

## PENERAPAN MEDIA *QUESTION BOARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SDN 3 SENDANGMULYO

Chilyatus Sholikhah<sup>1</sup>, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>2</sup> Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>1</sup> Email: [chilyasholikhah14@gmail.com](mailto:chilyasholikhah14@gmail.com)

<sup>2</sup> Email: [ifaseftia@gmail.com](mailto:ifaseftia@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi peneliti di salah satu sekolah dasar yaitu SDN 3 Sendangmulyo. Dalam proses pembelajarannya, SDN 3 Sendangmulyo jarang menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika kelas IV dengan menerapkan media *Question Board*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, lembar tes, dan instrumen observasi. Hasil penelitian observasi aktivitas guru siklus I memperoleh persentase 83%, sedangkan siklus II memperoleh persentase 100%. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase 70%, sedangkan siklus II memperoleh 100%. Data hasil belajar prasiklus memperoleh persentase 37,5%, pada siklus I memperoleh persentase 93,75%, siklus II memperoleh 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Question Board* dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 3 Sendangmulyo.

**Kata Kunci:** media *question board*; hasil belajar.

### PENDAHULUAN

Pendidikan, tidak bisa terlepas dari kegiatan inti yang paling penting yaitu pembelajaran. Menurut (Meilasari et al., 2020) guru memiliki peran yang sangat penting dan menjadi kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Guru harus yang menyusun desain pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran.

Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan juga karakteristik siswa. Selain itu, guru seharusnya juga mampu membangun sebuah interaksi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Menurut (Wahyuni, 2020) Pembelajaran yang bermakna disini merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat serta motivasi siswa sehingga mereka dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan untuk ketercapaian hasil pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 3 Sendangmulyo mendapatkan hasil diantaranya adalah; siswa tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kondusif dan tenang, guru hanya menggunakan metode ceramah dan setelah itu dilanjutkan dengan memberikan tugas kepada siswa. Guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru hanya berpatokan pada buku pegangan guru yang diberikan oleh sekolah saja. Selain itu, mata pelajaran matematika juga kurang diminati oleh siswa kelas IV SDN 3 Sendangmulyo. Hal ini juga menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa.

Menurut (Cahyaningsih, 2017) jika selama ini guru lebih banyak menggunakan pembelajaran langsung, maka ada baiknya guru mencoba menerapkan metode atau model pembelajaran lainnya. Selain itu, dapat juga dengan menggunakan media pembelajaran guna menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan juga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal (Gunarta, 2019). Salah satu media yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan media *Question Board*.

Menurut (Purba, R.A, 2020) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Hasan, 2021) berpendapat bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Sedangkan (Nurfadhilah, S., 2021) mengungkapkan bahwa media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Menurut (Nurfadhilah, S., 2021) dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran (Hasan, 2021). Menurut (Hasan, 2021) penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, adanya media pembelajaran yang kreatif akan lebih mudah dipahami dan siswa tidak akan bosan dalam kegiatan belajar mengajar (Rahmasari et al., 2022).

Menurut (Oktiani, 2017) hasil belajar hakikatnya diperoleh dari proses belajar dalam kemampuan perubahan tingkah laku, kemampuan berpikir kritis, cakap dan tanggap, keterampilan siswa perubahan tingkah laku, keterampilan dalam proses belajar. Menurut (Suprijono, 2013) hasil belajar adalah perubahan secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. (Sudjana, 2017) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan pengertian hasil belajar, kita dapat melihat melihat tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran (Laia. K, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan judul penelitian, maka jenis penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Sendangmulyo dengan menggunakan media *Question Board*.

(Sanjaya, 2016) mengartikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Menurut pendapat (Wijaya & Syahrums, 2013) mengatakan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan menurut

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Sendangmulyo dengan subyek penelitian guru dan siswa kelas IV sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah; (1) teknik observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat aktivitas guru dan siswa selama penerapan media *Question Board*. Dalam observasi ini dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat; (2) dokumentasi, pada teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi ini, peneliti turut mendokumentasikan segala kegiatan atau aktifitas sehari-hari yang berhubungan dengan fokus penelitian yang dikaji; (3) teknik tes, tes digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Question Board*; (4) teknik wawancara, wawancara digunakan untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan dalam setiap siklus. Menurut (Arikunto, 2021) model penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*relecting*). Langkah-langkah dalam penelitian siklus I dideskripsikan sebagai berikut; (1) perencanaan, Pada tahap ini

peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran, antara lain menyusun modul ajar, menyiapkan instrumen non tes (lembar observasi), dan instrumen tes (soal tes); (2) tahap pelaksanaan, Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun; (3) pengamatan, Peneliti melaksanakan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan; (4) tahap refleksi, Pada tahap ini peneliti menganalisis dan mengevaluasi hasil memperbaiki kelemahan untuk siklus selanjutnya. Siklus II dilaksanakan jika pada siklus I belum mencapai hasil yang sesuai dengan kriteria. Langkah-langkah pada siklus II sama dengan yang dilakukan pada siklus I.

Data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

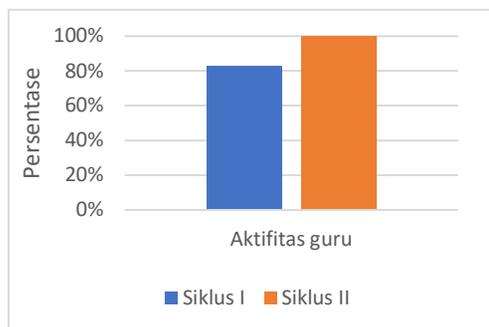
$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan analisis terhadap penerapan media *Question Board* di kelas IV, peneliti telah mendapatkan data hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. Pada tindakan pembelajaran siklus I masih ditemukan beberapa kekurangan baik dari peneliti maupun dari siswa sehingga diperbaiki di siklus II. Berikut hasil penelitian dari siklus I dan siklus II.

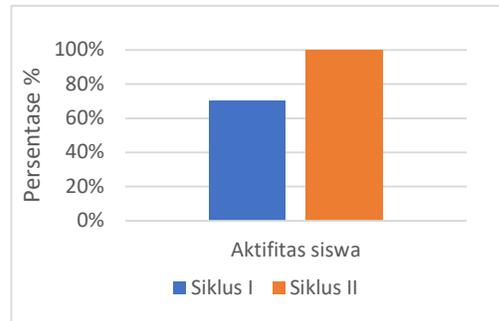
Berikut rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yang disajikan dalam bentuk diagram batang.

Gambar 1. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru

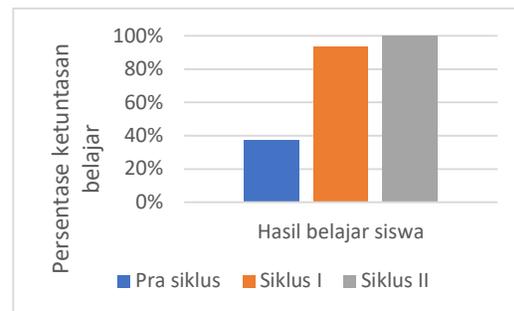


Gambar 2. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa

Gambar 3. Rekapitulasi hasil belajar siswa



pengamatan berdasarkan lembar observasi,



memperoleh persentase 100%. Hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I memperoleh persentase 70% dengan kategori “baik”, belum mencapai indikator keberhasilan dan dilanjutkan di siklus II memperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada saat prasiklus hanya memperoleh persentase ketuntasan 37,5%, kemudian pada saat penelitian di siklus I memperoleh persentase 93,75%, meningkat dengan sangat signifikan. Karena masih ada siswa yang belum tuntas, maka dilanjutkan penelitian pada siklus II dengan memperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat baik”. Karena hasil penelitian di siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti tidak perlu melakukan penelitian lebih lanjut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, hasil penelitian observasi aktivitas guru siklus I memperoleh persentase 83%, sedangkan siklus II memperoleh persentase 100%. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase 70%, sedangkan siklus II memperoleh 100%. Data hasil belajar prasiklus memperoleh persentase 37,5%, pada siklus I memperoleh persentase 93,75%, siklus II memperoleh 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Question Board* dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 3 Sendangmulyo.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- [2] Cahyaningsih, U. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- [3] Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- [4] Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- [5] Laia, K, Y. H. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- [6] Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207.
- [7] Nurfadhilah, S., D. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- [8] Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- [9] Purba, R.A, D. (2020). *Pengantar Pendidikan*. Yayasan Kita Penulis.
- [10] Rahmasari, A., Sulis Mutiara, A., Oktavia, D., Hidayati, S., & Agama Islam Negeri Palangka Raya, I. (2022). Penerapan Media Flash Card Dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- [11] Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- [12] Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- [13] Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- [14] Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9.

- [15] Wijaya, C., & Syahrums. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Melejitkan Kemampuan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru*. Citapustaka Media Perintis.