PENGEMBANGAN MEDIA SMART COUNT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI KPK DAN FPB KELAS IV DOSEN PEMBIMBING

Nanik Ulfa, M. Pd
Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Jawa Timur Indonesia
nanikulfa@gmail.com

Ainu Nuzulir Rohmah S. Pd
Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Jawa Timur Indonesia

ABSTRAK
Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui atau menganalisis pemahaman peserta didik dalam memahami FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dalam menggunakan model pohon factor dan model tabel di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif studi kasus dan subjek penelitian seorang guru kelas IV dan 3 orang peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Instrument penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah penelitian kualitatif studi kasus. Pada penelitian ini, pemeriksaan keabsahaan data menggunakan uji kredibilitas dengan cara tringulasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian kali ini ialah siswa cenderung memilih metode pohon faktor dibanding menggunakan tabel dikarenakan 2 fakor yaitu: faktor internal yang dipengaruhi oleh kecerdasan siswa dalam menangkap informasi dan faktor eksternal yaitu dipengaruhi oleh lingkungan belajar salah satunya kebiasaan belajar siswa yang menggunakan model tertentu untuk memecahkan masalah pada materi FPB dan KPK. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran, guru sering menggunakan media melalui proyektor seperti power point karena keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media. Sedangkan siswa lebih fokus dan antusias dalam penggunaan media yang dapat melibatkan siswa, akibatnya siswa mudah bosan karena media yang digunakan seperti menggunakan papan tulis hanya saja berpindah pada layar dan hal tersebut bias berdampak pada hasil belajar siswa. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media *smart count* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*development and research*) model Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *smart count* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Kelayakan dan keefektifan yang diberikan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yaitu 78%, ahli praktisi yaitu 86%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini layak dan valid digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar sebanyak 61%.

Kata Kunci: Media Smart Count, Hasil Belajar, Materi KPK dan FPB

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan Kurikulum. Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan

sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan Kurikulum. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemroresan informasi.

pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar atau proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berpikir siswa dalam memahami atau memecahkan masalah yang ada sehingga siswa diharapkan mampu untuk mengaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang dibangun oleh guru dalam belajar mengajar di dalam kelas. Dengan tujuan untuk mengembangkan sikap kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam penguasaan materi khususnya pada matapelajaran matematika. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang ada untuk setiap jenjang pendidikan formal dan mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional (UN), haruslah memiliki kelengkapan pembelajaran yang memadai agar kegiatan belajar mengajar dikelas berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.[1] Salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Seorang guru harus mampu menciptakan atau mengembangkan media yang inovatif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran.[2] untuk mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran harus dilakukan dengan suasana yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, sehingga pada kegiatan belajar yang menggunakan permainan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.[3]

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sidorejo Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang pada hari Senin, 21 November 2022 bahwa dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media berbasis proyektor. Menurut guru mata pelajaran matematika kelas IV media ini dapat membangun semangat siswa ketika di awal pembelajaran. Setelah beberapa menit siswa akan merasa bosan karena pembelajaran hampir sama ketika menggunakan papan tulis hanya saja diganti menggunakan

[1] Nanang Supriadi, *"Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman,"* Jurnal Al-Jabar 6, no. 1 (2015), hal. 64

[2] Yolni Gusnanda, Khairuddin, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di SMAN 1 Tigo Nagari", Jurnal Ilmu Pendidikan3, no.1 (2022), hal.546

[3] Ervina, Ristia H, Widadah, *Penembangan Media Pembelajaran Permainan Karjo Suwatri (Kartu Jodoh Sudut Istimewa Trigonometri).* Sidoarjo, 2019, hal. 1

LCD/proyektor. Guru juga pernah sesekali membuat media realia dan melibatkan siswa dalam penggunaan media dengan dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga siswa sangat antusias dalam pembelajaran hingga akhir. Namun, media yang seperti ini jarang digunakan karena beberapa alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak ketersediaannya biaya, media itu hiburan (membuat siswa main dan tidak serius dalam belajar), kurangnya penghargaan dari atasan dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di atas, peneliti menganggap perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *smart count* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran matematika. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu pengembangan media pembelajaran mathbox pada pelajaran matematika perkalian untuk siswa kelas III SDN sawojajar 5 malang.

Tujuan dilakukannya pengembangan media *smart count* pada matapelajaran matematika ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa padamatapelajaran matematika. Dan peneliti berharap dengan adanya pengembangan ini tujuan pembelajaran pada matapelajaran matematika dapat terwujud serta dapat menjadi referensi bagi peneliti yang akan datang.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sidorejo Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau *Research and Development (R&D).* Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model *Borg & Gall*. Adapun tahapan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dalam model *Borg & Gall* terdapat 10 tahapan sebagai berikut:[4] a) penelitian dan pengumpulan informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan format produkawal, d) uji validasi ahli, e) revisi produk, f) uji coba kelompok kecil, g) revisi produk, h) uji coba kelompok besar, i) revisi produk akhir, j) desiminasi dan implementasi. Taknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan lembar soal, lembar validasi, lembar observasi, dan lembar wawancara. Sedangkan teknik analisis data menggunakan data penilaian ahli dan data tes siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Dalam mengeahui efektifitas media *smart count,* sebelum diujicobakan ke lapangan penelitian ini dilakukan melalui tahap validasi para ahli diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli:

[4] Dr. Saifuddin, Isn Nurul Inayati, dkk, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Kepanjen: Raden Rahmat Press, 2021), hal. 141

Validator	Hasil	Keterangan
Validator Ahli Media	78%	Mengurangi jumlah angka dari 100 menjadi 80, ukuran gambar dan angka diperbesar
Validator Ahli Materi	78%	Penyusunan LKS/LKPD ditambahkan harus ada sesuatu yang dikerjakan oleh siswa sebagai bagian dari kegiatan, dan menmbahkan gambar yang mendukung
Validator Ahli Praktisi	86%	Perlu menyesuaikan jika angka yang ditemukan lebih dari 100

Berdasarkan hasil penilaian para ahli di atas, media *smart count* valid atau layak digunakan dalam kelas dengan merevisi atau menambahkan komentar dari para ahli. Setelah media direvisi, peneliti melakukan uji coba lapangan terhadap kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sidorejo yang berjumlah 21 siswa. Uji coba yang dilakukan peneliti menggunakan uji *pretest* dan *posttest.* Berikut rekapitulasi nilai siswa kelas IVB MI Miftahul Ulum.

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Rey Jihan Auliatul Ulum	40	80
2.	Naurah Hasna Salsabila	90	100
3.	Fery Rahmadani	60	80
4.	M. Zildan Ardiansyah	40	80
5.	Syifa Nur Fadhilah	30	60
6.	Nur Devita Sari	30	60
7.	Putri Viola	50	80
8.	Sulistya Amanda	40	90
9.	Dinar Arum Yuningsih	80	90
10.	Nawfal Nazril Ilham	50	90
11.	A. Rizal Maulidhu	60	80
12.	Felly Aurelya Azzahra	30	70
13.	Aisyah Febi Nur'aini	20	70
14.	Aminatus Zahra	60	80
15.	Inggarwati Ismaningsih	50	80

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
16.	Ahmad Ulil Rizqi Azidan	40	80
17.	Syakira Mahila Ametys	80	100
18.	Al Ridho Ramadhani	60	80
19.	Muhammad Al Buchori	60	80
20.	Ahmad Kelvin Mei Ridho	80	90
21.	M. Farel Ainul Zawwad	70	80
Total Skor		1.120	1.700
Rata-rata		53,33	80,95
Ketuntasan Klasikal		19%	80%
Peningkatan Hasil Belajar		61%	

Tabel 2. Rekapitulasi nilai tes siswa

Berdasarkan hasil pretest dan posttest mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Dengan begitu media pembelajaran yang menarik dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hal tersebut didukung dengan pemikiran bahwa dengan menggunakan media yang bervariasi, berwarna, dan bermakna akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran.[5] Berikut diagram hasil uji coba kelompok besar.

ANALISIS

Analisis "pengembangan media smart count untuk meningkatkan media smart count untuk meningkatkan hasi belajar siswa materi KPK dan FPB kelas IV" Tujuan dilakukannya pengembangan media *smart count* pada matapelajaran matematika ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa padamatapelajaran matematika. Dan peneliti berharap dengan adanya pengembangan ini tujuan pembelajaran pada matapelajaran matematika dapat terwujud serta dapat menjadi referensi bagi peneliti yang akan datang. Dalam penelitian tersebut menggunakan pendekatan pengemangan/ *research and development.* Hasil dari penelitian tersebut menunjukan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Kelayakan dan keefektifan yang diberikan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yaitu 78%, ahli praktisi yaitu 86%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media

[5] Muhammad Imam Wahyudi, *Pengembangan media pembelajaran mathbox pada pelajaran matematika perkalian untuk siswa kelas III SDN sawojajar 5 malang*, di program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah universitas islam negeri maulana malik Ibrahim, 2019, hal 81

pembelajaran ini layak dan valid digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar sebanyak 61%. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan terhadap kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sidorejo yang berjumlah 21 siswa. Uji coba yang dilakukan peneliti menggunakan uji *pretest* dan *posttest.* Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Dengan begitu media pembelajaran yang menarik dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hal tersebut didukung dengan pemikiran bahwa dengan menggunakan media yang bervariasi, berwarna, dan bermakna akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir pada media *smart count* pada matapelajaran Matematika materi KPK dan FPB kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sidorejo dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian pengembangan media *smart count* menggunakan model pengembangan Borg &Gall diantaranya, a) penelitian dan pengumpulan informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan format awal produk, d) uji validasi ahli, e) revisi produk, f) uji coba kelompok kecil, g) revisi produk, h) uji coba kelompok besar, i) revisi produk, j) desiminasi. Namun, pada penelitian ini, peneliti melakukan sampai tahap ke delapan yaitu uji coba kelompok besar karena keterbatasan waktu dan biaya.
2. Kevalidan media *smart count* dari validator ahli media dan ahli materi mendapatkan 78% yang artinya media valid, validator ahli praktisi mendapatkan 86% yang artinya media sangat layak digunakan untuk penelitian tahap uji coba kelompok kecil dengan merevisi masukan yang diberikan oleh para validasi ahli.
3. Efektifitas penggunaan media *smart count* ditunjukkan siswa telah mencapai nilai sesuai dengan KKM. Dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 50,47 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,23. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa naik sebesar 67%. Jadi, dapat dikatakan bahwa media *smart count* ini efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB kelas IV MI Miftahul Ulum Sidorejo.

DAFTAR PUSTAKA

Ervina, Ristia H, Widadah. (2019). *Penembangan Media Pembelajaran Permainan Karjo Suwatri (Kartu Jodoh Sudut Istimewa Trigonometri).* Sidoarjo

Gusnanda, Yolni, Khairuddin, dkk. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di SMAN 1 Tigo Nagari", Jurnal Ilmu Pendidikan3, no.1

Saifuddin, Isn Nurul Inayati, dkk. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Kepanjen: Raden Rahmat Press

Supriadi, Nanang. (2015). *"Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman,"* Jurnal Al-Jabar 6, no. 1

Wahyudi, Muhammad Imam. (2019). *Pengembangan media pembelajaran mathbox pada pelajaran matematika perkalian untuk siswa kelas III SDN sawojajar 5 malang*, di program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah universitas islam negeri maulana malik Ibrahim