

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN
“JELLYFISH HUNT” DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 CANDIREJO**

Devi Septiyani Nur Fauzi¹, Sri Lestari², Kusmiati³
^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SDN 1 Candirejo
¹deviesnf1122@gmail.com, ²lestarisri@unipma.ac.id,
³kusmiatisaeaan2@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the results of learning mathematics on the circumference and area of flat shapes by using cooperative learning models through the media of the jellyfish hunt game for fourth grade students at SDN 1 Candirejo Nganjuk. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in two cycles, with four stages in each cycle, namely: planning; implementation (action); observation and evaluation (observation and evaluation); and reflection (reflecting). The subjects of this study were students in class IV semester 2 of the 2022/2023 academic year at SDN 1 Candirejo Nganjuk, with a total of 26 students. The results of the study showed that the learning outcomes of students' mathematics had increased. This can be shown by the percentage of the mathematics learning mastery on the area and circumference of flat shapes in the first cycle of 46.15% or 12 of 26 students and increased in the second cycle of 80.76%. Completeness of student learning outcomes increased by 34.61%. It can be concluded that there is an increase in mathematics learning outcomes by using the cooperative learning model through the jellyfish hunt game media for fourth grade elementary school students.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Cooperative Learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* pada peserta didik kelas IV SDN 1 Candirejo Nganjuk. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan empat tahapan pada masing-masing siklus yaitu: perencanaan (*planning*); pelaksanaan (*action*); pengamatan dan evaluasi (*observation and evaluation*); dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 SDN 1 Candirejo Nganjuk yang berjumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan persentase nilai ketuntasan belajar matematika materi luas dan keliling bangun datar pada siklus I sebesar 46,15% atau 12 dari 26 peserta didik dan meningkat pada siklus II sebesar 80,76%. Ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 34,61%. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* pada siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, *Cooperative Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu jiwa peserta didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusia yang lebih baik. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses berkelanjutan yang tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan yang berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus dapat menumbuhkembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh (Sujana, 2019).

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena itu, pendidikan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Tujuan dan fungsi pendidikan Indonesia sudah tertuang dalam sistem pendidikan nasional. (Farkhan, Rahmah, Alwatasi, & Setiawan, 2022).

Mengacu pada Satuan Pendidikan Nasional dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (Pemerintah RI, 2003) dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar dapat memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui meningkatnya keefektifan belajar seorang anak dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, terdapat beberapa pengertian hasil belajar yang dikemukakan para ahli. Menurut Sukmadinata hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. (Avana, Wiyoko, & Wulandari, 2020).

Sedangkan menurut Suprijono dalam (Amarullah, 2021) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan yang dimiliki oleh seorang anak. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran diperlukan penggunaan metode, strategi, maupun model pembelajaran yang baik, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai baik oleh guru maupun peserta didik.

Menurut Trianto dalam Octavia (2020) model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap peserta didik yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang

berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender (Amiruddin, 2019).

Matematika adalah salah satu ilmu pendidikan yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk berhitung dan mengukur yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika perlu diberikan pada peserta didik mulai dari tingkat Sekolah Dasar agar dapat membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, kritis dan kreatif (Suprianto & Yari Dwikurnaningsih, 2019). Namun saat ini, masih banyak orang yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit. Permasalahan tentang kesulitan belajar matematika ini harus segera diatasi sedini mungkin, jika tidak maka peserta didik akan menghadapi banyak kesulitan, karena hampir setiap mata pelajaran memerlukan matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Candirejo, diketahui bahwa kemampuan siswa untuk memahami pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria keuntasan minimal (KKM) 75. Hal ini terjadi disebabkan kegiatan pembelajaran

yang cenderung monoton, pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*), dan metode pembelajaran kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah dan peserta didik kurang memiliki semangat bersaing dalam pembelajaran.

Melihat hasil dari observasi tersebut, maka perlu dilakukan perubahan agar kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik, berpusat pada peserta didik dan model pembelajaran lebih bervariasi sehingga dapat mengakomodir peserta didik untuk belajar secara aktif, serta meningkatkan semangat mereka saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *cooperative learning* sangat sesuai jika diterapkan dalam kelas dengan keberagaman kemampuan, karena model ini dapat menggabungkan keseluruhan peserta didik. Dengan demikian peserta didik dengan kemampuan rendah akan sangat terbantu dan termotivasi agar dapat mengasah kemampuannya.

Dalam model pembelajaran *cooperative learning* peserta didik dapat belajar dalam kelompok dimana peserta didik dapat saling membantu,

berdiskusi tentang pelajaran dan berargumentasi agar dapat mengasah pengetahuan, mengembangkan hubungan antar peserta didik, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, serta menutup kesenjangan dalam pemahaman setiap peserta didik sehingga tumbuh kesadaran untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengaplikasikan kemampuan serta pengetahuannya tanpa ada rasa malu dan takut salah (Munawaroh, 2023).

Model pembelajaran *cooperative learning* ini dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik pula. Media pembelajaran berupa permainan dapat menarik minat belajar peserta didik. Salah satunya adalah permainan *jellyfish hunt* (berburu ubur-ubur). Dengan permainan ini seluruh peserta didik dituntut untuk aktif. Cara memainkan permainan ini seperti namanya yaitu berburu. Peserta didik diminta secara berkelompok untuk melakukan perburuan ubur-ubur. Masing-masing ubur-ubur memiliki poin yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Setiap kelompok diminta untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan berperan aktif

dan berlomba agar kelompoknya menjadi pemenang.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan “*Jellyfish Hunt*” dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Candirejo yang beralamatkan di Jalan Hayam Wuruk, Desa Candirejo, Kec. Nganjuk, Kab. Nganjuk. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 yang berjumlah 26 peserta didik. Objek penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt*. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah meliputi ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus atau

dua pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan sebagai berikut: 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan (*action*); 3) pengamatan dan evaluasi (*observation and evaluation*); dan 4) refleksi (*reflecting*) (Febriandi, 2020). Waktu pelaksanaan penelitian ini selama dua bulan, yaitu pada bulan Mei dan Juni 2023. Penelitian dilakukan pada hari efektif belajar sesuai jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini memaparkan masalah yang meliputi proses perencanaan, kegiatan pembelajaran dan data hasil belajar. Proses perencanaan memuat tentang persiapan mengajar tertulis atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sedangkan data hasil belajar berupa hasil kerja kelompok dan hasil tes individu peserta didik. Data yang

dipaparkan adalah hasil yang diperoleh pada penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* materi keliling dan luas bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Candirejo Nganjuk. Berikut adalah pemaparan data hasil yang diperoleh dari data lapangan saat penelitian dilakukan.

Siklus I

Hasil tindakan pada pembelajaran siklus I ini berupa hasil belajar Matematika materi keliling dan luas bangun datar peserta didik kelas IV yang diperoleh melalui pelaksanaan tes evaluasi di akhir siklus dengan Kompetensi Dasar 3.9 menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan pedoman penilaian serta lembar instrumen penelitian model

pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt*.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* pada materi luas dan keliling bangun datar sesuai RPP siklus I. Pelaksanaannya dilakukan satu kali pertemuan. Tahap observasi dan evaluasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mencatat hasil pengamatannya, dilanjutkan tahap evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran dan mengumpulkan data hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt*. Hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata	67
2.	Jumlah siswa tuntas belajar	12
3.	Persentase ketuntasan	46,15%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada siklus I rata-rata hasil belajar matematika sebesar 67 dengan jumlah peserta didik tuntas

belajar 12 dan 26 peserta didik belum tuntas belajar. Peserta didik yang belum tuntas belajar adalah peserta didik yang memperoleh nilai ≤ 75 . Presentase ketuntasan secara klasikal pada siklus I adalah 46,15%. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan yang dihasilkan masih lebih rendah dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu 80%.

Adapun beberapa kendala yang berhasil diidentifikasi oleh peneliti terkait masih belum berhasilnya penerapan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* pada siklus I yaitu kondisi belajar menjadi kurang tenang karena terdapat beberapa peserta didik yang asik berbicara sendiri atau bermain dengan temannya dan banyak siswa yang belum paham akan materi serta proses pembelajaran yang dilakukan. Untuk mengatasi kendala tersebut serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus I, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Hasil tindakan pada pembelajaran siklus II ini berupa hasil belajar Matematika materi keliling dan luas bangun datar peserta didik kelas

IV yang diperoleh melalui pelaksanaan tes evaluasi di akhir siklus dengan Kompetensi Dasar 3.9 menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan pedoman penilaian serta lembar instrumen penelitian model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt*.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* pada materi luas dan keliling bangun datar sesuai RPP siklus II. Pelaksanaannya dilakukan satu kali pertemuan. Tahap observasi dan evaluasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mencatat hasil pengamatannya, dilanjutkan tahap evaluasi yang

dilakukan pada akhir pembelajaran dan mengumpulkan data hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt*. Hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Penilaian Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata	85,48
2.	Jumlah siswa tuntas belajar	21
3.	Persentase ketuntasan	80,76%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada siklus II rata-rata hasil belajar matematika sebesar 85,48 dengan jumlah peserta didik tuntas belajar 21 dan 5 peserta didik belum tuntas belajar. Presentase ketuntasan secara klasikal pada siklus II adalah 80,76%. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan yang dihasilkan sudah mengalami peningkatan dan memenuhi presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu 80%.

Adapun keberhasilan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* yang berhasil diidentifikasi oleh peneliti pada siklus II yaitu antusiasme peserta didik

dalam melakukan diskusi kelompok meningkat, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, serta peserta didik yang lebih serius dalam belajar.

Refleksi Pelaksanaan Siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan siklus II dapat diketahui adanya perubahan dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* pada pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Candirejo. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan setiap siklusnya. Nilai rata-rata belajar pada siklus I adalah 67 dengan persentase nilai ketuntasan belajar sebesar 46,15% atau 12 dari 26 peserta didik. Pada siklus II nilai rata-rata belajar pada siklus II adalah 85, dengan persentase nilai ketuntasan belajar sebesar 80,76%. Ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 34,61%.

Dari pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II seperti yang telah dijelaskan di atas, terdapat banyak keberhasilan yang diperlihatkan,

namun penelitian ini juga memiliki kelemahan yaitu proses penerapan tindakan kurang maksimal karena di satu sisi, pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning* memerlukan banyak waktu, sedangkan waktu penelitian terbatas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning* melalui media permainan *jellyfish hunt* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar peserta didik kelas IV SDN 1 Candirejo Nganjuk. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya persentase nilai ketuntasan belajar pada siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 67 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 46,15% atau 12 dari 26 peserta didik dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 85,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80,76% atau 21 dari 26 peserta didik. Ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 34,61%.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Namun, semuanya dapat diatasi oleh guru kelas. Sebagai guru, hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan baik dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarullah, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Cooperative Learning Tipe TAI (Team Assisted Individualization). *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(2), 170–181. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i2.3085>
- Amiruddin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Educational Science (JES)*, 5(1), 24–32.
- Avana, N., Wiyoko, T., & Wulandari, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Number Head Together Pada Siswa Kelas V Sdn 219/II Btn Lintas Asri Kecamatan Bungo Dani. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 87–96. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.254>
- Farkhan, A., Rahmah, A., Alwatasi, U., & Setiawan, F. (2022). Konsep Dasar Kebijakan Pendidikan. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5),

1921.
<https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1354>
- Febriandi, R. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan Scientific Dengan Pembelajaran Cooperative Learning pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(1), 29–37. Retrieved from <https://doi.org/10.31539/joes.v3i1.1252>
- Munawaroh, F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(2), 314–341.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Pemerintah RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suprianto, A., & Yari Dwikurnaningsih. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Cooperative Learning. *Jartika: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 113–125.