
MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA BERUPA SLIDESGO DAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR POROGAPIT SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI KALISEGORO KELAS III

Oleh

¹Hildatul Wardah; ²Gandhi Satria Mukti; ³Bimo Alam Syah; ⁴Riska Dami Ristanto

¹²³⁴Universitas Negeri Semarang

hildatulwardah@students.unnes.ac.id; gandhisatria@students.unnes.ac.id;

bimoalamsyah11@students.unnes.ac.id; rdristanto@mail.unnes.ac.id

Diterima 15 Desember 2022, direvisi 25 Maret 2023, diterbitkan 1 April 2023

Abstrak

Pada Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Kalisegoro dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil pembelajaran materi porogapit pada siswa dan siswi Kelas III SD Negeri Kalisegoro melalui penerapan media pembelajaran berbasis informatika khususnya dengan media *slidesgo* dan juga video. Media Pembelajaran yang digunakan telah diuji oleh para pakar materi dan juga pakar media. Adapun beberapa tahapan penelitian, yaitu (1) Desain; (2) Observasi; (3) Pelaksanaan Tindakan; dan (4) Evaluasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan sebanyak 2,2% dari rata-rata nilai 88,5 menjadi 90,5 dan telah mencapai kriteria hasil belajar yang memuaskan. Penerapan media pembelajaran *slidesgo* dan video ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembagian dengan metode porogapit dan pemahaman siswa dalam mempelajari soal berbentuk cerita.

Kata Kunci: Porogapit, Slidesgo, Hasil Belajar

Abstract

In the study conducted at SD Negeri Kalisegoro with a total of 20 students. The goal of this research is to improve learning outcomes of porogapit material in 3rd Grade students of SD Negeri Kalisegoro through the application of informatics-based learning media, especially with slidesgo and videos. The learning media that used have been tested by material experts and media experts. There are several stages on this research, namely (1) Design; (2) Observation; (3) Implementation of Actions; and (4) Evaluation. This study used pretest and posttest instruments. The results showed an increase of 2.2% grade average from an average score of 88.5 to 90.5 and satisfactory learning outcomes were achieved. The application of slidesgo and video learning media is proven to increase student understanding of division

using the porogapit method and students understanding of learning questions in the form of stories.

Keywords: *Porogapit, Slidesgo, Learning Outcomes*

I. PENDAHULUAN

Matematika adalah sebuah pelajaran umum yang sudah dipelajari sejak dini hingga ke jenjang perkuliahan. Dalam melakukan pembelajaran matematika tidak pernah terlepas dari penggunaan media pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa (Witraguna & Wahyuni, 2021). Oleh karena itu, sangat penting bagi tenaga pendidikan untuk dapat memilih dan memilih media pembelajaran secara tepat yang mampu menciptakan kenyamanan pada siswa/i (Witraguna & Wahyuni, 2021).

Porogapit merupakan salah satu cara dalam pembagian bersusun dengan menggunakan garis yang diapit oleh dua buah bilangan, yaitu bilangan yang akan dibagi dan bilangan pembaginya (Arifendi & Irianti, 2020). Menurut (Arifendi & Irianti, 2020) *Porogapit* berasal dari bahasa Jawa, yaitu *Poro* dan *Gapit* yang artinya ‘bagi (membagi)’ dan ‘pengapit’. Dalam penafsiran makna *Porogapit* memiliki arti membagi bilangan dengan menggunakan garis yang diapit dua bilangan yang menjadi pembagi dan bilangan yang akan dibagi (Arifendi & Irianti, 2020).

Merujuk hasil wawancara dan juga observasi dengan wali kelas III Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro, bahwasannya hasil dari belajar para murid pada bagian *porogapit* relatif jauh dari pencapaian pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hanya tiga dari dua puluh dua orang-orang saja yang dapat benar-benar memahami materi *porogapit*. Ini adalah sebuah tantangan yang wajib diatasi. Sehingga siswa-siswa tersebut dapat mengikuti dan memahami dengan benar mata pelajaran matematika khususnya dalam materi *porogapit*.

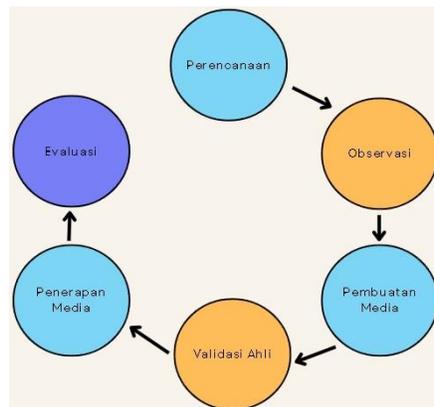
Dari hasil penelitian, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *audio visual* dan *slidesgo*. media *audio visual video* mempunyai berbagai macam jenis baik yang fisik maupun yang non fisik (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019). Menurut (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019) membagikan beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dan salah satunya, yaitu menggunakan video. Menurut (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019) media *audio visual* memiliki keunggulan dan kelemahan, yaitu (1) *audio visual* dapat menambah dimensi baru di dalam pembelajaran. Sedangkan untuk kelemahannya, yaitu (1) untuk membuat sebuah video diperlukan budget yang tidak sedikit. Menurut pendapat para pakar media pembelajaran *audio visual* dapat membantu para guru dalam proses belajar mengajar agar siswa memahaminya. Akan tetapi, kelemahan penerapan menggunakan media pembelajaran *audio visual*, yaitu terbatasnya fasilitas pendukung seperti proyektor pada sekolah SD Negeri Kalisegoro. Berdasarkan hasil latar belakang tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan agar dapat membantu para siswa dan siswi SD Negeri Kalisegoro dalam memahami mata pelajaran Matematika khususnya dalam materi *porogapit*.

II. METODE

Pada penelitian ini digunakan metode *Research and development* atau metode penelitian dan pengembangan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi *porogapit* siswa SD Negeri Kalisegoro, tepatnya pada siswa kelas III dengan dilakukannya penerapan media video dan *slidesgo* sebagai media pembelajaran. Metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) yaitu jenis metode penelitian yang berfungsi untuk menciptakan sebuah barang atau produk (dalam hal ini media pembelajaran) kemudian menguji produk tersebut sehingga menghasilkan produk yang efektif agar dapat digunakan oleh masyarakat khususnya dalam dunia pendidikan.

Subjek pada penelitian ini yaitu 20 siswa kelas III sekolah dasar dan objeknya adalah hasil belajar pembagian menggunakan *porogapit* SD Negeri Kalisegoro. Beberapa tahapan dilakukan untuk penelitian ini yaitu terdiri dari (1) perencanaan, (2) observasi, (3) pembuatan media, (4) validasi ahli, (5) penerapan media, (6) evaluasi. Dilaksanakan beberapa pertemuan pada beberapa tahapan, pada tahap perencanaan dilakukan satu kali pertemuan, tahap observasi dilakukan dua kali pertemuan, dan untuk tahap penerapan media serta evaluasi dilakukan satu kali pertemuan.

Gambar 1.0 Kriteria ketuntasan belajar.



Pada penerapannya, tahap (1) perencanaan, Melakukan penentuan lokasi observasi, (2) Observasi, Pelaksanaan observasi untuk pengumpulan data dan informasi sebagai dasar pembuatan media pembelajaran, (3) Pembuatan Media, membuat media pembelajaran berdasarkan data hasil observasi yang telah didapatkan dari tahap observasi, (4) Validasi Ahli, setelah media pembelajaran dibuat, dilakukan validasi model media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi, (5) Penerapan Media, pada tahap ini dilakukan penerapan secara langsung, yakni pada siswa kelas III SD Negeri Kalisegoro, (6) Evaluasi, melakukan evaluasi dari hasil penerapan media pembelajaran.

Pada penelitian ini digunakan instrumen berupa tes dalam bentuk tertulis, yakni soal pencocokan dan soal cerita untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Digunakan rumus

untuk memperoleh data tersebut, yaitu menggunakan nilai rata - rata yang didapatkan dari jumlah nilai *pretest/posttest* dibagi dengan jumlah siswa.

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Data yang didapat kemudian dikelompokan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yakni 60 - 70. Berikut kategori rata - rata siswa dikategorikan berdasarkan tabel 1.0.

Tabel 1.0 Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar.

No.	Nilai	Keterangan
1	$0 \leq X \leq 50$	Kurang
2	$51 \leq X \leq 70$	Cukup
3	$71 \leq X \leq 90$	Baik
4	$91 \leq X \leq 100$	Memuaskan

Keterangan:

X = Nilai yang didapat siswa

III. PEMBAHASAN

Pembelajaran yang telah dilaksanakan di Kelas III SD Negeri Kalisegoro menggunakan media pembelajaran berbasis informatika berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran menggunakan media Slidesgo dan Video untuk menyampaikan materi dapat lebih membantu pengajar untuk menerangkan materi kepada peserta didik. Selain itu juga menggunakan minigames - minigames seperti tanya jawab soal dapat menambah semangat para peserta didik saat kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan pokok bahasan pembagian Bersusun atau Porogapit.

Di awal pembelajaran, siswa diberikan soal dengan bentuk mencocokkan dengan jawaban yang tepat. Soal tersebut mengenai pembagian dasar Hal ini dilakukan untuk menguji pengetahuan awal dari siswa-siswi Kelas III SD Negeri Kalisegoro mengenai pembagian. Dalam pretest yang diberikan kepada siswa, didapatkan statistik sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil *Pretest* Siswa.

No.	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	$0 \leq X \leq 50$	3	Kurang
2	$51 \leq X \leq 70$	1	Cukup
3	$71 \leq X \leq 90$	5	Baik
4	$91 \leq X \leq 100$	11	Memuaskan

Terdapat tiga siswa yang mendapatkan skor kurang dari setengah nilai atau 0%-50%, satu siswa yang mendapatkan skor antara 51%-70%, lima siswa yang mendapatkan skor antara 71%-90%, dan sebelas siswa yang mendapatkan skor antara 91%-100%. Dapat dilihat dari statistik tersebut, lebih dari 50% jumlah siswa telah memahami materi dasar mengenai pembagian. Hal ini merupakan awalan yang bagus agar siswa dapat mempelajari materi dasar lanjutan mengenai pembagian dengan cara bersusun atau *porogapit*.

Setelah dilakukan *pretest*, fase selanjutnya yaitu penyampaian materi pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran yang diberikan juga disesuaikan dengan refleksi dari *pretest* yang telah dilakukan. Diperlukan perhatian khusus terhadap beberapa siswa yang kurang memahami materi pembagian dasar. Hal ini dikarenakan dalam materi yang ingin disampaikan, diperlukan pemahaman yang baik mengenai pembagian dasar. Penyampaian materi diawali dengan menyampaikan langkah langkah yang perlu dilakukan dalam pembagian dengan metode *porogapit*. Materi mengenai langkah langkah pembagian *porogapit* disampaikan menggunakan *slidesgo*. Dengan *slidesgo*, tenaga pengajar dapat membuat tampilan yang menarik sehingga siswa bisa lebih memperhatikan materi yang disampaikan. Penyampaian materi juga dilakukan dengan cara yang lebih interaktif. Tenaga pendidik berinteraksi secara langsung terhadap siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai setiap langkah yang harus dilakukan.

Setelah penyampaian materi langkah-langkah diberikan, selanjutnya diberikan contoh soal mengenai pembagian bersusun dua bilangan dan pembagian bersusun tiga bilangan. Siswa dituntut untuk mengerjakan soal pembagian dengan metode *porogapit* dan diminta maju ke depan secara acak. Peserta didik juga akan diberikan hadiah jika dapat mengerjakan soal dengan benar. Hal ini dapat memicu peserta didik agar lebih berusaha dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hadiah atau *reward* yang diberikan tidak harus selalu berbentuk barang, dapat juga berupa apresiasi, dan lain-lain. Dalam setiap soal yang diberikan juga dilakukan evaluasi singkat agar dapat diketahui pemahaman siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan.

Dalam pengerjaan contoh soal yang diberikan, ada masalah yang dihadapi siswa, yaitu (1) Beberapa siswa masih belum mahir dalam pembagian dasar, sehingga saat melakukan perhitungan dengan metode *porogapit* siswa mengalami kesulitan; (2) Siswa belum dapat melakukan perhitungan *porogapit* dengan kondisi tertentu (menurunkan dua angka secara langsung); (3) Beberapa siswa masih belum dapat tertib saat penyampaian materi. Untuk mengatasi masalah masalah tersebut, peneliti menyediakan *reward* atau hadiah sebagai pemicu para siswa agar dapat tertib dan lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang diberikan.

Setelah diberikan beberapa contoh soal dan melewati beberapa evaluasi, dilakukan *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa di akhir pembelajaran. Soal yang diberikan berupa soal cerita mengenai seekor kelinci yang membagikan wortelnya, soal tersebut dimaksudkan untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami soal pembagian *porogapit* dalam bentuk soal cerita dan menambah minat siswa dalam mengerjakan soal.

Posttest ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana perkembangan pemahaman siswa dalam melakukan pembagian *porogapit* setelah dilakukan penyampaian materi menggunakan *slidesgo*.

Tabel 1.2 Hasil *Posttest* Siswa.

No.	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	$0 \leq X \leq 50$	1	Kurang
2	$51 \leq X \leq 70$	3	Cukup
3	$71 \leq X \leq 90$	5	Baik
4	$91 \leq X \leq 100$	11	Memuaskan

Dari data *posttest* diatas didapatkan bahwa terdapat seorang siswa yang mendapatkan skor kurang dari setengah (50%), skor antara 51%-70% terdapat tiga siswa, skor antara 71%–90% terdapat lima siswa, dan skor antara 91%-100% terdapat sebelas siswa. Dan rata rata yang didapatkan saat *pretest* adalah 88.5% dan rata-rata saat *posttest* yaitu 90.5%. Dilihat dari data diatas, rata rata nilai yang didapatkan siswa meningkat sebanyak 2%, dari 88.5% menjadi 90.5%.

Sesudah melewati fase *posttest*, kemudian dilakukan penerapan metode video, pada penerapan ini diberikan video yang berisi langkah - langkah mengenai pembagian *porogapit*. Penyajian materi menggunakan media video ini bertujuan sebagai penguatan materi yang diberikan kepada siswa, sehingga para siswa dapat lebih memahami dan dapat mengingat materi yang diberikan dalam jangka waktu yang panjang.

IV. SIMPULAN

Merujuk pada hasil pembahasan dan data yang dianalisis, didapatkan kesimpulan bahwa (1) Siswa memberikan tanggapan positif mengenai media pembelajaran dan cara pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi. Siswa memiliki antusias tinggi saat pembelajaran dikarenakan adanya dorongan seperti interaksi dan juga *rewards* atau hadiah yang diberikan kepada siswa yang aktif; (2) Pemanfaatan media pembelajaran dengan bantuan komputasi dinilai cukup efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa dan siswi. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* sebanyak 88,5% dan *posttest* menjadi 90.5%, meningkat sebanyak 2,2%. Rata – rata nilai yang didapatkan siswa pada *posttest* juga telah mencapai kriteria yang memuaskan; (3) Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, meningkatnya hasil belajar yang signifikan pada beberapa siswa dan siswi setelah mendapatkan pemaparan materi melalui media *slidesgo*. Namun, terdapat juga siswa yang memang memiliki pemahaman yang kurang terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pembagian *porogapit*.

DAFTAR PUSTAKA

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. Retrieved from <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Witraguna, K. Y., & Wahyuni, N. N. T. (2021). Penerapan Blended Learning Berbantuan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 118. Retrieved from <https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2341>
- Akbar, R. I., Putri, A., & Alpheus, R. (2021). Pembuatan Bahan Ajar Presentasi Berbasis Template Slidesgo Sebagai Media Pembelajaran Online. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Pemanfaatan Situs Slidesgo Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas Xi Mipa 1 Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Di Man 5 Jombang. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. Retrieved from <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Muslihah. (2021). Inspirator Guru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–12.
- Arifendi, R. F., & Irianti, N. P. (2020). Efektivitas Penggunaan Porogapit Card dalam Pemahaman Penyelesaian Soal Pembagian dan Motivasi Belajar Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(1), 29. Retrieved from <https://doi.org/10.30651/must.v5i1.4848>
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). 濟無 No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. Retrieved from [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>