



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBURU UBUR-UBUR DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Mukarramah¹, Yusradi², Sri Adhayani³

¹Universitas Negeri Makassar / mukarramamukarrama63@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar / Yusradi@unm.ac.id

³UPT SPF SD Negeri 1 Bawakaraeng / Sriadhayani158@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 15-11-2024</i> <i>Revised; 25-11-2024</i> <i>Accepted; 01-02-2025</i> <i>Published; 02-02-2025</i>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> melalui media pembelajaran berburu ubur-ubur pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dengan empat tahapan pada masing-masing siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas I semester 1 tahun pelajaran 2024/2025 UPT SPF SDN Bawakaraeng 1 yang berjumlah 28 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan presentase nilai ketuntasan belajar matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siklus I, rata-rata nilai pre-test peserta didik adalah 65.2, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 74.8, menunjukkan peningkatan sebesar 14.7%. Pada siklus II, rata-rata nilai pre-test adalah 75.9, sementara rata-rata nilai post-test mencapai 85.5, menunjukkan peningkatan sebesar 12.6%. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Matematika dengan menggunakan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> melalui media pembelajaran berburu ubur-ubur pada siswa kelas I sekolah dasar.</p>

Key words:

hasil belajar, matematika, cooperative learning

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran sepanjang hayat yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara utuh. Ini mencakup pengembangan kognitif (intelektual), afektif (emosional), dan psikomotorik (keterampilan). Pendidikan bukan hanya sebatas transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, nilai-nilai, dan sikap yang positif. Dalam undang undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa Pendidikan adalah daya upaya memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak agar selaras dengan alam dan masyarakatnya (Aisyah M, 2018).

Matematika merupakan salah satu ilmu pendidikan yang berfungsi dalam mengembangkan kemampuan numerasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika perlu diberikan pada peserta didik mulai sekolah dasar agar mampu membuat peserta didik untuk berpikir logis, analisis, kritis, serta kreatif (Suprianto & Yari Dwikurnaningsih, 2019). Namun saat ini masih banyak yang menganggap bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit. Permasalahan mengenai kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin, jika tidak segera diatasi maka peserta didik akan menghadapi berbagai kesulitan, karena hampir semua pembelajaran bahkan dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan matematika. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran juga merupakan hal yang penting. Implementasi media pembelajaran berbasis game merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat memberikan dampak positif dalam perkembangan pendidikan (Asmara et al, 2023).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran utama dalam pendidikan formal yang berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik. Meskipun demikian, pembelajaran matematika sering kali dianggap sebagai tantangan besar bagi peserta didik, terutama di tingkat awal seperti kelas I sekolah dasar (SD). Pada usia ini, peserta didik cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan permainan daripada pembelajaran formal yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan dunia anak menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar

mereka.

Dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui meningkatnya keefektifan belajar seorang anak dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu terdapat beberapa pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli yaitu hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu, berdasarkan teori Taksonomi bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6) (Nurrita T, 2018).

Sedangkan menurut Suprijono dalam (Amarullah, 2021) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan yang dimiliki oleh seorang anak. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran diperlukan penggunaan metode, strategi, maupun model pembelajaran yang baik, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai baik guru maupun peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa kemampuan peserta didik untuk memahami pelajaran matematika operasi hitung penjumlahan dan pengurangan masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Hal ini terjadi karena model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka perlu dilakukan suatu perubahan agar kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik, penggunaan model serta media pembelajaran yang lebih bervariasi dapat mengakomodir peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Asyafah (2019), Model pembelajaran adalah suatu komponen penting pada pembelajaran dikelas, alasannya mengungkap alasan pentingnya model pembelajaran didalam kelas diantaranya: 1) Dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membantu pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan bisa

tercapai, 2) informasi yang berguna sangat bisa dijumpai dengan menggunakan model pembelajaran bagi peserta didik, 3) pada proses pembelajaran dibutuhkan variasi model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik sehingga menjauhkan peserta didik dari rasa bosan, 4) dengan adanya perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik maka diperlukan perkembangan ragam model pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan dengan tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dalam kurikulum merdeka terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan optimal. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dimana para peserta didik saling bekerjasama dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik bekerjasama untuk memperoleh pengalaman belajar yang optimal baik berupa pengalaman yang bersifat individu maupun pengalaman kelompok (Prehaten, 2021). Pembelajaran model *Cooperative Learning* juga dikenal dengan belajar teman sebaya. Model ini bertujuan dalam pembentukan perilaku belajar akademik peserta didik, keagamaan, serta pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran model ini bertujuan untuk mencapai pembelajaran hubungan antar sosial serta hubungan antar sesama manusia (Nur, 2018). Menurut Tabrani et al (2023), adapun langkah-langkah model pembelajaran cooperative learning yaitu:

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar
- d. Membantu kerja tim dan belajar
- e. Mengevaluasi
- f. Memberikan pengakuan atau penghargaan

Selain itu, salah satu pendekatan yang potensial yang dapat digunakan yaitu penggunaan media pembelajaran berburu ubur-ubur sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berburu ubur-ubur merupakan permainan edukatif yang mengkombinasikan konsep-konsep matematika dengan elemen permainan yang menarik.

Dalam permainan ini peserta didik, peserta didik akan menyelesaikan berbagai tantangan matematika melalui kegiatan berburu ubur-ubur secara virtual (Yovita et al. 2022). Media pembelajaran ini dirancang untuk mengintegrasikan konsep numerasi dengan elemen permainan yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat belajar tanpa merasa terbebani oleh tekanan akademis (Kurniawan & Hidayah, 2021). Implementasi media pembelajaran berbasis game ini merupakan langkah inovatif yang dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi pengembangan pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era sekarang ini. Dengan demikian peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, adapun penelitian ini bertujuan untuk menguji peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran berburu ubur-ubur dengan menerapkan model pembelajaran cooperative learning peserta didik kelas I sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran ubur-ubur dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui PTK, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, menerapkan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, dan mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan.

Prosedur kerja penelitian ini mengikuti model PTK yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yakni:

a. Perencanaan (Planning)

Menyusun rencana pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* dengan menggunakan media pembelajaran berburu ubur-ubur untuk materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, dan instrument evaluasi.

b. Tindakan (Action)

Melaksanakan pembelajaran di kelas I UPT SPF SDN Bawakaraeng 1 dengan menerapkan model *Cooperative Learning* sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan pembelajaran dilakukan selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat pertemuan

c. Pengamatan (observation)

Mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan mencatat keterlibatan serta aktivitas siswa selama pembelajaran, Mengumpulkan data pemahaman siswa melalui tes awal (pre-test) sebelum tindakan dan tes akhir (post-test) setelah tindakan pada setiap siklus dan mencatat hasil observasi berupa catatan lapangan, lembar observasi, dan rekaman video jika diperlukan

d. Refleksi (Reflection)

Menganalisis hasil pengamatan dan tes untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* dengan menggunakan media pembelajaran berburu ubur-ubur dan mendiskusikan hasil refleksi dengan guru dan menentukan perbaikan yang perlu dilakukan untuk siklus berikutnya.

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor pemahaman siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat distribusi dan kecenderungan data. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk membandingkan skor pre-test dan post-test pada setiap siklus. Uji-t berpasangan dipilih karena data berasal dari sampel yang sama (siswa yang sama) sebelum dan sesudah tindakan. Uji ini sangat relevan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan suatu Tindakan, seperti penggunaan media atau model pembelajaran tertentu. Uji-t berpasangan menguji hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah intervensi. Jika hasil analisis menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol, maka dapat disimpulkan bahwa Tindakan yang diberikan memiliki pengaruh yang signifikan. Selanjutnya, data kuantitatif yang diperoleh dari observasi dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan keterlibatan siswa. Hasil analisis kualitatif digunakan untuk memperkaya hasil analisis kuantitatif dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas model pembelajaran yang telah diterapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan dua siklus tindakan kelas yang masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman siswa terhadap materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan, serta hasil observasi keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Tabel 1 menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman peserta didik pada siklus I dan II.

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman peserta didik

Siklus	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post Test	Peningkatan (%)
I	65.2	74.8	14.7
II	75.9	85.5	12.6

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai pemahaman peserta didik dari *pre-test* ke *post-test* pada kedua siklus. Pada siklus I, rata-rata nilai *pre-test* peserta didik adalah 65.2, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 74.8, menunjukkan peningkatan sebesar 14.7%. Pada siklus II, rata-rata nilai *pre-test* adalah 75.9, sementara rata-rata nilai *post-test* mencapai 85.5, menunjukkan peningkatan sebesar 12.6%.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan pemahaman peserta didik, dilakukan uji t berpasangan (*paired t-test*) pada nilai *pre-test* dan *post-test* masing-masing siklus. Hasil uji t berpasangan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Paired T-Test

Siklus	t-value	df	p-value	Keterangan
I	7.08	27	<0.001	Signifikan
II	10.83	27	<0.001	Signifikan

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai p-value pada kedua siklus lebih kecil dari 0.05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* dengan media

pembelajaran berburu ubur-ubur memberikan peningkatan pemahaman yang signifikan pada peserta didik.

Pembahasan

Pembelajaran matematika di kelas I sering dihadapkan pada beberapa permasalahan mendasar. Salah satunya adalah kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Banyak peserta didik menganggap matematika sebagai pembelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini biasanya disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan latihan soal tanpa variasi. Akibatnya, peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar mereka tidak optimal. Selain itu, perbedaan kemampuan belajar antar peserta didik juga menjadi tantangan. Di kelas I, kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan, sangat beragam. Beberapa peserta didik mungkin cepat memahami materi, sementara yang lain membutuhkan waktu yang lebih lama. Hal ini menuntut guru untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan semua peserta didik.

Permasalahan ini semakin diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Padahal, anak usia kelas I cenderung belajar melalui aktivitas konkret dan visual. Media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan dunia mereka dapat menjadi alat yang efektif untuk menjembatani kesenjangan ini. media pembelajaran berburu ubur-ubur dirancang untuk mengubah pembelajaran matematika menjadi aktivitas yang menyenangkan dan penuh tantangan. Media ini memanfaatkan elemen permainan untuk menarik perhatian peserta didik dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam permainan ini, peserta didik diajak untuk berburu ubur-ubur, yang diwakili oleh kartu bergambar atau benda tertentu, dimana setiap ubur-ubur berisi soal matematika sederhana.

Langkah-langkah penerapan media ini melibatkan persiapan yang matang oleh peneliti. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan kartu-kartu berbentuk ubur-ubur yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Kartu-kartu ini kemudian disebar di area tertentu, seperti kela. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, di mana setiap kelompok memiliki tugas untuk mencari kartu ubur-ubur dan menyelesaikan soal yang tertera di kartu tersebut. Permainan ini tidak hanya melibatkan peserta didik secara fisik melalui aktivitas mencari kartu, tetapi juga melibatkan mereka secara kognitif melalui proses penyelesaian soal. Setelah permainan selesai, peneliti bersama peserta didik mendiskusikan jawaban dan memberikan penghargaan kepada

kelompok yang berhasil mengumpulkan kartu terbanyak dan menjawab soal dengan benar.

Untuk meningkatkan efektivitas media berburu ubur-ubur, model pembelajaran *Cooperative Learning* diterapkan. Model ini menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peserta didik belajar untuk membantu dan berbagi pengetahuan, sehingga mereka tidak hanya mengandalkan pemahaman individual, tetapi juga memanfaatkan kekuatan kelompok. Dalam penerapan *Cooperative Learning*, setiap peserta didik memiliki peran yang jelas. Misalnya, ada peserta didik yang bertugas mencari kartu, membaca soal, atau menghitung jawaban. Dengan pembagian tugas seperti ini, semua peserta didik terlibataktif dalam pembelajaran dan merasa memiliki kontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas I melalui penerapan media berburu ubur-ubur. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah langkah-langkah penerapan media pembelajaran berburu ubur-ubur dengan menerapkan model pembelajarn *Cooperative Learning*.

Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus pertama, guru merancang media pembelajaran berupa kartu berbentuk ubur-ubur yang berisisoal matematika sederhana, seperti penjumlahahn dan pengurangan angka 1-10. Peneliti juga Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model pembelajaran *Cooperative Learning*. Dalam rencana ini, peserta didik dibagi kedalam kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang, dengan tugas yang jelas untuk masing-masing anggota. Area kelas diatur sedemikian rupa agar memungkinkan peserta didik bergerak dengan leluasa untuk mencari kartu ubur-ubur.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan apersepsi untuk memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan secara sederhana. Peneliti menjelaskan aturan permainan berburu ubur-ubur, di mana setiap kelompok harus bekerja sama mencari kartu dan menyelesaikan soal yang tertera dalam kartu tersebut. setiap jawaban yang benar diberi poin, dan kelompok dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang. Saat permainan berlangsung, beberapa peserta didik tampak antusias mencari kartu, tetapi ada juga yang merasa bingung dengan aturan permainan. Beberapa peserta didik dalam kelompok tertentu tidak berpartisipasi aktif karena kurang

memahami soal. Peneliti memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang kesulitan dan memotivasi seluruh peserta didik untuk berkontribusi dalam kelompok mereka.

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa peserta didik mulai menunjukkan minat terhadap pembelajaran matematika. Mereka tampak bersemangat bergerak mencari kartu dan mendiskusikan jawaban dengan teman kelompok. Namun, kerja sama dalam beberapa kelompok belum optimal. Sebagian peserta didik lebih dominan, sementara peserta didik yang lain cenderung pasif. Selain itu, tingkat pemahaman peserta didik terhadap penjumlahan dan pengurangan masing bervariasi.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa siklus pertama belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa peserta didik masih kesulitan memahami konsep dasar matematika, dan kerja sama dalam kelompok perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti merancang strategi perbaikan untuk siklus kedua. Strategi ini meliputi penyesuaian tingkat kesulitan soal, pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok, dan pemberian penghargaan untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus kedua peneliti memperbaiki desain media dan strategi pembelajaran berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Soal-soal matematika pada kartu ubur-ubur disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Peneliti juga menambahkan simbol atau warna pada kartu untuk membantu peserta didik memahami soal dengan lebih mudah. Pembagian peran dalam kelompok dibuat lebih spesifik, seperti pencari kartu, pembaca soal, penulis jawaban, dan pengoreksi.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran dimulai dengan sesi pengulangan konsep penjumlahan dan pengurangan untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Peneliti menjelaskan kembali aturan permainan dan menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok. Saat permainan dimulai, peserta didik tampak lebih terorganisasi. Mereka saling berbagi tugas sesuai peran masing-masing, sehingga tidak ada anggota kelompok yang pasif. Peneliti memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada kelompok yang mengalami kesulitan yang mengalami kesulitan. Selain itu, guru memperkenalkan sistem penghargaan tambahan, seperti pemberian Bintang kepada kelompok

yang menunjukkan kerja sama terbaik. Hal ini meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peserta didik tampak lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal matematika. Kerja sama dalam kelompok juga lebih baik, di mana semua anggota kelompok berkontribusi sesuai peran mereka. Guru mencatat bahwa hampir semua peserta didik menyelesaikan soal dengan benar, dan kecepatan mereka dalam memahami konsep matematika juga meningkat. Antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran sangat tinggi. Mereka tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga menunjukkan minat untuk belajar lebih lanjut. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan diskusi yang aktif di setiap kelompok.

d. Refleksi

Pada akhir siklus kedua, peneliti melakukan refleksi bersama peserta didik untuk mengevaluasi pembelajaran. Dari diskusi ini, diketahui bahwa peserta didik merasa lebih percaya diri dalam belajar matematika karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai, yakni peningkatan hasil belajar dan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika.

Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan setelah penerapan model *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan yang signifikan dari *pre-test* ke *post-test* pada kedua siklus mengindikasikan bahwa peserta didik lebih memahami materi setelah melalui proses pembelajaran yang melibatkan eksplorasi. Pada siklus kedua, pemahaman peserta didik semakin mendalam seiring dengan pengulangan dan penguatan konsep yang dipelajari. Proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif ini memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep teori dengan pengalaman praktis, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Data yang diperoleh dari tes menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks yang lebih luas, menegaskan efektivitas model *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus pertama, meskipun sebagian peserta didik

mulai terlibat, beberapa di antaranya masih terlihat pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis *Cooperative Learning*. Refleksi pada akhir siklus pertama mengidentifikasi kendala ini, dan perbaikan diterapkan pada siklus kedua untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Perbaikan tersebut meliputi strategi pembelajaran yang lebih interaktif, pemahaman konten materi yang akan diajarkan secara mendalam, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif. Pada siklus kedua hasil observasi menunjukkan peningkatan yang nyata dalam partisipasi peserta didik, mereka lebih aktif mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan, terlibat aktif dalam diskusi kelompok, dan antusias melakukan eksplorasi untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Peningkatan ini tidak hanya meningkatkan dinamika kelas tetapi juga memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil analisis data kuantitatif, terlihat bahwa model *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan. Ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test* pada kedua siklus. Pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 14.7% dan pada siklus II, peningkatan sebesar 12.6%. meskipun peningkatan pada siklus II sedikit lebih rendah dibandingkan siklus I, hal ini menunjukkan model pembelajaran yang digunakan tetap efektif dan konsisten dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, analisis data kualitatif dari hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang awalnya pasif mulai menunjukkan minat yang lebih besar dalam kegiatan pembelajaran, seperti aktif bertanya dan berdiskusi dengan teman sebaya. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada pemahaman konsep, tetapi juga pada sikap dan perilaku belajar peserta didik, menegaskan bahwa model *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur memiliki dampak positif yang luas dalam proses belajar-mengajar.

Penelitian ini juga mendukung temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Misalnya, Ningtias Rahayu et al (2024) menemukan bahwa media pembelajaran games berburu ubur-ubur dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Zuriatun (2021) juga melaporkan bahwa penggunaan model

pembelajaran *Cooperative Learning* dapat membantu peserta didik dalam meenumbuhkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Fauzi et al (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan model *Cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* pada peserta didik.

Penerapan media berburu ubur-ubur dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran matematika. Salah satu dampaknya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Melalui aktivitas interaktif ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep dasar matematika karena mereka belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Pemahaman yang menarik dan melibatkan aktivitas fisik membuat peserta didik merasa bahwa matematika bukanlah Pelajaran yang membosankan, tetapi sesuatu yang menyenangkan dan penuh tantangan. Dengan minat belajar yang meningkat, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan media ini juga mengembangkan keterampilan social peserta didik. Melalui kerja sama dalam kelompok, peserta didik belajar saling untuk mendukung, menghargai pendapat teman, dan bekerjasama menuju tujuan Bersama. Keterampilan social ini sangat penting dalam pembentukan karakter mereka, terutama di usia dini.

Meski efektif, pelaksanaan media pembelajaran berburu ubur-ubur dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tidak lepas dari hambatan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan waktu. Permainan ini membutuhkan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan, yang sulit diakomodasikan dalam jam pembelajaran yang padat. Untuk mengatasi hal ini, peneliti perlu merancang jadwal yang terstruktur dan efisien. Hambatan lain adalah perbedaan tingkat kemampuan peserta didik. Beberapa peserta didik mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan soal dibandingkantan-temannya. Dalam hal ini, peneliti dapat menerapkan pendekatan ddiferensiasi dengan memberikan soal yang sesuai dengan kemampuan masing-masih peserta didik. Selain itu, peneliti juga dapat memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik yang membutuhkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburrubur-ubur efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil tes tetapi juga dari peningkatan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model

Cooperative learning dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran matematika di UPT SPF SDN Bawakaraeng 1 dan sekolah-sekolah lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun artikel ini khususnya bagi pihak PPG Prajabatan UNM, dosen pembimbing, guru pamong, seluruh civitas akademik UPT SPF SDN Bawakaraeng 1, dan seluruh rekan-rekan mahasiswa PPG prajabatan gelombang 1 tahun 2024.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik terhadap materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan melalui media pembelajaran berburu ubur-ubur dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* pada peserta didik kelas I sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai *post-test* dibandingkan dengan *pre-test* pada kedua siklus, serta hasil uji t berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post—test*.

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik tetapi juga meeningkatkan keterlibatan dan mootivasi belajar mereka. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi aktif dan merasa lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur dapat dianggap efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran matematika di tingkat SD, khususnya dalam materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang

lebih interaktif dan partisipatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru atau tenaga pendidik untuk mempertimbangkan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas khususnya dalam mata pelajaran matematika dengan tetap memperhatikan kesesuaian materi.
2. Bagi peneliti selanjutnya, untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran berburu ubur-ubur dengan materi pokok yang lain dan sebaiknya sebelum menggunakan model dan media pembelajaran tersebut peneliti harus dapat mengatur alokasi waktu dengan tepat dan menyiapkan diri dengan sebaik-baiknya untuk mengontrol situasi dan kondisi kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarullah, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Cooperative Learning Tipe TAI (Team Assisted Individualization). *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(2), 170–181.
- Aisyah, M. 2018. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasinya*, Jakarta: Penerbit Kencana.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261.
- Fauzi, D.S.N., Lestari, S., Kusmiati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan “*Jellyfish Hunt*” dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2477-2143.
- Hazanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1).

- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. JPPMS: *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 5(2), 92–97.
- Ningtias, R., Sholihah, N.Z., Wahyuni, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Games Berburu Ubur-Ubur Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Di SD Negeri 2 Gempolan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2477-2413.
- Nur, M. (2018). Penerapan Model Cooperative learning Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Perilaku Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Al Ikhlas Mowewe. Zawiyah: *Jurnal Pemikiran Islam*, 4(2), 145
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-qur'an, Hadist, Syarifah dan Tarbiyah*. 3(1).
- Prehaten, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Menggunakan Model Cooperative learning. Dans *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam (Vol.1, pp. 1028-1039)*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan FTIK) IAIN Palangka Raya
- Tabrani., Amin, M. 2023. Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2).
- Yovita., W., Qomarian., & A Syafaren. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi di sekolah dasar: sistematis literatur review. *Jurnal for teacher and learning*. 3 (1).