



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 3, Tahun 2024, pp 553-558
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Penggunaan Media Pecahan Untuk Pembelajaran Matematika Menyenangkan Kelas V SDN 65 Kota Bengkulu

Dio Reski Winanda¹, Rahmat Jumri^{2*}, Winda Ramadianti³

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu^{1,2,3}
Email: Rahmat@umb.ac.id^{2*}

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pecahan yang menyenangkan, khususnya menggunakan alat bantu, dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN 65 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif studi kasus dengan partisipan siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes pemahaman konsep pecahan sebelum dan setelah perlakuan. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa Program pengabdian kepada masyarakat memiliki dampak positif dalam penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran pecahan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika, serta membantu mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Pengabdian ini adalah pentingnya memanfaatkan teknologi dan kreativitas dalam proses pembelajaran matematika untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pecahan, Pembelajaran Matematika, SDN 65 Kota Bengkulu.

Abstract

This community service program aims to explore the use of fun fraction media, especially using tools, in learning mathematics in grade V of SDN 65 Bengkulu City. The community service method used was a qualitative descriptive case study with grade V student participants. Data were collected through observations, interviews, and tests of understanding of fraction concepts before and after treatment. The results of this service show that the community service program has a positive impact in the use of props as a medium for learning fractions can increase student interest and understanding of mathematics material, and help reduce boredom in learning. This service is the importance of utilizing technology and creativity in the mathematics learning process to create a fun environment and enrich students' learning experience.

Keywords: Fraction Media, Math Learning, SDN 65 Bengkulu City.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual siswa. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dasar tentang konsep-konsep matematika serta keterampilan berpikir logis dan analitis. Salah satu inisiatif yang dilakukan adalah melalui program pengabdian kepada masyarakat, di mana mahasiswa dari perguruan tinggi terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, tidak jarang mata pelajaran ini dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama ketika mempelajari konsep pecahan. Pecahan merupakan salah satu materi yang membutuhkan pemahaman visual dan abstrak secara simultan, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat dan efektif (Zaini Miftach, 2024). Proses pembelajaran yang baik tentu akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada proses tersebut, siswa

Copyright: Dio Reski Winanda, Rahmat Jumri, Winda Ramadianti

diharapkan memiliki hasil belajar, kreatif, sistematis, dan logis. Mata pelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan tersebut yakni matematika (Kusumadewi et al., 2022).

Secara global, kondisi pendidikan matematika ditandai dengan keragamannya, yang mencakup berbagai pendekatan pedagogis, kurikulum, dan tantangan yang berbeda di berbagai wilayah. Keragaman dalam praktik pendidikan menggarisbawahi perlunya memeriksa lanskap saat ini secara komprehensif untuk mengidentifikasi strategi yang berhasil dan area yang membutuhkan perbaikan. Tinjauan literatur ini bertujuan untuk memberikan gambaran ringkas namun berwawasan luas tentang kondisi global pendidikan matematika, yang memberikan landasan untuk eksplorasi pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan peningkatan pendidikan matematika (Asmara et al., 2024). Tujuan pembelajaran matematika harus tercapai secara optimal. Maka, berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tujuan pembelajaran matematik yakni: (a) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matematika, (c) memecahkan masalah matematika, (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya (Sumarni et al., 2023). Pembelajaran pecahan sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa sekolah dasar. Banyak siswa yang kesulitan dalam memahami representasi pecahan, hubungan antara pecahan, serta operasi matematika yang melibatkan pecahan. Kesulitan ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang dapat membuat pembelajaran pecahan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Anggriyani, 2024).

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Dalam pembelajaran pecahan, media visual dan konkret seperti potongan-potongan pecahan, papan pecahan, dan alat manipulatif lainnya sangat efektif untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memanipulasi pecahan (Riswan, 2024). Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki 4 kelebihan yaitu: 1) Sebagai sumber belajar yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pembelajar kepada pembelajar. 2) Sosio-kultural, yakni media dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik. 3) Sebagai Psikomotorik yakni media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik. 4) Memberikan pengalaman belajar yang kongkret dan langsung kepada peserta didik (Taufikurrahman, 2021).

Media pecahan adalah alat yang dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari konsep pecahan melalui pengalaman langsung. Dengan media pecahan, siswa dapat melihat, menyentuh, dan memanipulasi bagian-bagian pecahan sehingga mereka dapat memahami bagaimana pecahan dibentuk, dipecah, dan digabungkan. Dengan penggunaan media papan pecahan ini juga bisa untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta bisa membuat siswa lebih tertarik akan materi bilangan pecahan ini (Listiyoningrum et al., 2024). Dengan media papan pecahan ini juga bisa membuat siswa paham akan konsep bilangan pecahan tersebut. Media papan pecahan ini di desain semenarik mungkin sehingga siswa nantinya akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan proses belajar mengajar berjalan dengan baik (Mulyani & Yatri, 2022).

SDN 65 Kota Bengkulu adalah salah satu sekolah yang aktif mencari inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di kelas V, guru-guru telah mulai mengimplementasikan penggunaan media pecahan dalam pembelajaran matematika. Inisiatif ini didorong oleh kebutuhan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan dan membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan. SDN 65 Kota Bengkulu menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep pecahan, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, SDN 65 Kota Bengkulu telah mengimplementasikan penggunaan media pecahan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penggunaan media pecahan diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep pecahan, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka dalam matematika. Salah satu solusi yang diimplementasikan adalah penggunaan alat peraga atau media pembelajaran konkret. Alat peraga membantu siswa memvisualisasikan dan memanipulasi pecahan secara langsung, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

METODE

Dalam kegiatan mengenai Program Pengabdian Kepada Masyarakat dalam penggunaan media pecahan untuk pembelajaran matematika menyenangkan kelas V SDN 65 Kota Bengkulu. Populasi seluruh siswa kelas V di SDN 65 Kota Bengkulu yang terlibat dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat. Metode penelitian yang digunakan dalam best praktis ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan penelitian untuk meneliti objek alamiah. Metode deskriptif adalah penelitian yang tujuannya mengumpulkan informasi mengenai gejala yang ada saat penelitian dilakukan. Deskripsi kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk

mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang tidak dapat diukur secara numerik. Dalam deskripsi kualitatif, peneliti menggunakan pengamatan, wawancara, atau analisis teks untuk menggambarkan dan memahami karakteristik suatu fenomena, biasanya dalam bentuk kata-kata atau gambaran naratif. Pendekatan ini sering digunakan dalam ilmu sosial, humaniora, dan penelitian kualitatif lainnya untuk mengeksplorasi kompleksitas dan konteks suatu masalah atau topik. (Saryanti, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat tentang penggunaan media pecahan untuk pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas V SDN 65 Kota Bengkulu, hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif. Untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran matematika, dibutuhkan kesepahaman semua pihak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika, salah satunya dengan cara menghilangkan anggapan bahwa pelajaran Matematika adalah suatu pelajaran yang menyenangkan dan tidak membutuhkan keterampilan berpikir tahap tinggi. Kondisi ini diiringi dengan sikap guru dan pimpinan sekolah yang lebih mengutamakan pengadaan sarana/media pembelajaran (Humaidi & Sain, 2020). Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai hasil dan pembahasannya:

1. Efektivitas Media Pecahan

Efektivitas media pecahan dapat diartikan sebagai sejauh mana media ini berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam konteks matematika, khususnya dalam mengajarkan konsep pecahan kepada siswa. Penggunaan media pecahan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan. Media ini memberikan visualisasi konkret yang membantu siswa lebih mudah memahami abstraksi matematika. Media pecahan seperti potongan-potongan kertas atau alat peraga lainnya memungkinkan siswa melihat dan memanipulasi bagian-bagian pecahan secara langsung (Yuliandari et al., 2024). Penggunaan media pecahan yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Siswa dapat lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran karena adanya media yang menarik perhatian mereka. Menggunakan manipulatif fisik seperti pecahan-potongan karton, potongan kertas, atau benda-benda manipulatif lainnya dapat membantu siswa memvisualisasikan dan memanipulasi pecahan secara langsung. Misalnya, membagi lingkaran menjadi beberapa bagian yang sama untuk mewakili pecahan atau menggunakan kubus pecahan untuk membangun pemahaman tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan. Berikut adalah beberapa faktor yang dapat menentukan efektivitas media pecahan:

- a) Pemahaman Konsep, Media pecahan yang efektif membantu siswa memahami konsep dasar pecahan dengan jelas, seperti pengertian pembilang dan penyebut, perbandingan pecahan, dan operasi matematika yang melibatkan pecahan.
- b) Visualisasi, Media yang menyediakan visualisasi yang baik, seperti diagram, gambar, atau alat bantu fisik (manipulatif), membantu siswa memahami pecahan secara lebih konkret dan tidak abstrak.
- c) Interaktivitas, Media yang interaktif, seperti aplikasi atau permainan edukatif, memungkinkan siswa untuk berlatih dan mengeksplorasi konsep pecahan secara mandiri atau berkelompok, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi.
- d) Kesesuaian dengan Kurikulum, Media harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru atau institusi pendidikan.
- e) Keterlibatan Siswa, Media pecahan yang efektif mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran matematika.
- f) Umpan Balik, Media yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaikinya secara real-time, yang dapat mempercepat proses belajar.
- g) Fleksibilitas, Media yang fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai cara atau untuk berbagai tingkat kesulitan dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa yang beragam.

Sebagai contoh, penggunaan manipulatif seperti potongan kertas berbentuk lingkaran atau persegi yang bisa dibagi-bagi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, aplikasi digital yang memungkinkan siswa memanipulasi pecahan secara visual, atau lembar kerja yang interaktif semuanya bisa menjadi media pecahan yang efektif jika digunakan dengan tepat sesuai dengan

konteks pembelajaran.



Gambar 1. Efektifitas Media Pecahan

2. Peningkatan Aktivitas dan Partisipasi

Media pecahan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih bersemangat ketika berinteraksi dengan alat peraga, dan ini mendorong pembelajaran kolaboratif. Aktivitas ini bukan hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Peningkatan aktivitas dan partisipasi merujuk pada upaya atau strategi yang dilakukan untuk membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas mengacu pada tindakan fisik atau mental yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran, sedangkan partisipasi mengacu pada kontribusi siswa dalam diskusi, tugas, dan kegiatan kelas. Peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa adalah upaya untuk mengajak siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Aktivitas dan partisipasi yang tinggi bukan hanya menunjukkan bahwa siswa hadir secara fisik, tetapi juga bahwa mereka benar-benar terlibat, berpikir, dan berkontribusi dalam pembelajaran.



Gambar 2. Peningkatan Aktivitas dan Partisipasi

3. Motivasi dan Minat Belajar

Motivasi dan minat belajar adalah dua faktor penting yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran siswa. Minat belajar merujuk pada ketertarikan dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Minat yang tinggi terhadap suatu subjek membuat siswa lebih bersemangat

untuk mempelajari dan memahami topik tersebut. Ketika siswa merasa senang dan tertarik pada materi yang diajarkan, motivasi belajar mereka meningkat. Penggunaan media pecahan yang menyenangkan membuat matematika, yang sering kali dianggap sulit, menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Peningkatan motivasi ini tercermin dalam hasil test yang lebih baik dan feedback positif dari siswa.



Gambar 3. Motivasi dan Minat Belajar

4. Implikasi untuk Pengajaran

Hasil pegabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pecahan dapat menjadi strategi efektif dalam pengajaran matematika di sekolah dasar. Guru dapat mengadopsi metode ini untuk materi lain yang juga membutuhkan visualisasi konkret. Penting juga untuk terus mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna mempertahankan minat dan motivasi siswa.



Gambar 4. Implikasi Untuk Pengajaran

SIMPULAN

Penggunaan media pecahan untuk pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas V SDN 65 Kota Bengkulu memiliki dampak positif. Dengan pendekatan ini, terjadi peningkatan minat belajar siswa, pemahaman konsep matematika yang lebih baik, peningkatan keterampilan berpikir kritis, dan pengembangan keterampilan sosial melalui kerja kelompok. Media pecahan juga membantu siswa melihat relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan membangun rasa percaya diri. Penggunaan media pecahan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas V SDN 65 Kota Bengkulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya selaku penulis artikel mengucapkan terima kasih kepada Kementerian pendidikan dan kebudayaan yang telah melaksanakan program kampus mengajar, kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah mendukung mahasiswa mengikuti program kampus mengajar, kepada pihak sekolah SDN 65 Kota Bengkulu yang telah menerima dengan baik dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan program kerja, kepala sekolah S SDN 65 Kota Bengkulu yang sudah memberikan izin dalam pelaksanaan kegiatan kampus mengajar dan kepada dosen pembimbing lapangan yang telah memberi arahan, bimbingan, selama proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriyani, O. E. (2024). *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sdn Pilangbango*. 09, 1–23.
- Asmara, A., Ramadianti, W., Jumri, R., Ristontowi, & Masri. (2024). Improving the Quality of Mathematics Education Through Innovative Approaches : a Literature Review. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, 2(1), 282–296.
- Humaidi, H., & Sain, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146–160. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.238>
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116.
- Listiyoningrum, W., Roshayanti, F., Widayati, L., & Zuhri, M. S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Phet Colorado dalam Pembelajaran Pecahan Kelas IV SDN Tambakrejo 01 Semarang. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 115–123. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1337>
- Mulyani, E., & Yatri, I. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2191–2201.
- Riswan. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal SYNTAX IDEA*, 6(3), 4–6.
- Saryanti, E. (2023). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v10i2.69691>
- Sumarni, C., Ramadianti, W., Syofiana, M., & Jumri, R. (2023). Hambatan belajar peserta didik pada konsep faktor persekutuan terbesar. *Journal of Didactic Mathematics*, 4(2), 145–152. <https://doi.org/10.34007/jdm.v4i2.1799>
- Taufikurrahman, N. (2021). Research & Learning in Faculty of Education Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *JPdK*, 3.
- Yuliandari, R. N., Anggraini, D. M., Rahmah, U. N., Zahroo, F., & Fatmawati, F. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Sekolah Dasar dengan Media Kertas Lipat. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(1), 93–102. <https://doi.org/10.35878/guru.v4i1.1085>
- Zaini Miftach. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan Pada Siswa Kelas III SD Negeri 4 Pandansari Tahun Ajaran 2022/ 2023. 12, 53–54.