



PEMANFAATAN MEDIA KEPING BERWARNA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN LABUANG BAJI I

Nurul Aulia Hasan¹, Azizah Amal², Suriyani³

¹Universitas Negeri Makassar /email: nurulauliahasan25@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: azizah.amal@unm.ac.id

³Universitas Negeri Makassar / email: suriyaninn84@gmail.com

Artikel info

Received; 02-09-2024

Revised; 02-10-2024

Accepted; 01-11-2024

Published; 25-11-2024

Abstrak

Penelitian ini merupakan salah satu bentuk penelitian tindakan kelas yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar anak sekolah dasar kelas empat. dengan menggunakan media keping berwarna. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media keping berwarna untuk membantu Peserta Didik dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN Labuang Baji I Kecamatan Mamajang Kota Makassar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang baik, meningkatkan keterlibatan Peserta Didik, dan hasil belajar.

Penelitian ini menemukan bahwa ada peningkatan hasil belajar Peserta Didik antara siklus pertama dan kedua. Nilai rata-rata Peserta Didik ialah "sedang" pada siklus pertama, tetapi "tinggi" pada siklus kedua. Penggunaan media keping berwarna pada media dapat meningkatkan kinerja matematika Peserta Didik.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media keping berwarna dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik pada mata pelajaran matematika di SDN Labuang Baji I. Saran bagi instruktur adalah untuk mengkaji penggunaan media ini sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik, kemudian menghitung totalnya. Pihak sekolah dapat memberikan penghargaan kepada instruktur yang menggunakan media pembelajaran baru untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Keywords:

Hasil belajar,

Matematika, Media

keeping warna

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



PENDAHULUAN

Pendidikan ialah perolehan informasi yang terjadi sepanjang hidup dalam semua konteks dan situasi dan memiliki dampak yang bermanfaat bagi perkembangan kehidupan setiap individu. Pendidikan seumur hidup adalah seperangkat prinsip pendidikan yang menggambarkan semua kegiatan belajar yang terjadi sepanjang hidup seseorang. Pendidikan sering kali dilakukan di bawah pengawasan orang lain, meskipun dapat juga dilakukan secara otodidak. Lebih jauh, Pendidikan adalah usaha yang terarah dan sistematis untuk menyediakan lingkungan belajar yang sesuai, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya dalam hal spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Berdasarkan Pasal 1 ayat 2 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2008 tentang Wajib Belajar, pendidikan dasar setara dengan sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Pada jenjang ini, salah satu disiplin ilmu yang diajarkan adalah matematika. Matematika merupakan bidang keilmuan yang memegang peranan penting dalam pendidikan karena menyediakan metode berpikir ilmiah dan logis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam kehidupan nyata. Matematika diterapkan untuk menjawab berbagai permasalahan kontemporer. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013, kurikulum matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, (2) pengembangan metodis kemampuan pemecahan masalah siswa, (3) hasil belajar yang baik, (4) membantu siswa menyampaikan ide, khususnya dalam penulisan ilmiah, dan (5) pengembangan karakter. Untuk mendidik. Tujuan pendidikan matematika dasar/ME adalah untuk mengajarkan anak-anak tentang bilangan prima, operasi aritmatika, ukuran, dan bidang. Disiplin matematika di sekolah dasar dimaksudkan untuk membantu Peserta Didik mengembangkan terampil berpikir kritis, penalaran, dan sikap kreatif. Sesuai dengan hal tersebut.

Lestari (2015) berpendapat bahwa pendidikan matematika modern berupaya membangun dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penanaman gagasan matematika sangat penting dan harus didekati dengan hati-hati karena ialah salah satu proses yang dapat menghubungkan pemahaman Peserta Didik terhadap konsep matematika abstrak dengan perasaan kognitif konkret mereka. Guru harus menyediakan lingkungan atau skenario yang tepat selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa Peserta Didik bersemangat dalam mempelajari matematika. Upaya guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang ideal termasuk memanfaatkan media pembelajaran sebaik-baiknya. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangun hubungan antar konsep.

Matematika abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan guru (Amir, 2016). Dengan demikian, memasukkan media ke dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa akan lebih memahami topik yang diajarkan jika mereka menggunakan media karena pembelajaran memerlukan tindakan fisik dan otak, seperti melihat, mengalami, dan memanipulasi alat bantu pembelajaran. Murid sekolah dasar secara alami memiliki rasa ingin tahu dan tertarik untuk mempelajari lingkungan sekitar, dan mereka suka menggunakan keterampilan media untuk kesenangan. Pemanfaatan alat bantu pembelajaran tentu saja berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Menurut Sadiman dkk. (Nasaruddin, 2018), media merupakan salah

satu cara penyampaian pesan dari pengirim ke penerima agar dapat menarik minat dan perhatian Peserta Didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media tersebut perlu ditingkatkan agar Peserta Didik dapat lebih memahami apa yang diajarkan.

Capaian pembelajaran merupakan ukuran pencapaian pembelajaran seseorang. Capaian pembelajaran merupakan keluaran dari keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik seseorang (Maisaroh & Rostrieningsih, 2010). Banyak faktor, baik internal maupun eksternal mahaPeserta Didik, yang memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran mahaPeserta Didik. Unsur internal meliputi disiplin, reaksi Peserta Didik, dan motivasi, sedangkan unsur eksternal meliputi lingkungan belajar Peserta Didik.

Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa topik yang paling tidak diminati adalah penjumlahan dan pengurangan bilangan, terutama bilangan bulat. Lebih lanjut, guru wali kelas menyatakan bahwa hasil belajar matematika kurang baik karena Peserta Didik kurang bersemangat dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Dalam proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar Peserta Didik.

Berdasarkan hal tersebut, Tinta berwarna merupakan salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami matematika. Media ini berbentuk persegi panjang dan memiliki dua warna yang berbeda; jelas bahwa media ini digunakan untuk mewakili angka negatif atau positif; kesepakatan ini dapat dicapai sejak awal pembelajaran. Selain itu, karena media ini murah dan ringkas, media ini dapat diunduh di mana saja. Keping warna juga berwarna cerah untuk menarik minat anak-anak dalam belajar (Alvia, 2017). Berdasarkan hal tersebut, maka akan dilakukan penelitian di kelas dengan tindakan **“Pemanfaatan Keping Berwarna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN Labuang Baji I Kecamatan Mamajang Kota Makassar”**.

Purwanto (2014) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, teknik, atau pendekatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan komunikasi dengan melibatkan instruktur dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis sekolah. Lebih lanjut, Susianto (2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media akan dianggap bernilai jika menyampaikan pesan yang relevan. Sanjay (Pakpahan et al., 2020) mendefinisikan tujuan media sebagai berikut: (1) Fungsi komunikasi (2) Fungsi motivasi (3) Fungsi pemaknaan (4) Fungsi penyelarasan persepsi (5) Fungsi kepribadian. Lebih lanjut, Sadiman (Pakpahan dkk, 2020) menegaskan bahwa Siswa dapat mengatasi sikap pasifnya dengan menggunakan media pendidikan secara efektif dan dalam berbagai cara, karena media dapat membantu meningkatkan minat, menyediakan kontak yang lebih besar antara profesor dan siswa, dan memungkinkan siswa belajar sendiri.

Prinsip-prinsip pemilihan media didasarkan pada peran dan keunggulan media yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini cukup bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Sejalan dengan itu, Sanjaya (2016) mengemukakan enam prinsip penggunaan media, yaitu (1) memudahkan Peserta Didik dalam belajar, (2) media hendaknya tepat dan sesuai dengan arahan guru, (3) media hendaknya disesuaikan dengan bahan ajar, (4) media ajar harus sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, (5) media yang digunakan harus mengutamakan efisiensi dan efektivitas, dan (6) media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Mustofikon (Sudarman dan Ardian, 2021) mengemukakan ada tiga karakteristik yang dapat dijadikan pedoman bagi instruktur dalam memilih media ajar, ialah: (1) efikasi, (2) relevansi, dan (3) produktivitas. Hal ini tentunya

dimaksudkan untuk meningkatkan capaian pembelajaran.

Keping warna merupakan media yang menggunakan dua warna berbeda sebagai pembanding untuk menunjukkan bilangan bulat positif atau negatif dan biasanya berisi 20 keping (Latri, 2016). Lebih lanjut, pendapat lain menyatakan bahwa "keping warna merupakan media yang "Pemanfaatan manik-manik sebagai alat peraga pembelajaran operasi penjumlahan bilangan bulat" (Rohartati, 2017, hlm. 140). Susianto (2017) menyatakan bahwa alat peraga keping warna-warni merupakan salah satu alat peraga pembelajaran yang merepresentasikan bilangan negatif dan positif, dengan aturan penggunaannya yang melambangkan operasi pada bilangan yang jika dijumlahkan akan menghasilkan angka nol. Selanjutnya, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2022), keping adalah bagian-bagian kecil dan macam-macamnya, sedangkan warna adalah lambang atau mewakili suatu adat atau gaya tertentu.

Menurut (Alvia, 2017), kelebihan media ini adalah (1) media mudah dibawa ke mana-mana (2) media ini memiliki kertas yang disertai cara penggunaannya (3) menarik (4) memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi (5) aman dan tidak mudah rusak. Kelemahannya meliputi: (1) keterbatasan masukan dan keluaran; (2) media ini hanya sesuai untuk sekolah dasar; dan (3) semakin banyak bagian nominal dalam suatu masalah, semakin lama waktu yang dibutuhkan.

Tujuan keseluruhan pengajaran Matematika pada jenjang dasar dan menengah dimaksudkan untuk menekankan dan menstandarisasi dasar-dasar pengembangan keterampilan siswa. Menurut Pasinggi dan Tuken (2019), tujuan pendidikan matematika yang unggul adalah mempersiapkan siswa untuk berhasil menerapkan apa yang telah dipelajarinya di dunia nyata. Sebab, anak-anak dapat menghasilkan ide-ide spesifik untuk kesulitan matematika yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Heruman (Sunyati, 2021) sependapat bahwa tujuan mendasar pendidikan matematika sekolah dasar adalah mempersiapkan anak-anak untuk menggunakan beragam ide matematika dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan strategi PTK (penelitian tindakan kelas), yang berfokus pada pembelajaran yang dilakukan instruktur di kelas. Menurut (Arikunto, 2015), "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang menggambarkan proses peningkatan kualitas pembelajaran." Partisipan penelitian adalah siswa kelas empat di sebuah sekolah dasar. Labuang Baji I.

Media keping berwarna digunakan untuk membantu Peserta Didik menjumlahkan dan mengurangi integral yang melibatkan kelima indra selama penerapan dan tersedia dalam dua warna yang berbeda. Sementara itu, hasil pembelajaran merupakan indikator langsung dari perubahan perilaku Peserta Didik. Studi ini hanya berfokus pada domain kognitif, yang diwakili oleh jumlah temuan pra-tes dan pasca-tes yang dilaporkan. Teknik penelitian yang digunakan kali ini adalah dengan memberikan pre-test pada kedua kelompok, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan keping warna pada kelas eksperimen, dan terakhir post-test untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi (1) tes, (2) observasi, dan (3) dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, khususnya untuk mengetahui ciri-ciri hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Hasil belajar Peserta Didik dikelompokkan dalam lima kategori yang dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Hasil Belajar Peserta Didik

Tingkat kelulusan	Nilai	Keterangan
90%-100%	90-100	Sangat tinggi
80%-89%	80-89	Tinggi
65-79%	65-79	sedang
55%-64%	55-64	rendah
0%-54%	0-54	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2013)

Langkah selanjutnya adalah uji analisis, Ini meliputi uji normalitas untuk mengevaluasi apakah data yang dianalisis berasal dari populasi yang terdistribusi secara teratur. Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah dua sampel memiliki varians yang sama. Terakhir, uji hipotesis dilakukan untuk memastikan perbedaan antara kedua kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 2 Observasi Keterlaksanaan penggunaan media keping berwarna pada proses pembelajaran matematika

	<i>Treatment</i>
Skor perolehan	11/15
Presentase	73,3%
Kategori	Efektif

Tabel di atas menampilkan temuan observasi saat menggunakan kepingan media berwarna, dengan skor 11 dari 15 skor maksimum, atau mewakili persentase 73,3% dalam kategori efektif.

Tabel 3. Deskripsi hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah sampel	25
Nilai tengah	60
Nilai tertinggi	82
Rata-rata	69,32

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pembelajaran di kelas adalah 69,32 dari skor ideal 100. Skor tertinggi adalah 82, sedangkan skor minimum adalah enam puluh.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tahap pertama termasuk dalam kategori capaian pembelajaran sekunder, oleh karena itu kegiatan pembelajaran tahap II harus dilakukan.

Tabel 4. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	25
Nilai Terendah	73
Nilai Tertinggi	100
Rata Rata	85.16

Tabel 4 menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 85,16 dengan nilai ideal 100. Nilai maksimum 100 dan nilai minimum 73. Berdasarkan hasil analisis, siklus I mempunyai nilai hasil belajar yang tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dari sesi kelas eksperimen, tindakan berikut diambil untuk mengimplementasikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media keping warna: 1) Peneliti menunjukkan pengertian penjumlahan dan pengurangan dengan media keping warna. 2) Peneliti mendefinisikan peraturan media. 3) Peserta Didik dibagi menjadi dua kelompok. 4) Setiap kelompok diberi keping media berwarna. 5) Setiap kelompok berkolaborasi pada media keping warna dalam bentuk proyek kelompok. 6) Peneliti dan Peserta Didik mengajukan dan menjawab pertanyaan tentang pemahaman Peserta Didik terhadap materi yang dipelajari sehubungan dengan penanda pembelajaran. Penerapan media keping warna sudah baik, dengan proporsi penerapan media cetak warna sebesar 73,3%.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan hasil belajar antara siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1, nilai rata-rata kategori sedang sebesar 69,32, sedangkan pada siklus 2, nilai rata-rata kategori tinggi sebesar 85,16.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain :

1. Uraian tentang bagaimana media linguistik yang hidup digunakan di kelas eksperimen untuk membantu Peserta Didik memahami aritmatika. Hal ini terlihat dari penggunaan media konstruksi berwarna dalam kategori efektif (mudah).
2. Hasil belajar Peserta Didik pada siklus 1 dan 2 meningkat.

Saran

1. Memberikan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah atas penghargaan yang diberikan kepada guru yang telah menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik, salah satunya adalah media keping berwarna.
2. Guru dapat menggunakan media keping berwarna sebagai salah satu pilihan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik, seperti penjumlahan juga pengurangan bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvia, L. (2017). Fabrication of colored chips for addition and subtraction teaching materials to improve mathematics learning outcomes for MIN students. Sukosewu Blitar. *Potential Ecological Intensification of Agriculture in Africa*, 53(9), 1689–1699. <http://etheses.uin-malang.ac.id/10888/>
- Amir A. (2016). *Journal of Precision*, Vol. 2, No. 1, 2016. 2 (2008), 34-40. Arikunto S. (2013). *Foundations of Educational Assessment* (2nd Edition). Literary Land. Arikunto S. (2015). *Class Action Research*. Literary Land, KBBI (2022). Language Development and Promotion Agency, Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia. Language Development Promotion Agency. <https://kbbi.kemdikbud.gov.id/entri/keping>.
- Latri (2016). *Numbers and Learning: A Handbook for Teachers, Elementary Schools, and Future Teachers* (M.P. Doctoral). Latri, S.P.D. (eds.), 2016 C).
- Lestari, I. (2015). The Effects of Learning Time and Interest on Math Learning Outcomes. *Formative. Scientific Journal of Mathematics and Science Education*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Maisaroh, Rostrieningsih (2010). Improving students' learning outcomes in courses linked to fundamental communication skills at SMK Negeri 1 Bogor using active learning strategies such as quiz teams. - Maisaroh, Rostrieningsih. *Economy and Education*, 8(2), 157–172. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/download/571/427>
- Nasreddin N. (2018). Media and instructional tools for mathematics education. *Al-Khwarizmi: Journal of Mathematics Education; Science*, 3(2), 21–30. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232> Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Yu, Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansiur, M. Z., Ili, L., Phurba, B., Chamida, D., Kaunang, F. J., and colleagues (2020). Development of Educational media. We write foundations. <https://books.google.co.id/books?id=IzGQEAAAQBAJPasinggi>, Y. S.;
- Tuken, R. (2019). Penggunaan pembelajaran matematika realistik pada materi penjumlahan pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Kota Parepare. *Educational Publications*, 9(1): 72. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8445>.

- Purwanto, H. (2014). The Effect of Teaching Aids on Fourth Grade Students' Learning Outcomes in Addition and Subtraction of Integers at Darul Mumineen Islamic School.
- Rohartati, S.(2017). Using Color Chips to Improve Student Learning Outcomes in MTK Subjects at Dasaeh School. Journal: Quality Assurance, Volume 3. <http://ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/JPM/article/view/193>.
- Sanjaya V. (2016). Communication Media Research (First). In Jakarta Kencana Pranada Media Group. Pranada Media. <https://books.google.com/books?hl=enlr=&id=wiBQEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+learning+economics&ots=daq74uZjU3&sig=VOxSEDIYpUL2QYN7RfWtZCPdMk>
- Sudarman, S. and Adrian, A. (2021). Creating Interactive Modules for Student-Centered Learning. Akademika, 10(01), 77–92. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1344>
- Shunyati S. (2021). Improving Volume and Spatial Building Mathematics Learning Outcomes for Grade V Students in SDN 44, Central Bengkulu using Guided Inquiry Models with Manipulatives. JURIDIKSDAS: Journal of Fundamental Research in Education, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.4.1.1-9>
- Suzianto, H.(2017). Colored Chips Improve Learning Outcomes for Integer Addition and Subtraction. Diamond: A Research and Conceptual Journal, 2(1): 18. <https://doi.org/10.28926/brilliant.v2i1.20>.