

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Jam Analog pada Materi Konversi Satuan Waktu Siswa Kelas II SD Negeri Karang Sari 1

Ayunita Hisbadina Tauqifa¹, Rasiman², Juanah³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SD Negeri Karang Sari

Email:

ayunita1440@gmail.com¹, rasiman@upgris.ac.id², juanahabdullah@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian bertujuan meningkatkan hasil belajar Matematika menggunakan media jam analog pada siswa kelas II SD Negeri Karang Sari 1 tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 23 siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dengan deskriptif komparatif dengan rata-rata dan persentase ketuntasan keseluruhan siswa. Hasil penelitian dari penerapan media konkret jam analog pada muatan pembelajaran Matematika kelas II SD Negeri Karang Sari 1 disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari presentase ketuntasan keseluruhan siswa pra siklus sebesar 39% dari 23 siswa. Pada siklus I presentase ketuntasan keseluruhan siswa meningkat sebesar 57% dari 23 siswa, dan siklus II meningkat menjadi 91% dari 23 siswa dengan nilai rata-rata 93. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar Matematika mulai tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Dengan demikian penggunaan media jam analog dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Karang Sari 1.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Konversi Satuan Waktu

ABSTRACT

The research aims to improve Mathematics learning outcomes using analog clock media in class II students of Karang Sari 1 Public Elementary School for the 2022/2023 academic year with a total of 23 students. This research is a classroom action research. Data collection techniques are observation, tests, and documentation. Analysis of data with descriptive comparative with the average and the percentage of overall student completeness. The results of the research from the application of concrete analog clock media to the mathematics learning content for class II SD Negeri Karang Sari 1 concluded that there was an increase in student learning outcomes, which could be seen from the overall pre-cycle completeness percentage of 39% of 23 students. In cycle I, the overall percentage of students' completeness increased by 57% from 23 students, and cycle II increased to 91% from 23 students with an average score of 93. Based on this description, it can be concluded that there was an increase in Mathematics learning outcomes starting from the pre-cycle, cycle I and cycle II. Thus the use of analog clock media can improve mathematics learning outcomes for second grade students at SD Negeri Karang Sari 1.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Time Unit Conversion

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana yang menunjang sumber daya manusia dalam rangka peningkatan mutu kualitas sebagai bekal kelak guna memajukan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara" (Budiarti dkk., 2017:21).

Diketahui bahwa dalam pendidikan terdapat pembelajaran dan pembelajaran untuk terwujudnya tujuan yang diinginkan (Ningsih, I. F. (2018): 2523). Sekolah sebagai tempat siswa belajar merupakan hal yang baik bagi siswa. Dengan cara ini, siswa dapat mencapai hasil yang diharapkan, akan tetapi terkadang tidak. Salah satu mata pelajaran yang paling penting diajarkan di sekolah dasar adalah matematika (Dimin, Dkk, 2015: 2).

Sementara itu Lestari, I. (2015: 118) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau symbol dalam menyelesaikan masalah masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hudojo (dalam Rakhmawati, N., Anafiah, S., & Yulianingsih, E. (2022, 243) Matematika beracuan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hierarkis dan penalaran deduktif, sehingga belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi, harus bertahap dan berurutan serta mendasar kepada pengalaman belajar yang lalu Matematika yaitu salah satu bidang ilmu yang diajarkan di tingkat sekolah mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal

Matematika merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan di SD. Matematika dianggap mampu

mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Hal ini dikarenakan materinya memiliki keterkaitan dan menjadi pendukung di berbagai bidang ilmu serta aspek kehidupan manusia sehingga siswa dapat menganalisis masalah dengan kritis (Akina, 2021: 109). Ilmu matematika sebagai kunci bekal anak-anak dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-harinya. Kenyataannya, matematika dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sukar, selain itu siswa terdorong oleh argumen-argumen "matematika adalah pelajaran yang tidak diminati dan menakutkan" (Agnes, 2021: 9369).

Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh guru memusatkan pemberian materi dan kemampuan berfikir kurang diperhatikan, pendidik yang tidak menginovasi pemakaian strategi, model, media pembelajaran, maupun pendekatan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran matematika (Agnes, 2021: 9369). Salah satu materi yang diajarkan di kelas II, sekolah dasar adalah materi konversi satuan waktu yang berpusat kepada pendidik/guru. Pada pembelajaran tematik muatan pelajaran matematika guru mengalami kendala saat menyajikan materi pelajaran (Agnes, 2021: 9369). Upaya yang dilakukan agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal yaitu dengan media pembelajaran Rakhmawati, N., Anafiah, S., & Yulianingsih, E. (2022, 2).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran matematika yang efektif sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sehingga untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif (Dimiyati & Mujiono, 2013).

Menurut Briggs (1977) dalam Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2009: 1624), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk memberikan perangsang bagi peserta didik agar proses belajar

terjadi atau untuk menyampaikan isi materi pembelajaran baik audio, visual maupun audiovisual. Menurutnya, media pembelajaran dapat menjembatani proses belajar peserta didik mengenai materi pembelajaran yang bersifat abstrak melalui bendabenda fisik yang dapat diamati oleh peserta didik atau dapat dibayangkannya. Dengan demikian, materi pembelajaran yang sulit untuk disampaikan kepada peserta didik dapat dijembatani oleh media pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahaminya.

Santyasa (2007, 3) menyatakan bahwa media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar. Menurutnya, proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran sebagai pesan, media pembelajaran sebagai pembawa pesan, peserta didik sebagai komunikan, dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media anak dapat termotivasi dalam kegiatan belajarnya dan dapat menambah daya tarik juga minat anak untuk belajar. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah hal yang mutlak harus digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keengganan penggunaan media sekarang ini banyak dirasakan oleh para guru dengan alasan ribet dan merepotkan. Para guru umumnya menggunakan metode ceramah yang dianggapnya lebih simpel dan sederhana serta mudah dilakukan, tanpa persiapan dapat langsung mengajar di kelas menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu. Penggunaan alat peraga hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan alat peraga pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu

macam alat peraga pembelajaran, maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran lainnya yang bersifat mudah di temukan sehingga dapat menguntungkan dan memperlancar proses belajar-mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual. Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja, sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk. Hal ini juga ditunjang dengan adanya penjelasan terkait tahap perkembangan anak. Menurut Piaget sendiri ada 3 tahap perkembangan anak. (1) Bersikap secara intuitif ± umur 4 tahun (2) Beroperasi secara konkrit ± umur 7 tahun. (3) beroperasi secara formal ± umur 11 tahun (Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A., 2009: 1624).

Sejalan dengan Wahono (2022: 159) dalam Rakhmawati, N., Anafiah, S., & Yulianingsih, E. (2022, 2). media benda konkret merupakan objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut perkembangan keterampilan tertentu. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual. Media benda konkret dapat mengalihkan perhatian siswa dalam mengingat dan memahami pembelajaran yang sedang berlangsung, media yang ada dapat memperjelas materi yang belum

dipahami, dan juga apa yang dipelajari dapat masuk dalam ingatan jangka panjang.

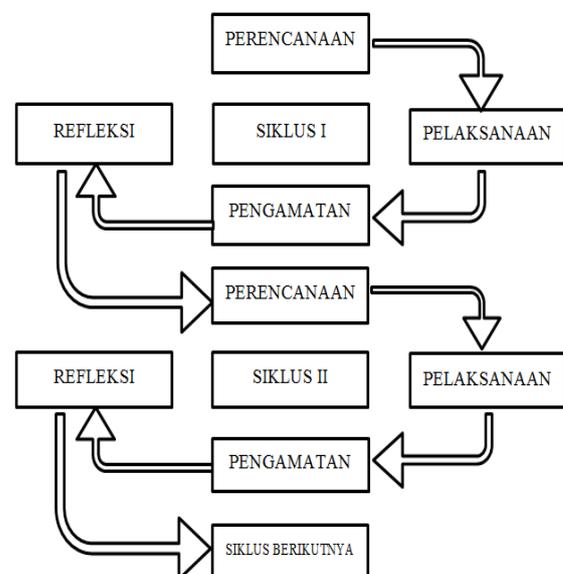
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Karang Sari 1, kegiatan belajar Matematika kelas II masih rendah. Mayoritas siswa kelas II masih kesulitan dalam memahami materi Matematika pada materi konversi satuan waktu, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil prasiklus pada penilaian evaluasi pembelajaran kelas II yaitu 69. Maka presentase ketuntasan klasikal siswa hanya sebesar 39% dimana siswa yang tuntas berjumlah 9 siswa dan termasuk pada kriteria ketuntasan belajar kategori sangat rendah. Dimana presentase ketuntasan klasikal 80%. Hal ini dikarenakan pembelajaran Matematika masih dilakukan menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional, seperti media pembelajaran papan tulis dan buku, serta menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran matematika, kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran Matematika di kelas II sehingga akan membosankan bagi siswa dan ilmu yang didapat hanya bersifat sementara dan sehingga hasil belajar rendah, dan siswa belum mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan benar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi konversi satuan waktu siswa kelas II SD Negeri Karang Sari 1 dengan penggunaan media jam analog yang bersifat konkret. Hal ini karena anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret, sehingga pembelajaran sebaiknya menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Jam Analog pada Materi Konversi Satuan Waktu Siswa Kelas II SDN Karang Sari 1".

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama penelitian ini yaitu meningkatkan belajar Matematika materi konversi satuan waktu pada siswa kelas II menggunakan media konkret berupa jam analog. Penelitian ini menggunakan Deskriptif Komparatif untuk mendiskripsikan sesuatu misalnya kondisi / hubungan yang sedang berlangsung dan berkembang. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karang Sari 1 Kecamatan Karangtengah, Kabupaten Demak. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Karang Sari 1 berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Dalam proses penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) dalam suatu spiral yang saling terkait. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus (Rakhmawati, 2022: 244). Berikut gambar dari alur penelitian Tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung oleh guru melalui observer (teman sejawat) untuk memperoleh data penelitian tentang tingkat hasil belajar siswa di kelas. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa, dalam hal ini peneliti menggunakan lembar tes soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan awal siswa kelas II berupa nilai hasil belajar soal evaluasi matematika dan pada saat proses pembelajaran.

Hasil belajar Matematika dapat diperoleh melalui tes yang terdiri dari soal 10 pilihan ganda dengan 3 alternatif pilihan jawaban dan 5 isian singkat. Analisis data untuk hasil tes tertulis, dihitung dengan mencari rata-rata nilai digunakan untuk mengetahui rata-rata kelas, hasil selanjutnya digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika. Dan untuk mengetahui kriteria ketuntasan belajar klasikal didapat dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kriteria ketuntasan belajar klasikal dapat dilihat pada Tabel 1.

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
86% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Sedang
41% - 55%	Rendah
≥ 41	Sangat Rendah

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar

Kriteria keberhasilan dari penggunaan media konkret jam analog untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SD Negeri Karang Sari 1 yaitu: 1) Nilai tes hasil belajar matematika siswa di atas nilai KKM (75), 2) Siswa yang

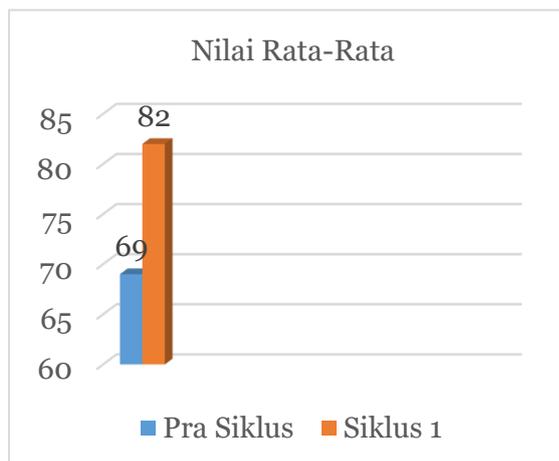
mendapat nilai di atas KKM sebanyak 80%, 3) Jika kedua kriteria keberhasilan tersebut telah tercapai maka siklus tindakan berhenti. Akan tetapi jika kriteria tersebut belum tercapai pada siklus tindakan, maka peneliti mengulang siklus tindakan dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data awal yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini yaitu kelas II SD Negeri Karang Sari 1 adalah data soal evaluasi pembelajaran, didapatkan bahwa nilai rata-rata sebelum dilaksanakan tindakan atau prasiklus adalah 69. Siswa kelas II sejumlah 23 siswa hanya ada 9 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, dan 14 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, maka presentase ketuntasan klasikal siswa hanya sebesar 39% yaitu termasuk pada kriteria ketuntasan belajar kategori sangat rendah.

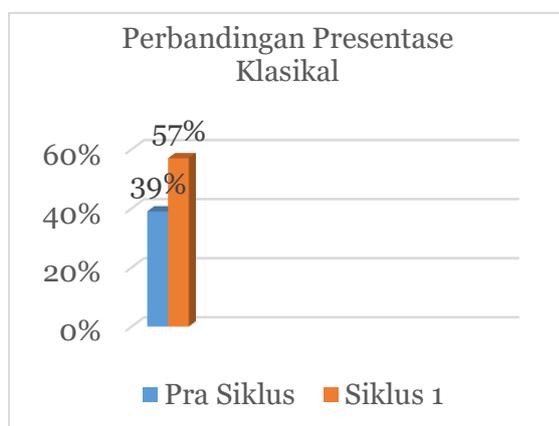
Hal ini jauh dibawah KKM (75), dimana presentase ketuntasan klasikal yaitu 80%. Hal ini dikarenakan pembelajaran Matematika masih dilakukan menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional, seperti media pembelajaran papan tulis dan buku, serta menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran matematika, kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar sehingga hasil belajar rendah, dan siswa belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran Matematika di kelas sehingga akan membosankan bagi siswa dan ilmu yang didapat hanya bersifat sementara. Sehingga dalam pembelajaran cepat merasa bosan dan tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru.

Berikut perbandingan nilai rata-rata hasil dari evaluasi pembelajaran kelas II antara pra siklus dengan siklus I, dapat dilihat pada Grafik 1.



Grafik 1. Perbandingan nilai rata-rata prasiklus siklus 1

Dari grafik tersebut diperoleh data bahwa ada peningkatan nilai rata-rata hasil dari soal evaluasi pembelajaran kelas II pada pra siklus ke siklus I. Perolehan nilai rata-rata pada pra siklus yaitu 69, setelah dilakukan tindakan siklus I maka terjadi peningkatan menjadi 82. Namun pada hasil tes evaluasi siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu 10 dari 23 siswa memperoleh nilai di bawah KKM yakni belum tuntas. Berikut perbandingan persentase ketuntasan klasikal antara pra siklus dengan siklus I, disajikan ke dalam grafik 2.



Grafik 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Klasikal Pra Siklus dan Siklus I

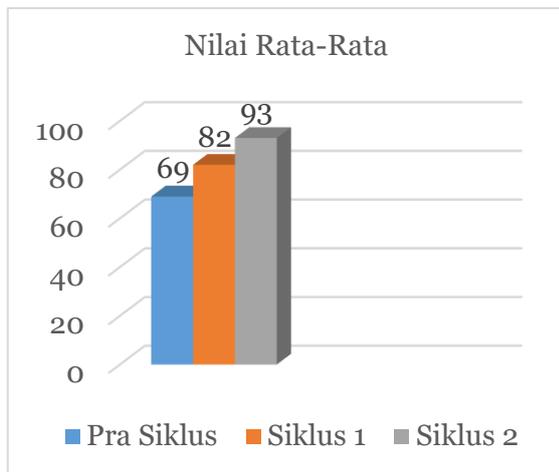
Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan klasikal pada pra siklus dengan siklus I terjadi peningkatan. Persentase ketuntasan

klasikal pada pra siklus hanya mencapai 39% dengan 9 siswa yang tuntas dan 14 siswa yang belum tuntas dan masuk pada kategori sangat rendah. Setelah diadakan pelaksanaan tindakan siklus I, persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 39%, yaitu menjadi 57% dimana 13 siswa yang tuntas dan masuk pada kriteria sedang, yang mana pada siklus 1 belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu minimal 80%, sehingga perlu dilakukan tindakan lanjutan yaitu siklus II. Dari hasil pengamatan pada siklus I ini, kegiatan refleksi difokuskan pada temuan masalah pada siklus I, dan perancangan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Berikut temuan masalah yang terdapat pada siklus 1 dan akan diperbaiki pada siklus 2 diantaranya: 1) Tidak semua siswa ikut berpartisipasi menggunakan media jam analog solusi yang diberikan yaitu dengan memberi pengertian pada setiap kelompok agar menggunakan media jam analog dengan bergantian dan menambah media jam analog supaya semua dapat menggunakan, 2) Siswa masih kurang paham dalam penggunaan jam analog solusi yang dilakukan yaitu Guru memberikan contoh dalam menggunakan media jam analog, 3) Siswa bermain-main dengan teman, ketika kelompok lain sedang mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas solusi yang dilakukan yaitu dengan Memberi pengertian pada siswa untuk memperhatikan teman yang sedang mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, memberikan penghargaan / reward untuk siswa yang mau maju dan mempresentasikan hasil diskusinya, 4) Siswa kurang terkontrol ketika pembagian kelompok sehingga keadaan menjadi gaduh solusi yang dilakukan yaitu Guru membagi kelompok dengan adil, 5) Beberapa siswa yang masih bertanya ketika mengerjakan lembar kerja siswa karena siswa tidak memperhatikan guru ketika memberikan petunjuk pengerjaan lembar kerja siswa solusi yang dilakukan guru yaitu harus memberikan petunjuk LKPD yang lebih jelas agar mudah dipahami oleh siswa.

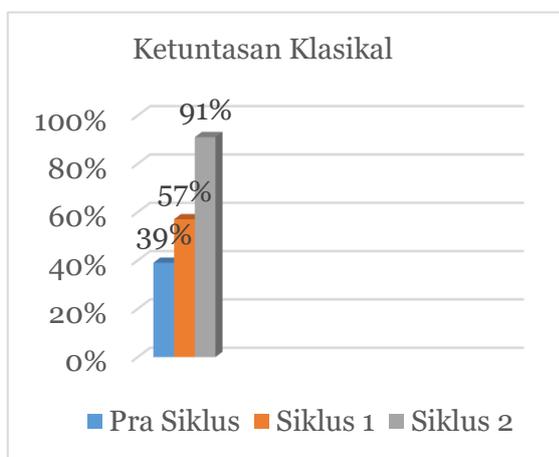
Pembelajaran pada siklus II bahwa nilai rata-rata hasil evaluasi siswa kelas II SD Negeri Karang Sari 1 memperoleh nilai

di atas batas KKM. Berikut perbandingan nilai rata-rata kelas II antara pra siklus, tindakan siklus I, dan siklus II disajikan ke dalam grafik 3.



Grafik 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Pra Siklus – Siklus I – Siklus II

Dari grafik tersebut diperoleh data bahwa ada peningkatan nilai rata-rata kelas II pada pra siklus – siklus I – siklus II. Perolehan nilai rata-rata pada pra siklus yaitu 69, setelah dilakukan tindakan siklus I maka terjadi peningkatan menjadi 82, namun pada hasil tes evaluasi siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu 10 dari 23 siswa. Maka dilaksanakan siklus ke II yang mana hasil dari siklus ke II yaitu mencapai nilai rata-rata 93. Berikut perbandingan presentase ketuntasan klasikal antara pra siklus, siklus I, dan siklus II pada garfik 4.



Grafik 4. Perbandingan Persentase Ketuntasan Klasikal Pra Siklus – Siklus I – Siklus II

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa presentase ketuntasan klasikal pada pra siklus – siklus I – siklus II terjadi peningkatan. Presentase ketuntasan klasikal pada pra siklus hanya mencapai 39% yang masuk pada kategori sangat rendah. Setelah diadakan siklus I, presentase ketuntasan klasikal meningkat yaitu menjadi 57% namun masih dalam kriteria sedang, yang mana belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80%. Maka dilakukan siklus ke II, hasil perolehan nilai pada siklus ke II meningkat menjadi 91% yang mana masuk pada kriteria ketuntasan belajar sangat tinggi. Dalam tahap tindakan siklus II, nilai siswa telah diatas KKM dan sudah tidak ditemukan masalah-masalah yang utama dan harus diperbaiki, maka pembelajaran matematika dengan media jam analog dapat disimpulkan bahwa penelitian siklus ke II dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

Hasil penelitian yang didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Annisa Herlina Sari, (2020) berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Realia Pada Siswa Kelas II SD". Dalam penelitian tersebut peneliti mengkaji tentang peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 2 Sekolah Dasar melalui media realia. Hasil penelitiannya diperoleh dari hasil persentase kenaikan diakhir siklus mencapai 84,33%. Hasil akhir dari keseluruhan analisis persentase data adalah peningkatan mencapai lebih dari 71%. Berdasarkan peningkatan persentase dari penelitian ini, semua siswa telah mencapai persentase kenaikan mencapai 71%, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Oleh sebab itu, disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD.

Hasil penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Agnes Mariana Setia Dewi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2021/2022 pada Muatan Pelajaran Matematika". Permasalahan didapat dari penelitian yaitu 28 peserta didik kelas III belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum yaitu 70 pada muatan pelajaran

matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Gandekan Surakarta pada tahun pelajaran 2021/2022 menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pada muatan pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dikatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada pra siklus, mendapatkan nilai rata-rata 58,75 (32,14%), siklus I mendapatkan nilai rata-rata 71,79 (53,57%), sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 76,61 (89%). Jadi, penelitian ini berhasil karena prosentase ketuntasan belajar sudah melampaui 80% menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pada muatan pelajaran matematika.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan Media Jam Analog dalam muatan pembelajaran matematika konversi satuan waktu kelas II SD Negeri Karang Sari 1 tahun pelajaran 2022/2023, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Penggunaan Media Jam Analog dapat meningkatkan hasil belajar matematika konversi satuan waktu pada siswa kelas II SD Negeri Karang Sari 1 tahun pelajaran 2022/2023. Ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata kelas yang pada pra siklus yaitu 69, dan setelah dilakukan tindakan siklus I maka terjadi peningkatan menjadi 82, namun pada hasil tes evaluasi siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu 10 dari 23 siswa. Maka dilaksanakan siklus ke II yang mana hasil dari siklus ke II yaitu mencapai nilai rata-rata 93. Ketuntasan belajar pada pra siklus yaitu 39% dengan 9 siswa yang tuntas dan 14 siswa tidak tuntas dan masuk pada kategori sangat rendah. Setelah diadakan siklus I, presentase ketuntasan klasikal meningkat yaitu menjadi 57% dengan 10 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas dan masih dalam

kriteria sedang, yang mana belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80%. Maka dilakukan siklus ke II, hasil perolehan nilai pada siklus ke II meningkat menjadi 91% dengan 21 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas dan masuk pada kriteria ketuntasan belajar sangat tinggi. Dari hasil penjabaran pada pembahasan di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media jam analog pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal hendaknya guru kelas mempertimbangkan untuk menggunakan media benda konkret agar mudah dipahami siswa dan lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. M. S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2021/2022 Pada Muatan Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9368-9373. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2481>
- Dimiyati, & Mujiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka.
- Fauzy, C. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Matematika (Penjumlahan) Melalui Penggunaan Media Manik-manik Pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas II SLB PGRI Badas Kabupaten Kediri. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(4), 336-342. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/4593>
- Ismail, I., Tika, A., Sulianto, J., & Wikyuni, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Jam Dinding Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Kelas 1 SDN Plamongsari 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 287-296.

- <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/310>
- Kaminem, K. (2016). Penggunaan media jam untuk meningkatkan hasil belajar tentang waktu pada siswa kelas II SD Inpres 98 Klafdalim Distrik Moisegen Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 28-32. <https://unimuda.ejournal.id/jurnalpendidikan/article/view/164>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/formatif/article/view/118>
- Ningsih, I. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Batang Napier di Kelas II SD. *BASIC EDUCATION*, 7(26), 2-523. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/13472>
- Rakhmawati, N., Anafiah, S., & Yulianingsih, E. (2022, November). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET JAM ANALOG PADA SISWA KELAS II SD NEGERI KARANGPULE KEBUMEN. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU* (Vol. 1, No. 1). [file:///C:/Users/HP/Downloads/26.+Rakhmawati+242-251%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/26.+Rakhmawati+242-251%20(5).pdf)
- Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2009). Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar. <https://eprints.uad.ac.id/21579/1/22.%20Septi%20Riyana%20%281623-1629%29.pdf>
- Sari, A. H. (2020). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media realia pada siswa kelas 2 SD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 7(1), 52-58. [file:///C:/Users/HP/Downloads/6835-17584-1-PB%20\(7\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/6835-17584-1-PB%20(7).pdf)
- Sehat, D. (2013). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran materi pengukuran waktu dengan pemanfaatan media jam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(7). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2707>
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis problema pembelajaran daring terhadap pendidikan karakter siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165-173. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/251>
- UU.NO.20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>