the basic concepts of fractions and the accuracy of students using fraction media increased from cycle I to cycle II. These results indicate that the use of fractions media improves students' understanding of the basic concepts of fractions. For this reason, learning mathematics in elementary schools should use learning media that is in accordance with the concepts being studied.

**Keywords:** Fractions, Understanding

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah saat ini berorientasi pada pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik atau siswa. Model pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memungkinkan tercipta pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Mulyasa, 2013). Salah satu cara mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau konsep yang dibelajarkan.

Berbagai media pembelajaran dapat digunakan antara media visual, media audio, media audio visual bahkan media yang berasal dari lingkungan sekolah yang bernilai edukatif. Khususnya dalam pembelajaran matematika, media lingkungan dan juga media-media yang dapat dibuat sendiri menggunakan bahan-bahan lokal bahkan sampah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa lebih paham dan mengerti konsep yang dibelajarkan (Dominikus et al, 2021).

Pengalaman sebagai guru Sekolah Dasar menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi para guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran matematika. Para guru lebih cenderung mengajar berdasarkan buku pelajaran dari satu halaman ke halaman berikut melalui penerapan model pembelajaran langsung (direct learning model) dengan metode ceramah. Pada akhirnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan pun tidak terlalu baik bahkan sering lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan guru dan sekolah. Hal ini ditandai oleh hasil belajar dari 50 % - 60 % siswa tidak mencapai KKM.

Demikian juga dalam pembelajaran konsep pecahan. Guru mengajar dengan ceramah tanpa menggunakan media pecahan yang sesuai. Pembelajaran konsep pecahan masih tetap pada hal-hal abstrak tanpa konkritisasi ke dunia nyata menggunakan media pecahan. Hasil akhirnya adalah siswa tahu pecahan tapi tidak mengerti konsep pecahan itu sendiri secara mendalam. Dengan demikian menjadi suatu keniscayaan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar patut menggunakan media pembelajaran.

Pemanfaatan alat peraga merupakan salah satu alternatif solusi yang dapat menghadirkan pembelajaran matematika yang konkret dan relevan bagi siswa SD. Alat peraga matematika merupakan alat atau benda yang digunakan untuk menerangkan dan mewujudkan pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, atau prosedur matematika tertentu sehingga tampak lebih nyata bagi siswa serta menjadi dasar proses berpikir abstrak (Estiningsih, 1994; Murdiyanto & Mahatma, 2014).

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai

perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim informasi menuju penerima informasi. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Dewi, 2018).

National Education Association (NEA) dalam Muhson (2010) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media Pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak sehingga dapat mengatasi keterbatasan pengalaman oleh siswa dan dapat melampaui batas ruang kelas. Media pembelajaran dapat merangsang dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru sebagai penyalur pesan hendaknya dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang pengertian media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berada disekitar lingkungan kita yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar dalam menyampaikan informasi dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Dengan demikian media pecahan dapat berupa segala sesuatu yang ada dilingkungan yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran pecahan.

Fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011) yaitu: a). Fungsi atensi yaitu fungsi media untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Melalui media khususnya media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada proses pembelajaran yang dilakukan. b). Fungsi Afektif. Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi atau sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Dengan media seperti ini siswa juga dirangsang untuk merespon dengan benar akan realitas yang disajikan dalam media tersebut. c). Fungsi kognitif. Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Pesan yang tertangkap melalui sajian gambar visual akan lebih mudah diingat bahkan akan mudah diingat kembali pada masa yang akan datang. d). Fungsi kompensatoris. Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca

untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Lebih lanjut Arsyad (Wahyuningtyas & Shinta, 2017) menyebutkan beberapa fungsi alat peraga antara lain: (1) dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pembelajaran dan meningkatkan prestasi, (2) dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap materi, sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar, dan (3) dapat memberikan pengalaman kepada siswa, dan dapat mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.

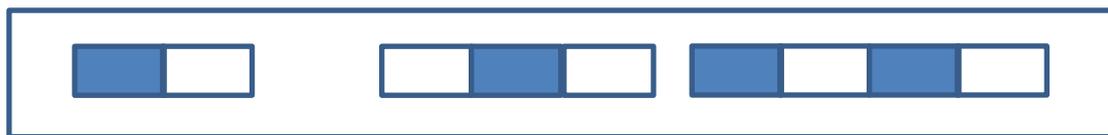
Sementara itu Rusman (2012) juga mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan sifat, maka media pembelajaran dibedakan atas 3 yaitu: a). Media auditif, yaitu media yang memiliki unsur suara sehingga media ini dapat didengar. b). Media visual, yaitu media yang tidak mengandung unsur suara hanya dapat dinikmati oleh panca indera mata saja. c). Media audiovisual, yaitu jenis media yang dapat menampilkan unsur gambar yang dapat dilihat serta juga mengandung unsur suara yang dapat didengar.

Selanjutnya, Ruseffendi (Pujiati, 2009) menyebutkan beberapa persyaratan yang harus dimiliki alat peraga agar fungsi atau manfaat dari alat peraga tersebut sesuai dengan yang diharapkan dalam pembelajaran. Persyaratan yang dimaksud antara lain: 1) alat peraga harus sesuai dengan konsep matematika, 2) alat peraga dapat memperjelas konsep matematika, baik dalam bentuk real, gambar atau diagram dan bukan sebaliknya (mempersulit pemahaman konsep matematika), 3) alat peraga menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi siswa, karena alat peraga tersebut dapat dimanipulasi (dapat diraba, dipegang, dipindahkan, dipasangkan, dan sebagainya) agar siswa dapat belajar secara aktif baik secara individual maupun kelompok.

Media atau alat peraga pecahan dapat berbentuk blok pecahan atau pita pecahan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pecahan pun beragam antara lain dari kertas manila atau kertas karton, dari tripleks, dari bahan-bahan bekas plastik dan lainnya. Dalam penelitian ini media atau alat peraga pecahan yang digunakan adalah Pita Pecahan yang terbuat dari kertas karton atau kertas manila. Bahan kertas karton atau manila ini sangat mudah didapat baik dibeli di toko-toko ataupun dari kertas manila bekas yang ada di rumah atau kertas karton limbah ditempat percetakan dan penjilidan.

Alat peraga dalam penelitian ini yang berbahan kertas karton atau manila sangat mudah dibuat baik oleh guru dan juga oleh siswa. Cara pembuatan sangat mudah yakni dengan cara melipat. Karena berbahan kertas maka alat peraga ini mudah diangkat dan dibawa kemana pun dan juga mudah disimpan pada tempat yang tidak terlalu luas bahkan dapat disimpan dalam tas sekolah.

Beberapa model alat peraga Pita Pecahan dari kertas seperti terlihat dibawah ini:



**Gambar 1.** Model Media Pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ , dan  $\frac{2}{4}$

#### **METODE (Times New Roman, 11 pt, Bold)**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Hopkins, 2011, Setiawan, 2017), terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar pecahan melalui penggunaan media pecahan dalam pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas VI SDK St. Arnoldus Penfui Kupang yang berjumlah 26 orang terdiri dari laki-laki 13 orang dan perempuan 13 orang. Semua siswa dijadikan sebagai subyek penelitian ini karena dalam penelitian ini semua siswa hadir dan aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Untuk setiap siklus dilaksanakan tindakan sesuai dengan prosedur penelitian yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan evaluasi, dan refleksi. Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan rincian pertemuan pertama untuk pelaksanaan tindakan dan pertemuan kedua untuk melakukan lanjutan pelaksanaan tindakan dan tes hasil belajar siswa siklus 1. Pertemuan pertama membahas tentang bentuk pecahan sederhana dan pertemuan kedua tentang membandingkan pecahan dan tes siklus 1. Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan rincian pertemuan pertama untuk pelaksanaan tindakan dan pertemuan kedua untuk lanjutan tindakan dan melakukan tes hasil belajar siklus II. Pertemuan pertama membahas tentang pecahan senilai dan pertemuan kedua tentang membandingkan pecahan dan tes siklus 2.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan test tertulis. Pengumpulan data dengan teknik observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran matematika di kelas. Observasi dilakukan oleh peneliti dan mitra peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Fokus dalam observasi adalah ketepatan siswa menggunakan media pecahan. Sedangkan Tes tertulis untuk mengetahui kemampuan siswa setiap akhir siklus. Tes yang digunakan dalam penelitian berbentuk soal uraian. Analisis data tes hasil belajar akhir siklus mengikuti langkah mengkategorikan pemahaman siswa sesuai dengan kriteria kuantitatif yang telah ditentukan. Kriteria ini disusun hanya dengan memperhatikan rentangan nilai yang diperoleh siswa, dan dilakukan dengan membagi rentangan nilai tersebut sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Pemahaman Siswa

Nilai	Kategori
$91 < x \leq 100$	Baik sekali
$81 < x \leq 91$	Baik
$71 < x \leq 81$	Cukup baik
$51 < x \leq 71$	Kurang baik
$0 < x \leq 51$	Kurang sekali

X = rata – rata Pemahaman siswa

Di samping melihat rentang hasil yang dicapai siswa, dianalisis juga ketuntasan belajar siswa dengan melihat banyaknya siswa yang hasil tesnya sama atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru atau sekolah pada Kompetensi Dasar tentang pecahan. Data tentang ketepatan siswa dalam penggunaan media pecahan dalam pembelajaran pecahan dianalisis secara kualitatif deskriptif berdasarkan hasil observasi yang selanjutnya dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Prosentase Ketepatan Penggunaan Media

Presentase aspek	Tingkat Ketepatan penggunaan media
$94 \% < x \leq 100\%$	Baik sekali
$74 \% < x \leq 94\%$	Baik
$54 \% < x \leq 74\%$	Cukup baik
$0\% < x \leq 54\%$	Kurang

X = Ketepatan siswa menggunakan media

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal penelitian ini adalah melakukan refleksi dan observasi terhadap pembelajaran khususnya pembelajaran matematika di SDK St. Arnoldus Penfui. Observasi ini dilakukan dengan diskusi bersama guru dan ditemukan kesulitan-kesulitan belajar siswa, serta rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Kesulitan ini dapat diketahui dari tingkat penguasaan materi yang masih sangat rendah hampir pada semua materi pembelajaran matematika, sedangkan minat siswa terhadap pelajaran matematika diketahui bahwa siswa kurang antusias dan acuh tak acuh dalam proses pembelajaran di kelas.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menganalisis kehadiran siswa yang mengikuti tes secara berurut-turut dari tes siklus I dan siklus II sebanyak 26 siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan peneliti dapat melihat perkembangan belajar siswa secara berkesinambungan dalam mengikuti proses belajar mengajar dan tes tiap siklus. Dalam proses pembelajaran selama penelitian, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang disesuaikan dengan jumlah siswa. Pada tahap selanjutnya siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.

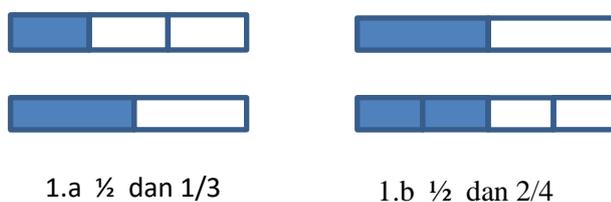
Melihat keadaan kelas penelitian jumlah siswa adalah 26 orang, maka peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok dengan 2 kelompok beranggotakan 5 orang dan 4 kelompok beranggotakan 4 orang. Pembentukan kelompok ini didasarkan pada perbedaan jenis kelamin, ras, suku dan agama. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk siswa dapat bekerja sama memahami materi serta memahami masalah dan siswa belajar untuk berani mengeluarkan pendapat, siswa belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, dan siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain.

### ***Hasil Siklus 1***

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pembelajaran tentang bentuk pecahan sederhana dan membandingkan pecahan. Dalam pembelajaran tentang bentuk pecahan sederhana, siswa dibagi dalam 6 kelompok yang tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang. Sebelum mengenalkan konsep pecahan sederhana, siswa dalam kelompok dipandu untuk membuat alat peraga pecahan dari kertas karton yang sudah disiapkan dengan cara melipat kertas sesuai dengan bentuk pecahan yang akan diperkenalkan.

Selanjutnya dalam proses pembelajaran siswa menggunakan media pecahan yang ada untuk belajar bentuk pecahan. Siswa diminta untuk menunjukkan mana pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{6}$ ,  $\frac{1}{8}$  dan lainnya yang ada alat peraga pecahannya. Dari alat peraga yang ditunjukkan kemudian siswa diminta untuk menggambar model yang sama di buku mereka masing-masing. Siswa menggambar model alat peraga kemudian mengarsir atau mewarna bagian yang menunjukkan pecahan yang diminta. Setelah mengarsir atau menunjukkan bagian yang sesuai dengan pecahan, siswa dalam kelompok bersama mengarsir bagian yang sesuai dengan pecahan lain yang mereka tentukan sendiri. Tampak siswa begitu antusias dalam belajar dan semakin memahami apa arti pecahan yang sudah dipelajari di kelas 3 dulu.

Pada pertemuan ke dua siswa belajar membandingkan pecahan. Proses membandingkan pecahan menggunakan alat peraga pecahan yang sudah dibuat sebelumnya. Siswa membandingkan pecahan dengan cara mendempetkan alat peraga pecahan yang bersesuaian dengan pecahan yang akan dibandingkan. Secara visual siswa langsung melihat pecahan mana yang lebih besar atau sama atau lebih kecil.



**Gambar 2.** Memandingkan Pecahan

Gambar di atas megilustrasikan bagaimana siswa membandingkan pecahan  $\frac{1}{2}$  dan  $\frac{1}{3}$  dan pecahan  $\frac{1}{2}$  dan  $\frac{2}{4}$ . Dengan bantuan alat peraga pecahan sebagaimana ditunjukkan pada gambar di atas, maka siswa dengan mudah memahami dan dapat menulis dengan benar bahwa  $\frac{1}{2} > \frac{1}{3}$  dan  $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$ . Selama pembelajaran berlangsung dilakukan juga observasi kepada siswa bagaimana siswa menggunakan media atau alat peraga pecahan. Hal yang diamati adalah ketepatan siswa menggunakan alat peraga dalam menunjukkan atau melakukan peragaan sehubungan dengan konsep bentuk pecahan sederhana dan membandingkan pecahan. Hasil observasi menunjukkan ada 19 siswa (73,08%) yang sudah tepat menggunakan alat peraga pecahan atau pada kategori “cukup baik” dan 7 orang siswa (26,92%) yang belum tepat menggunakan alat peraga pecahan atau pada kategori “kurang”. Dari analisis hasil tes siklus 1 diketahui bahwa terdapat 18 siswa (69,23%) yang skor hasil tes di atas KKM (di atas 70) dan ada 8 siswa (30,77%) yang skor hasil tes kurang dari 70. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil tes siklus 1 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal 69,23% di mana lebih kecil dari ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 75%. Dengan demikian penelitian dilanjutkan ke siklus 2.

Pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama terkait dengan pembelajaran tentang pecahan senilai dan pertemuan kedua tentang membandingkan pecahan dan tes siklus 2. Siswa yang hadir pada kedua pertemuan ini adalah 26 orang. Dalam pembelajaran pada siklus 2 ini, siswa masih dalam kelompok yang sama dan masih menggunakan alat peraga yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Dalam pertemuan pertama pembelajaran tentang pecahan senilai, siswa dibimbing untuk menemukan konsep pecahan senilai menggunakan alat peraga yang dimiliki siswa. Sedangkan pada pertemuan kedua, siswa dibimbing untuk menemukan prosedur membandingkan pecahan.

Dalam pertemuan pertama, siswa dibimbing untuk menemukan pecahan senilai dari pecahan  $\frac{1}{2}$ . Siswa dalam kelompok menggunakan alat peraga pecahan yang dimiliki untuk mendapatkan semua pecahan yang senilai dengan pecahan  $\frac{1}{2}$ . Dengan cara mendempetkan model alat peraga pecahan, siswa menginventarisir semua pecahan yang sama dengan pecahan  $\frac{1}{2}$  yaitu pecahan  $\frac{2}{4}$ ,  $\frac{3}{6}$ ,  $\frac{4}{8}$ ,  $\frac{6}{12}$ . Pada akhirnya siswa dapat mengetahui hubungan antara semua pecahan ini dan dapat menulisnya sebagai  $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6} = \frac{4}{8} = \frac{6}{12}$ . Siswa dibimbing sampai menemukan bahwa pecahan senilai dari suatu pecahan diperoleh dengan cara mengalikan pembilang dan penyebut pecahan tersebut dengan bilangan yang sama. Secara matematis ditulis dengan:  $\frac{a}{b} = \frac{n \times a}{n \times b}$  dengan  $n$  adalah bilangan asli dan  $b \neq 0$ . Selanjutnya dalam setiap kelompok siswa secara bebas menentukan salah satu pecahan dan menentukan pecahan senilai lainnya.

Pada pertemuan ke dua siswa dalam kelompok menentukan hubungan antara dua pecahan. Awalnya membandingkan menggunakan alat peraga yang dimiliki seperti pada pembelajaran

siklus 1. Setelah itu siswa dituntun menggunakan konsep pecahan senilai untuk membandingkan pecahan yang diberikan. Ada dua cara yakni membandingkan pembilang pecahan apabila penyebut pecahan sama dan lainnya adalah membandingkan penyebut pecahan jika pembilangnya sama. Selanjutnya siswa menentukan sendiri 2 pecahan kemudian menentukan hubungan antara kedua pecahan tersebut. Selama pembelajaran berlangsung dilakukan observasi kepada siswa dalam menggunakan alat peraga pecahan dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Dan pada akhirnya dilakukan tes hasil belajar pada akhir siklus 2. Hasil observasi menunjukkan ada 23 siswa (88,46 %) yang sudah tepat menggunakan alat peraga pecahan atau pada kategori Baik dan 3 orang siswa (11,54 %) yang belum tepat menggunakan alat peraga pecahan atau pada kategori kurang. Dari analisis hasil tes siklus 2 diketahui bahwa terdapat 22 siswa (84,61 %) yang skor hasil tes di atas KKM (di atas 70) dan ada 4 siswa (15,39%) yang skor hasil tes kurang dari 70. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil tes siklus 2 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal 84,61 % di mana lebih besar dari ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 75% juga terjadi peningkatan siswa yang tunas belajar mencapai KKM dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 22,22 %. Dengan demikian penelitian tidak dilanjutkan. Hasil observasi dan tes hasil belajar siklus I dan Siklus II ditunjukkan pada table berikut.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Penggunaan Media

No	Aspek	Siklus I		Siklus II		Naik/Turun (%)
		Jlh. Siswa	%	Jlh Siswa	%	
1.	Ketepatan Penggunaan Medai	19	73,08%	23	88,46 %	21,05 %
2.	Kurang tepat Menggunakan Media	7	26,92	3	11,54	(57,13 %)

Dari analisis data diketahui bahwa Penggunaan Media Pecahan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dasar pecahan siswa kelas VI SDK St. Arnoldus Penfui. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru (peneliti) memandu siswa membuat alat peraga dan membimbing siswa menggunakan media/alat peraga pecahan dalam belajar berbagai konsep pecahan. Tidak seperti pembelajaran sebelumnya di mana siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran pecahan. Tetapi selama pembelajaran dengan menggunakan alat peraga pecahan siswa nampak bersemangat dan antusias belajar. Dalam kelompok siswa terlihat aktif berdiskusi menggunakan alat peraga. Sesekali siswa bertanya kepada guru saat semua anggota kelompok bingung atau merasa tidak pasti apa yang mereka pahami.

Siswa terlihat senang dan bersemangat karena ada hal baru yang mereka dapati selama pembelajaran berlangsung. Siswa mengungkapkan bahwa mereka senang karena mereka sudah

tahu dan bisa buat alat peraga pecahan dengan cara melipat kertas yang disiapkan. Semangat, antusias siswa, dan partisipasi aktif siswa dalam belajar menunjukkan ada peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Sebagaimana ditunjukkan oleh hasil observasi aktivitas siswa bahwa ada peningkatan 21,05 % ketepatan penggunaan media oleh siswa dalam pembelajaran dari siklus 1 sebesar 73,08 % (19 orang) pada siklus 1 ke 88,46 % (23 orang) pada siklus 2, seperti ditunjukkan dalam Tabel 3 sebelumnya.

Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih cepat tahu dan paham materi pecahan yang dipelajari walaupun materi ini sudah mereka pelajari di kelas sebelumnya. Dengan menggunakan alat peraga siswa semakin lebih mengerti dan cepat paham materi yang diajarkan. Selain siswa menggunakan alat peraga dalam pembelajaran, tapi siswa juga diberikan kesempatan untuk menyelesaikan soal yang disiapkan guru. Lebih dari itu yang lebih menarik bagi siswa adalah mereka diberikan waktu untuk membuat soal sendiri, kemudian menyelesaikan, dan mempresentasikan. Jumlah soal yang dibuat sendiri oleh siswa bervariasi tiap kelompok bahkan individu siswa. Siswa berlomba-lomba dan termotivasi untuk berupaya membuat soal sebanyak-banyaknya.

Penggunaan alat peraga pecahan dipadukan dengan memberi kebebasan kepada siswa membuat soal sendiri dan menyelesaikannya memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan sebesar 22,22 % siswa yang tuntas mencapai atau melewati KKM yang ditetapkan dari siklus I sebesar 69,23 % (18 orang) menjadi 84,61 % (22 orang) pada siklus 2. Sebaliknya terjadi penurunan sebesar 50 % yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM pada siklus 1 sebanyak 8 orang menjadi 4 orang pada siklus 2.

Walaupun disadari bahwa penggunaan media /alat peraga pecahan bukanlah satu-satunya faktor yang membuat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Tapi tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan media/alat peraga pecahan yang dipadukan dengan strategi pembelajaran yang sesuai dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media/alat peraga pecahan terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap konsep dasar pecahan. Dengan demikian dapat direkomendasikan agar dalam pembelajaran materi pecahan para guru patut menggunakan media/alat peraga pecahan. Bisa menggunakan model media pecahan yang bervariasi untuk lebih menguatkan pemahaman siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa dan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Disamping itu guru dapat memadukan dengan strategi belajar yang sesuai sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

## **KESIMPULAN**

Dari paparan hasil penelitian dan pembahasan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pecahan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam

pembelajaran materi konsep pecahan sederhana. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan sebesar 22,22 % siswa yang tuntas belajar atau mencapai KKM pada siklus 1 ke siklus 2. Di mana pada siklus 1 siswa yang tuntas belajar atau mencapai KKM hanya 18 orang (69,23 %) dan mengalami peningkatan menjadi 22 orang (84,61 %) pada siklus 2. Peningkatan kemampuan pemahaman siswa ini tidak semata-mata karena faktor penggunaan media pecahan tetapi juga disebabkan karena penggunaan strategi lain yang digunakan antara lain memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat dan menyelesaikan soal sendiri.

Beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti antara lain, untuk melanjutkan penggunaan media pembelajaran pecahan dalam pembelajaran konsep pecahan lainnya seperti operasi hitung pecahan (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) dan pemecahan masalah menggunakan pecahan. Selain itu agar guru juga melakukan penelitian menggunakan strategi pengajuan masalah oleh siswa untuk memastikan bagaimana manfaat penggunaan strategi pengajuan masalah oleh siswa terhadap peningkatan pemahaman siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dewi, T.P. (2014). Pengaruh metode edutainment terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus XV. *Journal Mimbar PGSD*, 2(1), 8–23.
- Dominikus, W.S. (2021). Pelatihan pengembangan alat peraga bangun datar bagi guru-guru SDK St. Arnoldus Penfui-Kupang, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 37-43. DOI : <https://doi.org/10.32938/bc.v4i1.862>, 37 - 43
- Estiningsih, E. (1994). *Landasan teknik pengajaran hitung SD*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Hopkins, D. (2011). *A Teacher guide to classroom research*, Edisi Indonesia: *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas* oleh Achmad Fawaid, Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Al Afkar*, 5(1), 1-24.
- Murdiyanto, T. & Mahatma, Y. (2014). Pengembangan alat peraga matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 38-43.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, 1(1), 64-77.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(1), 1-10
- Mulyasa, H.E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja