

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 291-296
Licensed by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11191990)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11191990>

Pengaruh Media *ARTIME FUN*(*ART TIME FUN*) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Materi Durasi Waktu

Diah Ratri Paramita¹, Panca Dewi Purwati²

¹²PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang
Email : diahratriparamita@students.unnes.ac.id

Abstrak

Tujuan inovasi pembelajaran yaitu penulis mengharapkan bahwasannya inovasi seperti media *ARTIME FUN* yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dengan melihat dari peningkatan hasil belajarnya. Penelitian ini dilakukan di SD N Podorejo 3 dengan objek penelitian adalah siswa kelas II. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui wawancara, observasi, dokumentasi, pre-test serta post-test untuk evaluasi. Hasil dari pretest dan post test yang dilakukan sebelum diberikan media pembelajaran didalamnya tergolong rendah. Hasil setelah diberikan media pembelajaran *ARTIME FUN* menunjukkan hasil pretest dan post test yang telah dilakukan siswa mengalami peningkatan. Maknanya siswa kelas II setelah diberikan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Perolehan hasil nilai rata-rata pretest yaitu 50% dan post test mencapai 65,9% dengan kenaikan presentase 15,9%. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ARTIME FUN* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Media, Durasi Waktu, Hasil.*

Abstract

The aim of learning innovation is that the author hopes that innovations such as the ARTIME FUN media given to students can improve their understanding of the material by looking at the improvement in their learning outcomes. This research was conducted at SD N Podorejo 3 with the research objects being class II students. This research was conducted using qualitative research methods through interviews, observation, documentation, pre-test and post-test for evaluation. The results of the pretest and posttest carried out before the learning media were provided were classified as low. The results after being given the ARTIME FUN learning media showed that the results of the pretest and posttest that had been carried out by the students had increased. This means that class II students after being given interesting learning media can improve their understanding of learning material so that they can improve their learning outcomes. The average pretest score was 50% and the posttest reached 65.9% with a percentage increase of 15.9%. Based on the results above, it can be concluded that ARTIME FUN learning media can improve student learning outcomes.

Keywords: *Media, Time Duration, Results.*

Article Info

Received date: 27 April 2024

Revised date: 5 May 2024

Accepted date: 13 May 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang memiliki peran yang sangat penting bagi seseorang dalam mengembangkan dan membentuk keterampilan yang nantinya dibutuhkan di masa depan. Pendidikan menurut (Bahtiar, 2019) yaitu melalui pembelajaran seorang manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Setiap manusia memiliki hak atas mendapatkan pendidikan yang semestinya layak dan unggul. Melalui pendidikan manusia dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan pengalaman, pengetahuan serta ilmu yang nantinya dapat digunakan dan diperlukan dalam tujuan bertahan hidup dalam masyarakat. Salah satu visi dan misi yang ditetapkan oleh setiap sekolah tentunya menciptakan pembelajaran yang tentunya dapat efisien dan efektif dalam pelaksanaannya sehingga dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat didapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga pendidikan di Indonesia dapat unggul. Tentunya dalam mencapai proses pembelajaran yang diharapkan secara efektif dan efisien, perlu adanya dukungan sarana dan fasilitas yang diberikan oleh sekolah seperti contohnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa agar mempermudah dalam memahami sebuah materi pembelajaran yang dapat membuat peningkatan efektivitas dalam proses pembelajaran dan dapat

menjadikan sebuah pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa akan memahami materi yang sedang dipelajari dan diberikan.

Melalui penelitian yang dilakukan Anisa Putri (2024) tentang materi durasi waktu menggunakan media pembelajaran papan waktu mata pembelajaran Matematika kelas 2 menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 tersebut pada materi durasi waktu dengan rata-rata nilai awal atau nilai pada pre-test 61,94 dan post-test 83,4 dengan presentase hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan sebesar 21 %, dengan nilai awal 62% menjadi 83%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh atas media pembelajaran papan waktu terhadap siswa kelas 2 dalam memahami materi mengenai durasi waktu. Penelitian mengenai upaya dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi durasi waktu menggunakan media papan waktu merupakan inovasi dalam konteks pendidikan modern. Penggunaan media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami mengenai konsep abstrak dalam materi durasi waktu dengan lebih konkret (Intan Junaeda, Yonathan S. Passinggi, 2021). Pembelajaran dengan menggunakan media visual dalam teori konstruktivis membantu memfasilitasi siswa dalam konstruksi pengetahuan siswa sehingga mampu merasakan dan melihat konsep yang dipelajari secara nyata dan langsung (Adisusilo, 2018). Siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep durasi waktu dengan nyata, dengan memanfaatkan indra penglihatannya (Sutrisno, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka papan durasi waktu mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena media papan durasi dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut dan memahami materi mengenai durasi waktu dan sesuai tujuan pembelajaran yang sudah dibentuk. Latar belakang pembuatan rancangan inovasi dalam media pembelajaran di jenjang SD ini yaitu setelah melakukan pengamatan masih banyak ditemukan siswa kelas 2 yang masih kesulitan dalam membaca durasi waktu dan menunjukkan jam pada jam analog. Hal ini dikarenakan siswa tidak mengimplementasikan apa yang telah dipelajarinya di kehidupan sehari-hari serta masih kebingungan karena media pembelajaran yang diberikan kurang untuk mendalami konsep materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga siswa masih kebingungan dalam menerapkan ke kehidupan sehari-hari.

Kesulitan yang sering dialami oleh siswa banyak dijumpai pada mata pelajaran Matematika Ompusunggu (2022). Maka dari itu diperlukan media pembelajaran untuk membantu mempermudah siswa dalam memahami materi yang dikiranya sulit. Media dapat membantu guru dalam berkomunikasi dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Midya Yuli Amreta, Ani Safa'ah, 2021). Media pembelajaran alat yang digunakan dalam membantu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efisien dan efektif (Nurrita, 2018). Hasil belajar merupakan pola perbuatan, nilai

Rumusan masalah yang didapatkan adalah “Bagaimana pengaruh media *ARTIME FUN* terhadap siswa dalam hasil belajar siswa?”. Tujuan inovasi pembelajaran yaitu penulis mengharapkan bahwasannya inovasi seperti media *ARTIME FUN* yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dengan melihat dari peningkatan hasil belajarnya. Melalui post-test dan pre-test terdapat peningkatan atau tidak dalam siswa. Manfaat dari media pembelajaran ini yaitu untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi membaca dan menghitung durasi waktu, sehingga siswa dapat mengimplementasikannya kedalam kehidupan sehari-hari dalam membaca jam analog. Memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa mengenai materi durasi waktu.

Media papan waktu adalah salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media papan waktu merupakan media visual yang menggunakan gambar yang tidak bergerak. Media papan waktu dapat digunakan untuk membantu penyampaian ide secara lebih jelas, menarik perhatian, dan memudahkan penyampaian ide. Dalam pengembangan media pembelajaran papan waktu (PAWU), media ini dapat membantu mengembangkan kemahiran interaksi sosial siswa. Namun, ada kelemahan dari media papan waktu, yaitu bahan media papan yang menggunakan triplek tidak bertahan lama. Pemilihan media pembelajaran, termasuk media papan waktu, harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan tahan lama. Kualitas media pembelajaran harus baik secara teknis, agar informasi atau pesan yang disampaikan tidak terganggu oleh beberapa masalah dalam penggunaannya. Media pembelajaran harus menarik agar siswa juga tertarik dan senang (Atmasita & Raharjo, 2024). Maka dari itu peneliti membuat sebuah inovasi terhadap media pembelajaran

mengenai materi durasi waktu yaitu *ARTIME FUN*. *ARTIME FUN* merupakan media pembelajaran interaktif dimana media ini memuat materi pembelajaran durasi waktu dan siswa dapat menentukan arah jam sesuai dengan jam yang ditulis pada media tersebut. Peneliti mengharapkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi mengenai durasi waktu dan mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi tersebut.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian kualitatif menurut Meleong merupakan penelitian yang dilakukan untuk memahami mengenai fenomena mengenai yang dialami dari pelaku sebagai subjek penelitian (motivasi, perilaku, tindakan, perilaku dan lainnya secara holistik) dan mendeskripsikan dalam kata dan bahasa dalam konteks khusus yang alamiah dan dapat memanfaatkan metode alamiahnya. Penelitian menurut Saryono merupakan penelitian untuk menemukan, mendeskripsikan dan menyelidiki atau menjelaskan mengenai pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan melalui pengukuran dengan melalui pendekatan kuantitatif.

Landasan teoritis pada penelitian kualitatif berdasarkan pada fenomenologi yang merupakan bagian dasar teoritis utama. Penelitian kualitatif merupakan hasil analisis dan pemahaman dalam proses atau perilaku masyarakat yang teratur serta spesifik sebagai misalnya, penelitian kualitatif juga menyiratkan penekanan pada makna dan proses yang tidak dikaji secara ketat dari sisi jumlah, kuantitas, frekuensi atau intensitasnya. (Adhi Kusumastuti dan Ahmad Musamil, 2019)

Metode penelitian kualitatif digunakan bila masalah pada penelitian masih belum jelas sehingga masalah dengan menggunakan metode ini akan ditemukan dan diteliti dengan jelas, Pada penggunaan metode ini data yang ada dan tampak akan dipahami makna didalam datanya berdasar yang dilakukan dan diucapkan oleh setiap orang karena tindakan dan ucapan yang dikeluarkan orang sering memiliki makna yang berbeda atau tertentu. (Dr. Abdul Fattah Nasution, 2023)

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data numerik dan statistik dalam pengumpulan dan analisis data. Proses penelitian kuantitatif dimulai dari teori, hipotesis, desain penelitian, memilih subjek, mengumpulkan data, memproses data, menganalisa data, dan menuliskan kesimpulan. Metode kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teori-teori yang sudah ada.

Tujuan penelitian kualitatif ini menurut Soegianto yaitu menjelaskan mengenai suatu fenomena dengan dalam dan pengumpulan data yang dalam untuk menunjukkan bagaimana pentingnya data yang akan diteliti. Metode penelitian kualitatif, objek penelitiannya biasanya lebih sedikit daripada penelitian kuantitatif karena lebih mementingkan kedalaman data bukan kuantitas datanya. (Harahap, 2020)

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif karena penelitian ini membuktikan adanya pengaruh media pembelajaran *ARTIME FUN* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Podorejo 3 pada kelas 2.

Dalam pengambilan data, partisipan dan sumber data penelitian ini meliputi wali kelas 2 dan 22 siswa kelas 2. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu melalui tes berupa pre-test dan post-test untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa. Dalam melaksanakan test dilakukan pada sebelum dan sesudah pembelajaran, kemudian pengumpulan informasi juga didapatkan melalui studi pustaka. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan membaca berbagai sumber teori dan literatur berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru wali kelas II SD Negeri Podorejo 2, peneliti memperoleh informasi bahwa pemahaman dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Podorejo pada pembelajaran Matematika terkait dengan materi “Durasi Waktu” tergolong masih rendah. Hal ini juga dibuktikan peneliti berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur tingkat pemahaman siswa kelas II terhadap pembelajaran Matematika yaitu pada materi durasi waktu. Peneliti juga melakukan observasi dan didapatkan bahwa siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3 ini masih memiliki minat dan

antusiasme yang rendah pada pembelajaran Matematika. Peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3, dan beberapa siswa mengatakan minat untuk belajar mengenai mata pelajaran Matematika masih rendah dikarenakan tidak terlepas dari media yang digunakan masih belum menarik perhatian siswa sehingga siswa cenderung mudah bosan. Selanjutnya juga metode yang digunakan yaitu metode ceramah dalam pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Memasukkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan unsur penting dan sangatlah membantu bagi guru dalam menyampaikan materi supaya lebih paham dan siswa dengan mudah dalam memahami konsep dalam materi pembelajaran yang dipaparkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat memunculkan minat siswa dalam mempelajari hal yang baru dalam materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru sehingga siswa memiliki keinginan untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam dan rasa penasaran yang dapat memperluas pengetahuan siswa. Media pembelajaran juga memberikan rangsangan bagi siswa didalam proses pembelajaran. (Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih dkk, 2021).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran *ARTIME FUN* yang berkaitan dengan materi durasi waktu mata pelajaran Matematika. Jumlah siswa pada penelitian ini berjumlah 22 siswa. Siswa awalnya diberikan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi durasi waktu. Setelah itu, siswa diberikan pemaparan materi dengan media pembelajaran yang telah dibuat untuk memberikan pemahaman materi lebih dalam kepada siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3. Penilaian yang diberikan kepada siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3 ini berupa tes pilihan ganda dan tujuan dalam dilakukan pretest dan post test adalah untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran yang menarik. Data hasil belajar atau pretest dan post test siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Post test hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai rata-rata	50%	65,9%
Presentase kenaikan	15,9%	
Nilai tertinggi	70	80
Nilai terendah	30	40

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui saat pretest diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa kelas II mengenai materi durasi waktu ini, banyak siswa yang belum menguasai dan tingkat pemahaman yang dimiliki siswa masih tergolong rendah. Sedangkan setelah diberikan media pembelajaran menarik, diperoleh hasil post test dengan hasil terendah 40 dan tertinggi 80. Diperoleh hasil pretest terendah yaitu 30 dan tertinggi 70. Perolehan hasil nilai rata-rata pretest yaitu 50% dan post test mencapai 65,9% dengan kenaikan presentase 15,9%

Peneliti memiliki kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3 yaitu dengan perolehan skor 70. Siswa yang memiliki skor hasil belajar 70 sudah dapat dikatakan tuntas. Berikut adalah data ketuntasan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3. Setelah melakukan pretest dan post test didapatkan nilai siswa saat pretest yang memenuhi kkm hanya 1 siswa, sedangkan pada hasil post test yang memenuhi kkm sebanyak 13 siswa.

Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	5%	59%
Tidak tuntas	95%	41%

Pada data diatas, siswa kelas II SD Negeri Podorejo 3 memiliki presentase meningkat pada nilai post test yang dilakukan siswa. Hasil pretest siswa kelas II memiliki skor tuntas 5% dan tidak tuntas 95%. Setelah diberikan media pembelajaran *ARTIME FUN* yang dapat memperdalam pemahaman siswa kelas II terhadap materi durasi waktu dapat diperoleh hasil nilai post test dengan presentase tuntas 59% dan tidak tuntas 41%. Dapat diperoleh data bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan pemahaman materi siswa dikarenakan pemberian media

pembelajaran yang menarik.



Gambar 1. (a) Penerapan Media ARTIME FUN (b) Pemberian pretest (c) Pelaksanaan post test

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan pemaparan pembahasan dapat memperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran Matematika dengan memberikan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa merasa antusias dan memiliki minat yang tinggi dalam mempelajari materi. Pada SD Negeri Podorejo 3, siswa kelas II pemberian media pembelajaran *ARTIME FUN* dapat memberikan pengaruh kepada siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan motivasi siswa dalam mempelajari serta memperdalam pengetahuannya. Pemberian media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa sehingga guru disarankan untuk memberikan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran guru yang diharapkan dapat tercapai.

REFERENSI

- Adhi Kusumastuti dan Ahmad Musamil. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Adisusilo, Sutarjo. (2018). *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Anisa Putri Atmasita et al. Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Vol. 4, No. 2
- Atmasita, A. P., & Raharjo, R. P. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Waktu dan Durasi Dengan Menggunakan Media Papan Waktu. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 63-73.
- Bahtiar, Reza Syehma. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Papan Waktu Pada Pembelajaran Penghitungan Waktu Bagi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2857>
- Dr. Abdul Fattah Nasution, M. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Harfa Creative.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian kualitatif*.
- Intan Junaeda, Yonathan S. Passinggi. (2021). Penggunaan Media Papan dan Kartu Satuan Waktu. *Journal Of Education*.
- Midya Yuli Amreta, Ani Safa'ah. (2021). Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*.
- Ompusunggu, Vera Dewi Karini. (2022). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan the Use of Media in Mathematics Learning and Their Benefits in Smp Negeri 1 Paranginan. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)*, 1(18), 4–5.

- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih dkk. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Sutrisno, Sutrisno, & Puspitasari, Hesti. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.330>