

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN AKTIF DALAM MENGENALKAN PECAHAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

¹Fitria Nurapriani, ²Santi Arum Puspita Lestari, ³Dwi Sulistya Kusumanigrum

¹Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang

^{2,3}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang

fitria.apriani@ubpkarawang.ac.id¹

santi.arum@ubpkarawang.ac.id², dwi.sulistya@ubpkarawang.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan metode pembelajaran aktif dalam mengenalkan konsep pecahan kepada siswa kelas IV SDN Cintawargi 1 Kabupaten Karawang. Metode yang diterapkan meliputi kegiatan diskusi kelompok, permainan kartu pecahan, dan penggunaan alat peraga sederhana, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Hal ini terbukti dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang meningkat dari 34,6% sebelum penerapan menjadi 76,9% setelah penerapan metode tersebut. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan media dan waktu pembelajaran, masalah ini dapat diatasi dengan pemanfaatan media sederhana dan perencanaan pembelajaran yang fleksibel. Kreativitas guru dalam menyusun dan memfasilitasi kegiatan aktif sangat berperan dalam keberhasilan penerapan metode ini. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, di sekolah dasar, meskipun dengan keterbatasan fasilitas.

Kata kunci: pembelajaran aktif, pecahan, penelitian tindakan kelas, siswa kelas IV, matematika.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of implementing active learning methods in introducing the concept of fractions to fourth-grade students at SDN Cintawargi 1, Karawang Regency. The methods applied included group discussions, fraction card games, and the use of simple teaching aids, designed to increase student engagement and interest in the learning

process. The results showed that the implementation of active learning methods significantly improved students' understanding of the fraction material. This was evident from the increase in the number of students achieving scores above the Minimum Mastery Criteria (KKM), rising from 34.6% before the implementation to 76.9% after the method was applied. Despite challenges such as limited media and time constraints, these issues were addressed through the use of simple media and flexible lesson planning. The creativity of the teacher in designing and facilitating active learning activities played a crucial role in the success of this approach. Based on these findings, it can be concluded that active learning methods are an effective strategy to enhance the quality of mathematics education, particularly in teaching fractions at the elementary school level, even with limited resources.

Keywords: active learning, fractions, classroom action research, fourth-grade students, mathematics

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam pembentukan pola pikir logis, sistematis, dan kritis sejak dulu. Salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar adalah pecahan, yang merupakan dasar untuk memahami konsep lanjutan seperti desimal, persen, dan operasi bilangan. Namun, kenyataannya, konsep pecahan masih menjadi salah satu topik yang paling sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan data dari survei yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Karawang (2023), sekitar 62% siswa kelas IV di wilayah pedesaan, termasuk di SDN Cintawargi 1, menunjukkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam materi pecahan. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Cintawargi 1 menunjukkan bahwa siswa kurang antusias saat pelajaran matematika, khususnya materi pecahan. Hal ini diperkuat dengan hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami representasi pecahan secara visual maupun dalam bentuk angka.

Masalah tersebut dapat diidentifikasi lebih lanjut sebagai akibat dari pendekatan pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah dan latihan soal, yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Padahal, menurut pandangan teori konstruktivistik, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna (Suparno, 2014).

Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berperan sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar. Pembelajaran aktif mencakup berbagai teknik, seperti diskusi kelompok, penggunaan alat peraga, permainan edukatif, serta simulasi yang membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menarik. Menurut Bonwell & Eison (1991), pembelajaran aktif dapat meningkatkan retensi informasi, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan efektivitas metode pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Misalnya, studi oleh Ramadhani & Setiawan (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD sebesar 35%. Penelitian oleh Prasetyo (2021) juga menemukan bahwa penggunaan metode Make a Match dalam materi pecahan meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan di sekolah dengan fasilitas yang memadai dan lingkungan belajar yang kondusif, sementara kondisi di sekolah-sekolah pedesaan seperti SDN Cintawargi 1 masih menghadapi keterbatasan sarana, media pembelajaran, dan motivasi belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu, penting untuk meneliti sejauh mana penerapan metode pembelajaran aktif dapat diadaptasi dan efektif diterapkan dalam konteks sekolah dengan keterbatasan seperti ini. Dengan mempertimbangkan fakta-fakta tersebut, maka penelitian ini menjadi penting dan mendesak dilakukan. Selain untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan, penelitian ini juga bertujuan memberikan alternatif metode pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif bagi guru-guru di sekolah dasar, khususnya di daerah Karawang dan sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan pemecahan masalah yang ada saat ini berdasarkan data-data yang diperoleh, meliputi penyajian data, analisis data, serta interpretasi data tersebut. Dengan demikian penelitian ini mendeskripsikan kesulitan siswa terhadap materi nilai tempat bilangan dua angka.

Waktu dan Tempat Penelitian

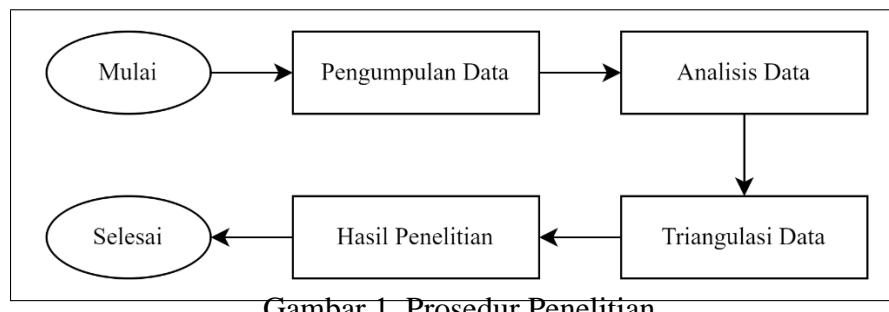
Penelitian ini berlangsung pada tanggal 12 Februari dan 26 Agustus 2025 Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Buana Perjuangan Karawang

Target/Subjek Penelitian

Penelitian ini terdiri dari 26 siswa SDN Cintawargi 1 kelas IV. Proses pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan menggunakan metode pembelajaran aktif dengan berbagai strategi seperti diskusi kelompok kecil, permainan kartu pecahan, dan penggunaan alat peraga konkret berupa kertas lipat dan balok pecahan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang diterapkan adalah deskriptif analitis, di mana data diklasifikasikan terlebih dahulu, kemudian fenomena tersebut dijelaskan atau digambarkan, dan akhirnya diambil kesimpulan untuk menjawab permasalahan yang ada.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, tahapan prosedur penelitian ini meliputi:

1. Pengumpulan Data yaitu mengumpulkan data dengan cara studi literatur dan observasi lapangan.
2. Analisis Data yaitu menganalisis data yang terkumpul menggunakan metode reduksi untuk mengelompokkan data yang relevan. Data yang telah dipilih kemudian disajikan secara sistematis agar lebih mudah dipahami.
3. Triangulasi Data yaitu pengecekan kembali data yang telah dianalisis untuk memvalidasi data tersebut apakah benar atau tidak (Mudjia, 2010).
4. Hasil berupa pemaparan hasil penelitian secara rinci, sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian berupa data hasil observasi lapangan secara langsung dan dokumentasi. Dengan demikian, dibuat beberapa instrumen penelitian antara lain lembar observasi, catatan lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi yakni mengobservasi proses pembelajaran dan dokumentasi hasil pengerjaan siswa dan foto.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari studi. Proses analisis ini dibagi menjadi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga tahap tersebut saling berkaitan dan membentuk sebuah siklus. Reduksi data dilakukan selama pengumpulan data, yang meliputi pengumpulan data dari observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul dapat disajikan dalam bentuk tabel, gambar, atau deskripsi. Keabsahan hasil yang diperoleh diuji melalui triangulasi data. Selain itu, kesimpulan dapat diambil berdasarkan hasil yang telah divalidasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Penerapan Metode Pembelajaran Aktif

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran aktif, yang dimulai dengan:

- a. Pendahuluan: Guru memulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan memotivasi mereka menggunakan pertanyaan pemanik seperti, "Pernahkah kalian membagi roti dengan teman?" Pertanyaan ini berfungsi sebagai pemicu untuk menggugah rasa ingin tahu siswa dan mengaitkan konsep pecahan dengan pengalaman sehari-hari yang mereka dapat pahami. Dengan menghubungkan pembelajaran dengan situasi nyata yang familiar bagi siswa, guru berhasil membangun landasan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti: Pada bagian inti pembelajaran, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengikuti serangkaian kegiatan praktis. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah permainan kartu pecahan (matching game), di mana siswa diminta untuk mencocokkan kartu pecahan dengan representasi visualnya.

Aktivitas ini mendorong kerja sama antar siswa dan memberi mereka kesempatan untuk menerapkan pemahaman mereka tentang pecahan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, siswa juga melakukan kegiatan melipat kertas untuk menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$. Cara ini membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret, dengan memvisualisasikan bagian-bagian dari suatu benda. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung yang mempermudah siswa dalam memahami konsep pecahan sebagai bagian dari satu kesatuan. Terakhir, siswa melakukan diskusi tentang bagian-bagian dari suatu benda, yang semakin memperkuat pemahaman mereka tentang pecahan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif berkolaborasi dalam kelompok.

- c. Penutupan: Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk menyampaikan kesimpulan yang mereka peroleh bersama dengan guru. Kegiatan ini diikuti dengan refleksi belajar yang bertujuan untuk memberi kesempatan pada siswa untuk merangkum materi yang telah dipelajari, mengklarifikasi kesalahan pemahaman, dan memperkuat konsep-konsep utama. Guru memfasilitasi sesi refleksi ini dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik untuk membantu siswa mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat sangat antusias dan lebih aktif dalam bertanya serta memberikan tanggapan. Hal ini menunjukkan bahwa mereka terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga mengalami peningkatan keterampilan dalam memfasilitasi aktivitas kolaboratif. Guru lebih mampu mengelola interaksi antar siswa, memastikan setiap siswa terlibat dalam diskusi, serta membantu mereka dalam memecahkan masalah bersama. Keberhasilan dalam menerapkan metode pembelajaran aktif ini menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan kualitas interaksi antara siswa dan guru, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran aktif berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, baik bagi siswa maupun guru. Aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung melalui permainan, diskusi, dan manipulasi objek konkret membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna..

2. Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Konsep Pecahan

Peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran ini diukur melalui dua metode utama, yaitu lembar evaluasi dan pengamatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa tentang materi pecahan.

- a. Sebelum Pembelajaran: Sebelum penerapan metode pembelajaran aktif, hanya 9 dari 26 siswa (34,6%) yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami materi pecahan. Meskipun ada beberapa siswa yang sudah memiliki pemahaman yang cukup baik, namun angka tersebut mencerminkan adanya kesenjangan pemahaman yang cukup besar di antara siswa, yang mungkin disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan sulit dipahami oleh sebagian siswa.
- b. Setelah Pembelajaran Aktif: Setelah penerapan metode pembelajaran aktif, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 20 siswa (76,9%) berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Peningkatan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Penerapan kegiatan seperti diskusi kelompok, permainan kartu pecahan, dan penggunaan alat peraga sederhana memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan verbal dari guru.

Selain itu, berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, terdapat beberapa temuan yang menggambarkan peningkatan pemahaman siswa yang lebih mendalam. Dalam wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka kini lebih mudah memahami konsep pecahan sebagai bagian dari suatu keseluruhan, seperti yang digambarkan melalui contoh pembagian roti atau objek lain yang dibagikan dalam jumlah tertentu. Siswa juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam membandingkan pecahan sederhana menggunakan alat peraga, seperti melipat kertas untuk menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$. Penggunaan alat peraga yang konkret

ini memberikan visualisasi yang jelas bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami perbedaan antara pecahan-pecahan tersebut.

Pengamatan Keterlibatan Siswa selama proses pembelajaran juga memperlihatkan hasil yang positif. Siswa terlihat lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan memberikan tanggapan selama kegiatan berlangsung. Mereka tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara kognitif dalam memahami materi. Keterlibatan siswa yang tinggi ini menjadi indikator bahwa pembelajaran yang aktif memberikan mereka kesempatan untuk berpartisipasi secara maksimal, sehingga mempercepat proses pemahaman.

Kesimpulan dari hasil evaluasi dan pengamatan ini adalah bahwa penerapan metode pembelajaran aktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Peningkatan yang signifikan dalam jumlah siswa yang mencapai KKM, serta perkembangan yang terlihat dalam wawancara dan pengamatan keterlibatan siswa, menunjukkan bahwa metode ini membantu siswa tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep pecahan dalam konteks yang lebih nyata. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran aktif dapat menjadi strategi yang sangat efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi matematika, terutama pecahan, di tingkat sekolah dasar.

3. Kendala dan Solusi dalam Penerapan

Selama pelaksanaan pembelajaran aktif, beberapa kendala muncul yang mempengaruhi kelancaran dan efektivitas proses belajar mengajar. Namun, guru berhasil menemukan solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dengan cara yang kreatif dan adaptif. Berikut adalah pembahasan lebih rinci mengenai kendala yang dihadapi dan solusi yang diterapkan:

1. Kendala yang Dihadapi

a. Keterbatasan Media Pembelajaran

Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Sekolah ini tidak memiliki banyak alat peraga matematika yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran aktif. Alat peraga yang ada cukup terbatas dan sering kali tidak mencukupi untuk semua siswa, sehingga guru kesulitan untuk memastikan setiap siswa mendapatkan pengalaman yang sama dalam menggunakan alat peraga tersebut.

b. Waktu Pembelajaran yang Terbatas

Kendala lainnya adalah waktu pembelajaran yang terbatas. Proses pembelajaran aktif, terutama yang melibatkan kegiatan kelompok dan manipulasi alat peraga, membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Terkadang, waktu yang disediakan untuk satu sesi pembelajaran tidak cukup untuk menyelesaikan semua kegiatan yang direncanakan, sehingga kegiatan tersebut harus dipercepat atau tidak dapat dilaksanakan secara maksimal.

c. Kurangnya Pengalaman Guru dalam Menggunakan Metode Aktif

Sebagian guru di sekolah tersebut belum memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan metode pembelajaran aktif. Guru terbiasa dengan pendekatan yang lebih tradisional, seperti ceramah dan pemberian tugas, sehingga mereka kurang familiar dengan teknik-teknik pembelajaran aktif yang melibatkan banyak interaksi, diskusi kelompok, dan penggunaan alat peraga yang bervariasi. Kurangnya pengalaman ini kadang menyebabkan kebingungannya dalam mengelola waktu, mengatur siswa, atau memfasilitasi kegiatan yang lebih kompleks.

2. Solusi yang Dilakukan

a. Memanfaatkan Media Sederhana

Untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran, guru memanfaatkan media sederhana yang ada di sekitar sekolah, seperti kertas bekas dan alat peraga buatan sendiri. Kertas bekas digunakan untuk kegiatan melipat yang menggambarkan pecahan, sementara alat peraga lainnya dibuat secara kreatif dengan bahan-bahan yang mudah ditemukan. Misalnya, guru membuat kartu pecahan dengan menggunakan karton atau kertas warna. Dengan memanfaatkan bahan sederhana ini, siswa tetap dapat melakukan kegiatan praktikal yang mendukung pemahaman mereka tentang konsep pecahan. Solusi ini tidak hanya efektif dalam mengatasi keterbatasan media, tetapi juga mengajarkan kepada siswa nilai kreativitas dan penggunaan sumber daya yang ada secara efisien.

b. Menyusun Jadwal yang Fleksibel

Untuk mengatasi kendala waktu pembelajaran yang terbatas, guru menyusun jadwal pembelajaran yang lebih fleksibel. Guru memastikan bahwa kegiatan pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok atau permainan kartu, memiliki waktu yang cukup agar siswa dapat terlibat secara penuh tanpa merasa terburu-buru. Dalam beberapa kasus, guru juga merencanakan untuk melaksanakan kegiatan yang lebih panjang dalam beberapa sesi pembelajaran, sehingga siswa dapat menikmati seluruh proses tanpa terbatas oleh waktu yang sempit. Hal ini membantu memastikan bahwa setiap kegiatan dapat berlangsung dengan optimal dan tidak terburu-buru.

c. Pelatihan Singkat dan Kolaborasi Antarguru

Untuk mengatasi kurangnya pengalaman guru dalam menggunakan metode aktif, guru melakukan pelatihan singkat yang difasilitasi oleh guru yang lebih berpengalaman atau pihak lain yang kompeten. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih dalam mengenai prinsip dan teknik pembelajaran aktif, serta bagaimana cara memfasilitasi kegiatan dengan efektif. Selain itu, guru juga melakukan kolaborasi antarguru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Dengan saling berbagi pengalaman dan strategi, guru-guru dapat saling mendukung dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menerapkan metode pembelajaran aktif. Kolaborasi ini juga memungkinkan terciptanya ide-ide kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

1. Dampak Solusi terhadap Pembelajaran

Dengan menerapkan solusi-solusi tersebut, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih lancar meskipun terdapat beberapa kendala. Penggunaan media sederhana terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep pecahan tanpa memerlukan alat peraga mahal. Jadwal yang fleksibel memungkinkan siswa dan guru untuk menyelesaikan kegiatan dengan lebih tenang dan tidak terburu-buru, sementara pelatihan dan kolaborasi antarguru membantu meningkatkan keterampilan mengajar dan memastikan bahwa metode pembelajaran aktif dapat diterapkan dengan lebih baik di masa depan.

Secara keseluruhan, solusi-solusi yang diterapkan tidak hanya mengatasi kendala yang ada, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran siswa, serta meningkatkan keterampilan dan profesionalisme guru dalam menggunakan metode pembelajaran aktif.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV SDN Cintawargi 1. Temuan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang dikemukakan oleh Suparno (2014), yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Teori ini menyatakan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, kegiatan-kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung, seperti diskusi kelompok dan permainan edukatif, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengonstruksi pengetahuan tentang pecahan secara konkret, yang menjadikannya lebih mudah dipahami.

Penerapan Pembelajaran Aktif dalam penelitian ini melibatkan kegiatan-kegiatan yang menghubungkan konsep abstrak, seperti pecahan, dengan aktivitas konkret yang dapat dirasakan dan dimanipulasi oleh siswa. Misalnya, permainan kartu pecahan yang digunakan untuk mengenalkan konsep pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$), serta kegiatan melipat kertas untuk menggambarkan bagian dari sebuah benda. Kegiatan semacam ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk memahami konsep pecahan dengan cara yang lebih mudah diingat, tetapi juga membuat mereka lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian oleh Ramadhani & Setiawan (2020), yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan. Dalam penelitian mereka, mereka menemukan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti melalui permainan edukatif, diskusi kelompok, dan penggunaan alat peraga, tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mengurangi tingkat kecemasan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Sebaliknya, pembelajaran yang dilakukan secara pasif, di mana siswa hanya menerima materi dari guru tanpa terlibat secara langsung, cenderung membosankan dan membuat pemahaman siswa terbatas. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran aktif

dalam penelitian ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi pecahan secara menyeluruh dan menyenangkan.

Salah satu hal yang menarik dari hasil penelitian ini adalah meskipun SDN Cintawargi 1 memiliki keterbatasan fasilitas, seperti alat peraga yang terbatas dan ruang kelas yang sederhana, penerapan metode pembelajaran aktif tetap dapat dilakukan dengan kreativitas guru. Guru menggunakan media sederhana, seperti kertas bekas dan alat peraga buatan sendiri, yang terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran aktif tidak harus selalu bergantung pada alat bantu yang mahal atau canggih. Dengan perencanaan yang matang dan penggunaan media yang sederhana, guru tetap bisa menyusun kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung. Kreativitas guru dalam merancang kegiatan yang mengaktifkan siswa menjadi kunci utama dalam mengatasi keterbatasan fasilitas yang ada.

Penggunaan media sederhana dan perencanaan pembelajaran yang fleksibel terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media sederhana, seperti kertas untuk melipat pecahan atau kartu pecahan yang dibuat secara mandiri, tetap dapat menggantikan alat peraga mahal dan memberikan efek yang signifikan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran aktif sangat bergantung pada inovasi dan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran, bukan hanya pada keterbatasan sumber daya.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran aktif dalam materi pecahan di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang positif dan kolaboratif. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, permainan, dan penggunaan alat peraga membuat mereka merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk bekerja sama dan berbagi pengetahuan, yang penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan kolaborasi.

Hasil ini juga menggarisbawahi bahwa pembelajaran aktif tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi atau media yang canggih, tetapi juga bisa dilakukan dengan alat sederhana yang kreatif. Oleh karena itu, guru di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas dapat tetap melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan pendekatan yang inovatif dan

memanfaatkan sumber daya yang ada secara maksimal

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran aktif efektif diterapkan dalam mengenalkan konsep pecahan kepada siswa kelas IV SDN Cintawargi 1 Kabupaten Karawang. Melalui kegiatan seperti diskusi kelompok, permainan kartu pecahan, dan penggunaan alat peraga sederhana, siswa lebih terlibat secara aktif dan menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Terbukti dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 34,6% sebelum penerapan menjadi 76,9% setelah penerapan metode tersebut.
3. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan media dan waktu pembelajaran, hambatan tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan media sederhana dan perencanaan pembelajaran yang fleksibel. Kreativitas guru dalam menyusun dan memfasilitasi kegiatan aktif sangat berperan dalam keberhasilan penerapan metode ini.

Dengan demikian, metode pembelajaran aktif dapat menjadi alternatif strategi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, di sekolah dasar dengan keterbatasan fasilitas sekalipun.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Bruner, J. S. (1960). The Process of Education. Harvard University Press.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Karawang. (2023). Laporan Evaluasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023. Karawang: Dinas Pendidikan.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. American Journal of

Physics, 66(1), 64–74.

Murniati, S., & Triwiyanto, T. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan pada Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

Prasetyo, H. (2021). Efektivitas Model Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 89–96.

Ramadhani, L., & Setiawan, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Aktif dengan Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 23–30.

Rahmawati, A., & Sumarni, S. (2020). Penerapan diskusi kelompok dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 103–110.

Rahmawati, R., & Haryanto, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran dengan Media Permainan Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.

Silberman, M. (2006). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice* (8th ed.). Boston: Pearson Education.

Suparno, P. (2014). *Teori Konstruktivistik: Landasan Filosofis dan Teoritis dalam Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Sanata Dharma.

Sutarto, S. (2019). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap pemahaman konsep pecahan siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 22–30.

Susanto, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Suherman, E. (2013). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Trianto, W. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana

Van de Walle, J. A. (2008). *Elementary and Middle School Mathematics: Teaching Developmentally* (6th ed.). Pearson Education

Wahyudi, H. (2019). Pengaruh Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Aktif terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Yulianti, D. (2021). Meningkatkan pemahaman konsep pecahan melalui permainan kartu

pecahan di kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 88–96.

Zull, J. E. (2002). *The Art of Changing the Brain: Enriching the Practice of Teaching by Exploring the Biology of Learning*. Stylus Publishing.