

**PENGUNAAN MEDIA KUPECAH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SISWA KELAS II TENTANG NILAI PECAHAN**

Darul Hikmah

Guru UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Email : darul9702@gmail.com

Abstrak

Materi pecahan merupakan materi matematika yang bersifat abstrak. Namun siswa seringkali masih merasa bingung dalam menentukan nilai dari suatu benda, siswa juga masih sering melakukan kesalahan dalam menulis nilai pecahan, juga dalam mengerjakan soal evaluasi siswa masih kesulitan terutama dalam soal isian singkat yang menunjukkan sebuah gambar untuk ditentukan. Seperti apa yang terjadi di UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yang diketahui berdasarkan hasil penilaian harian pada permasalahan di kelas II tahun pelajaran 2020/2021, bahwa dari 22 jumlah siswa masih banyak yang belum memahami materi tentang pecahan, yaitu sebesar 75% atau setara dengan 16 jumlah siswa masih kesulitan dalam menentukan nilai. Sedangkan yang 25% siswa atau setara dengan 6 jumlah siswa dapat memenuhi KKM matematika kelas II UPTD SDN Kokop 3 yang dipatok dengan nilai 68. Kemudian peneliti mengusulkan sebuah gagasan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan penerapan media kue pecahan untuk menentukan nilai pecahan. Maka penelitian ini berjudul "Penggunaan Media Kupecah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas II Tentang Nilai Pecahan". Adapun hasil pretest sejumlah 37% atau 8 siswa mendapat nilai 70 keatas. Sedangkan yang 14 atau 63% siswa belum memenuhi target. Pelaksanaan pretest ini menunjukkan belajar siswa bisa dikatakan meningkat bila dibandingkan dengan tanpa media KuPecah. Akan tetapi walau demikian hasil penilaian masih sangat rendah, oleh karena itu perlu diberi pembelajaran yang lebih matang lagi. Kemudian dilakukan pembelajaran yang dilanjut dengan posttest, maka dari hasil posttest ini baru terlihat ada peningkatan yang signifikan, hal tersebut dibuktikan dengan presentase keberhasilan 87% mendapat nilai diatas 68. Yakni sejumlah 19 siswa mendapat nilai rata-rata 70. Hasil ini sudah melebihi target sehingga tindakan dihentikan. Dengan demikian diketahui bahwa penerapan media KuPecah dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan tentang menentukan nilai pecahan. Hal ini terjadi karena pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *media kupecah, nilai pecahan, dan siswa kelas II.*

PENDAHULUAN

Aparatur Sipil Negara adalah profesi bagi pegawai negeri dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang bekerja pada instansi pemerintah. Sebagai Aparatur Sipil Negara yang bergerak dalam bidang pendidikan khususnya profesi guru Sekolah Dasar, tentunya mempunyai tugas dan tanggungjawab untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan nasional. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan melakukan berbagai upaya agar bakat alami anak berkembang.

Dalam melakukan proses pendidikan guru memerlukan bantuan alat yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan yang tidak dapat dilakukan oleh guru dalam kapasitasnya sebagai seorang penyampai pesan materi. Dalam proses pendidikan didukung

banyak unsur yang dapat mengoptimalkan proses tersebut. Salah satunya yaitu berupa media pembelajaran.

Upaya tersebut juga dianggap sebagai proses belajar anak. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Arsyad, 2011: 1). Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Dengan belajar setiap individu diharapkan mampu menunjukkan perubahan tingkah laku pada diri individu tersebut yang mungkin disebabkan terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Seperti yang sudah dikatakan diatas, bahwa alat yang dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran secara optimal adalah media. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Bukan hanya sekedar alat atau benda mati yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan (materi) kepada siswa.

Media digunakan sebagai alat penyampai pesan atau materi dalam proses pembelajaran agar mudah diterima oleh siswa. Alat bantu bagi sebuah peristiwa pembelajaran sangat efektif bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Alat bantu ini dikenal dengan istilah media pembelajaran (Mukhtar, 2012:11). Banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, ada yang bersifat manual non elektronik atau yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran seperti papan tulis, kapur/spidol, buku dan lain sebagainya. Ada juga yang bersifat modern yang serba elektronik seperti computer, laboratorium bahasa, film, OHP, dan lain-lain.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2006). Menurut Dienes (dalam Suwistri, 2010:8) menyatakan bahwa "belajar matematika melibatkan suatu struktur hirarki dari konsep-konsep tingkat tinggi yang dibentuk atas dasar apa yang telah terbentuk sebelumnya".

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, dan teori peluang. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa mendatang diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (Susanto, 2012).

Pemahaman siswa adalah kemampuan dalam menyelesaikan sesuatu hasil belajar siswa yang berupa ketrampilan, sikap, dan pengetahuan yang ditunjukkan dengan nilai atau angka oleh guru (Susanto, 2012). Selanjutnya dalam hal ini peneliti akan mengetengahkan tentang rincian pengertian dari prestasi belajar berdasarkan pandangan atau pendapat para ahli. Adapun menurut Purwodarminto dalam (Susanto, 2012) dijelaskan bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai. Sedangkan Zainal dalam (Susanto, 2012) mengatakan bahwa prestasi adalah apa yang dapat dikerjakan atau diciptakan dengan hasil menggembirakan. Kemudian menurut Kusumo dalam (Susanto, 2012) menyatakan bahwa prestasi adalah apa yang dapat dikerjakan atau di ciptakan dengan hasil yang menggembirakan.

Belajar adalah hal yang komplek, sehingga sulit untuk diartikan secara pasti apakah sebenarnya belajar itu. Menurut Surachmad (dalam Hasibuan 1990: 56) mengemukakan "belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang

dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan etika”. Belajar adalah suatu tahapan aktivitas yang menghasilkan perubahan perilaku dan mental yang relatif tetap sebagai bentuk respons terhadap suatu situasi atau sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Ratumanan, 2003: 43).

Beberapa pendapat mengenai pengertian tentang belajar menurut para tokoh pendidikan, diantaranya dikemukakan oleh Hamalik dalam (Susanto, 2012) menjelaskan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Sedangkan Tabrani dalam (Susanto, 2012) memperkenalkan beberapa rumusan tentang belajar, yang **pertama** belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. **Kedua**, dalam rumusan ini terkandung makna bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, melainkan lebih luas dari pada itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan tingkah laku. **Yang ketiga**, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Pengertian ini menitikberatkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Didalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar. **Keempat**, belajar itu selalu menunjukkan suatu proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Dan yang **kelima** Dari uraian diatas dapat disimpulkan, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang diwujudkan atau dinyatakan dalam bentuk penguasaan ilmu pengetahuan, sikap, ketrampilan, dan perbuatan yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman maupun dari berbagai aspek kehidupan, sehingga individu itu berubah dan merupakan penambahan atau peningkatan perilaku.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya adalah dari dalam diri anak (internal), yaitu faktor fisiologis. Keadaan jasmani yang lemah atau lelah berbeda pengaruhnya daripada yang tidak lelah. Fungsi panca indera yang normal merupakan syarat terjadinya proses belajar berlangsung dengan baik. Karena dengan panca indera, manusia dapat mengenal dan berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Kemudian faktor psikologis, faktor ini juga mempengaruhi belajar dari dalam diri anak, yaitu berupa motivasi belajar yang diantaranya adalah (1) Sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas. (2) Sifat ingin mendapat simpati dari guru, orangtua, dan teman. (3) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru. (4) Adanya keinginan untuk mempelajari dan menguasai isi materi pelajaran. (5) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir belajar.

Kemudian faktor yang berasal dari luar anak (eksternal), yaitu (1) Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan sosial. (2) Faktor budaya, meliputi adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. (3) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim-iklim belajar. (4) Faktor lingkungan spiritual dan keagamaan, seperti ketekunan dalam menjalankan perintah agama.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar.

Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar. Sebagian ahli

menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan capaian dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes belajar kepada siswa dalam waktu tertentu. Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Selama proses belajar mengajar, siswa memiliki pengalaman dan kemampuan sehingga dapat meningkatkan kompetensinya. Proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar yang dicapai. Gambaran tentang keberhasilan belajar dapat diambil dalam bentuk penentuan raport. Dari hasil raport ini diketahui bahwa hasil belajar siswa baik atau tidak. Bahkan hasil belajar dapat diketahui mulai dari ujian harian siswa.

Seperti apa yang terjadi di UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yang diketahui berdasarkan hasil penilaian harian pada permasalahan kelas II tahun pelajaran 2020/2021, dari 22 jumlah siswa masih banyak yang belum memahami materi tentang pecahan, yaitu sebesar 75% atau setara dengan 16 jumlah siswa masih kesulitan dalam menentukan nilai suatu pecahan. Sedangkan 25% siswa atau setara dengan 6 jumlah siswa yang dapat memahami materi tentang pecahan, dimana KKM matematika kelas II UPTD SDN Kokop 3 dipatok dengan nilai 68.

Berdasarkan temuan diatas maka peneliti kerjasama dengan kepala sekolah untuk memecahkan masalah. Karena kerjasama dapat membantu pencapaian tujuan yang diinginkan dengan melakukan tugas dan tanggung jawab bersama. Kerjasama kelembagaan adalah sebagai salah satu upaya dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab lembaga pendidikan dalam membangun hubungan dan menjalin kerjasama yang lebih baik (Ali Nurhadi, 2018: 2).

Materi pecahan merupakan materi matematika yang bersifat abstrak. Namun siswa seringkali masih merasa bingung dalam menentukan nilai dari suatu benda, siswa juga masih sering melakukan kesalahan dalam menulis nilai pecahan, dan juga dalam mengerjakan soal evaluasi tentang nilai tersebut siswa masih kesulitan terutama dalam soal isian singkat yang menunjukkan sebuah gambar untuk ditentukan nilainya. Hal tersebut dikarenakan guru menjelaskan materi hanya dengan membuat gambar pecahan dipapan tulis. Sedangkan siswa kelas II membutuhkan benda konkret untuk dapat memahami apa yang sedang dipelajari, misalkan seperti bantuan media pembelajaran. Karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan penggunaan media pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik apabila di bandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru yang sering membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan masalah ini serius dan harus segera dituntaskan.

Menurut pendapat Tony Bush dalam (Atiqullah dan Milda Karya Puspasari, 2018: 15) bahwa dalam lembaga pendidikan juga memiliki sebuah strategi dalam mewujudkan sebuah peningkatan atau perubahan. Dimana strategi ialah suatu cara dalam proses menuju arah tujuan. Maka kondisi yang diharapkan pada kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa dalam menentukan nilai pecahan dengan menggunakan media KuPecah atau kue pecahan sehingga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang berkaitan dengan nilai pecahan.

Masalah yang ditemukan pada siswa kelas II di UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan adalah masih rendahnya kemampuan siswa menentukan nilai pecahan karena belum tersedianya media yang dapat menunjang pembelajaran matematika terutama materi pecahan. Sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan, karena siswa merasa bosan. Selain itu, referensi yang tersedia masih terbatas mengenai pecahan sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Merujuk pada permasalahan diatas, maka peneliti mengusulkan sebuah gagasan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan penerapan media kue pecahan untuk menentukan nilai pecahan. Media kue pecahan merupakan salah satu media matematika berbentuk kue dengan beberapa potong kue yang direkatkan sehingga membentuk kue yang utuh, kemudian diberikan hiasan untuk menentukan pembilang dari pecahan. Pada kegiatan penelitian ini difokuskan pada nilai pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$. Oleh sebab itu penelitian ini berjudul **“Penggunaan Media Kupecah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas II Tentang Nilai Pecahan”**.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menentukan nilai pecahan. Penelitian ini dilakukan pada kelas II di UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Juga tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 agar belajar lebih semangat dan senang.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam peniltian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 22 orang. Pertimbangan subjek penelitian ini diambil karena peneliti pernah menjadi guru kelas II pada tahun ajaran 2019/2020 yang pada saat itu menemukan permasalahan tentang proses pembelajaran matematika yaitu nilai pecahan. Pada saat itu jika diterangkan, sepertinya siswa memahami, akan tetapi setelah dilakukan tes siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal.

Penelitian ini dilakukan pada kelas II SD Negeri Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Peneliti mengambil lokasi ini karena peneliti yang mengampu sebagai guru kelas II pada sekolah tersebut, juga peneliti ingin mengembangkan diri untuk melakukan publikasi ilmiah dalam mewujudkan guru yang profesional.

Kegiatan ini dilaksanakan di UPTD SDN Kokop 3 yang beralamat di Dusun Laok Songai Desa Kokop Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan, khususnya pada siswa kelas II yang berjumlah 22 siswa. Waktu pelaksanaan dimulai dari tanggal 24 Mei 2021 sampai dengan 2 Agustus 2021.

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (Class Action Research), yang dicirikan dengan adanya tindakan dalam memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi pecahan, sehingga untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan diterapkan media “Kupecah”.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan 2 kali pertemuan, yaitu pretest dan posttest. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model yang berbentuk spiral yaitu dari pretest ke posttest. Setiap pretest dan posttest meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Indikator hasil belajar siswa, yaitu nilai rata-rata kelas tiap siklus minimal 70, siswa yang mencapai nilai lebih atau sama dengan 68 sebanyak $\geq 80\%$ dari keseluruhan jumlah siswa dalam kelas.

HASIL PENELITIAN

Hasil pretest siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan sebelum diterapkan media pembelajaran KuPecah pada proses pembelajaran, sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest*

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Siswa	Tuntas/Tidak
1	Amelia Nabila	P	70	Tuntas
2	Afrilia Kartika Putri	P	60	Tidak
3	Bustomi	L	40	Tidak
4	Ferdi	L	50	Tidak
5	Husna Aqila Khumairah	P	70	Tuntas
6	Hendra	L	50	Tidak
7	Lailatul Badriyah	P	70	Tuntas
8	M. Aldi	L	50	Tidak
9	Muhammad Shohibul Irvan	L	80	Tuntas
10	Muhdor	L	60	Tidak
11	Muktafi	L	50	Tidak
12	Moh. Faisol	L	70	Tuntas
13	Moh. Husnul Umami	L	60	Tidak
14	Moh. Syofiyulloh Amin	L	70	Tuntas
15	Nurkosim	L	50	Tidak
16	Siti Sania	P	70	Tuntas
17	Sulfiano	L	40	Tidak
18	Solihin Ahmad	L	60	Tidak
19	Ubay Dillah	L	40	Tidak
20	Umam Akbar	L	50	Tidak
21	Ummi Sholiha	P	80	Tuntas
22	Zahroni	L	50	Tidak
Siswa Tuntas				8
Siswa Belum Tuntas				14
Presentase Siswa Berhasilan				36%

Dari hasil perolehan data penelitian diatas, diketahui bahwa hasil *pretest* siswa hanya memperoleh presentase sebesar 36% atau sejumlah 8 siswa tuntas dalam materi menentukan nilai pecahan. Sedangkan yang belum tuntas sejumlah 64% atau 14 siswa yang belum tuntas. Data tersebut diperoleh sebelum menerapkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, data tersebut dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa media KuPecah yang diterapkan pada saat proses pembelajaran.

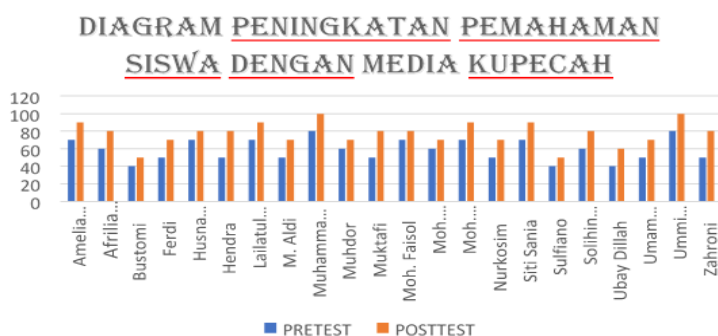
Berikut hasil *posttest* siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 setelah penerapan media pembelajaran berupa media KuPecah yang diterapkan pada saat pembelajaran.

Tabel 2. Hasil *Posttest*

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Siswa	Tuntas/Tidak
1	Amelia Nabila	P	90	Tuntas

2	Afrilia Kartika Putri	P	80	Tuntas
3	Bustomi	L	50	Tidak
4	Ferdi	L	70	Tuntas
5	Husna Aqila Khumairah	P	80	Tuntas
6	Hendra	L	80	Tuntas
7	Lailatul Badriyah	P	90	Tuntas
8	M. Aldi	L	70	Tuntas
9	Muhammad Shohibul Irvan	L	100	Tuntas
10	Muhdor	L	70	Tuntas
11	Muktafi	L	80	Tuntas
12	Moh. Faisol	L	80	Tuntas
13	Moh. Husnul Umami	L	70	Tuntas
14	Moh. Syofiyulloh Amin	L	90	Tuntas
15	Nurkosim	L	70	Tuntas
16	Siti Sania	P	90	Tuntas
17	Sulfiano	L	50	Tidak
18	Solihin Ahmad	L	80	Tuntas
19	Ubay Dillah	L	60	Tidak
20	Umam Akbar	L	70	Tuntas
21	Ummi Sholiha	P	100	Tuntas
22	Zahroni	L	80	Tuntas
Siswa Tuntas				19
Siswa Belum Tuntas				3
Presentase Siswa Berhasilan				86%

Berdasarkan hasil penelitian diatas, diketahui bahwa hasil *posttest* siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan memperoleh presentase sebesar 86% atau 19 siswa tuntas belajar pada materi menentukan nilai pecahan. Sedangkan siswa yang belum tuntas hanya ada 3 atau 14% saja. Data tersebut diperoleh setelah diterapkannya media KuPecah dalam proses pembelajaran.



Dari data diatas dapat digambarkan melalui diagram mengenai perbandingan hasil *pretest* dengan *posttest* yang telah dilakukan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan tentang nilai pecahan dengan bantuan media KuPecah sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian

No.	Uraian	<i>Pretes</i>	<i>Postest</i>
1	Siswa Tuntas	8	19
2	Siswa Belum Tuntas	14	3
3	Presentase Keberhasilan	36%	86%

PEMBAHASAN

Melihat dari data hasil penilaian harian diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada materi menentukan nilai pecahan selama ini masih belum sesuai harapan, maka perlu dicarikan solusi atau upaya-upaya inovasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam materi menentukan nilai pecahan. Dengan alasan tersebut, peneliti mencoba mengubah strategi dalam proses pembelajaran yang awalnya hanya mengandalkan papan tulis dalam menjelaskan materi, kemudian peneliti mencoba menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang dalam penyampaian materi, yaitu menggunakan media KuPecah atau kue pecahan.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa keberhasilan materi pecahan dengan indikator hasil belajar mulai ada peningkatan. Jika pada awal pembelajaran pretest siswa masih belum akrab dengan situasi pembelajaran yang dinilai baru dikenalnya, sehingga siswa belum merespon media kupecah belum diminati. Namun ketika mulai mengenalnya kemudian sedikit demi sedikit nampak ada peningkatan motivasi belajar.

Pelaksanaan pretest menunjukkan belajar siswa bisa dikatakan meningkat bila dibandingkan dengan tanpa media KuPecah atau kue pecahan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tahap pretes yang diketahui meningkat sebesar 36% atau 8 siswa tuntas dalam materi menentukan nilai pecahan. Sedangkan pada temuan awal yaitu sebesar 25% siswa atau setara dengan 6 jumlah siswa yang dapat memahami materi tentang pecahan. Kemudian siswa yang tuntas belum tuntas pada pretest ini 64% atau 14 siswa belum tuntas, sedangkan pada tahap awal siswa yang belum tuntas sejumlah 75% atau 16 siswa. Maka jika dibandingkan nilai tahap pretest dengan temuan awal ada sedikit peningkatan. Akan tetapi walau demikian hasil penilaian masih sangat rendah, oleh karena itu perlu diberi pembelajaran yang lebih matang lagi.

Kemudian setelah dilakukan beberapa pembelajaran yang dilanjutkan dengan posttest, maka diketahui ada peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase keberhasilan setelah penerapan media KuPecah meningkat menjadi 86%. Yakni sejumlah 19 siswa dapat memenuhi target KKM yang telah ditetapkan. Dengan hasil tersebut maka tindakan dapat dikatakan berhasil, karena telah melebihi nilai yang hendak dicapai dan telah melebihi target, yaitu sejumlah 86% siswa memenuhi capaian. Maka Setelah pelaksanaan posttest ini lebih meningkat dibandingkan dari temuan awal, pretest, dan posttest. Dengan indikator keberhasilan ini sehingga pembelajaran dihentikan.

Dengan demikian diketahui bahwa penerapan media KuPecah dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan tentang menentukan nilai pecahan. Hal ini terjadi karena pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Maka penggunaan media yang secara maksimal dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan sehingga

dapat meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media KuPecah dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menentukan nilai pecahan pada siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dibahas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media KuPecah dapat meningkatkan pemahaman dalam menentukan nilai pecahan bagi siswa kelas II UPTD SDN Kokop 3 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan.

Saran

Setelah melakukan penelitian, maka dapat disarankan untuk guru harap berperan aktif dalam menggunakan media yang telah peneliti buat. Kemudian pihak sekolah disarankan untuk memfasilitasi pengoptimalan penggunaan media dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pelayanan terhadap siswa sesuai dengan visi dan misi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Atiqullah dan Milda Karya Puspasari. 2018. Strategi Manajemen Perubahan Dalam Meningkatkan Kualitas Manajerial Pendidikan Islam di MAN1 Pamekasan. Jurnal: re-JIEM.14ISSN 2654-729, DOI.
- Departemen Pendidikan Nasional 2006, Kurikulum 2006, Standart Isi: PT Binatama Raya.
- Hasibuan. 1990. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar, Iskandar. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi.
- Nurhadi, A., & Irfaida, I. (2018). Kerja Sama Kelembagaan Pada Madrasah Adiwiyata Di Mts Negeri 2 Pamekasan. *Re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 1(2), 1-13.
- Ratumanan. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Susanto, Handri. 2012. Penggunaan Alat Peraga M2KB Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV SDN I Bungur Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian Tindakan Kelas Tidak Diterbitkan. Tulungagung: SDN I Bungur.
- Suwistri. 2010. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Peranannya Terhadap Guru-Siswa dan Prestasi Belajar Siswa. Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA.
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara.