



Efektivitas Penerapan Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Gambar pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Salatiga 03

Cherli Armando Kefi¹, Krisma Widi Wardani²

^{1,2}Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

E-mail: armandokefi25@gmail.com, krisma.widi@uksw.edu

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-01 | This study aims to determine the effectiveness of the application of media-assisted scientific learning in the mathematics subject matter of fractions. This research is an experimental research, the method used in this research is Pre-Experimental Design research using the One Group Pre-test Post-test Design type. In this study, the researchers took third grade students at SD Negeri Salatiga 03 as subjects to be studied. The data collection technique in this study was carried out by giving the test 2 times, namely the initial test (pre-test) and the final test (Post-test). N-gain score results. The results showed that the effectiveness value of the application of a scientific approach assisted by media images for third grade students at SD Negeri Salatiga 03 reached 66.9 which was interpreted as quite effective. So based on the results of this research data, it can be concluded that the application of a scientific approach assisted by media images is very effective in increasing the learning achievement of class III students at SD Negeri Salatiga 03 in fractional material. |
| Keywords: <i>Scientific Approach;</i> <i>Media Images;</i> <i>Learning Achievement.</i> | |

| Artikel Info | Abstrak |
|--|---|
| Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-01 | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian <i>Pre-Experimental Design</i> dengan menggunakan tipe <i>One Group Pre-test Post-test Design</i> pada penelitian ini peneliti mengambil siswa kelas III SD Negeri Salatiga 03 sebagai subjek yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan diberikan tes sebanyak 2 kali, yaitu tes awal (pre-test) dan tes ahir (Post-test), Tes tersebut berupa soal pilihan ganda, dari hasil <i>Pre-test Post-test</i> dilakukan uji efektivitas berdasarkan hasil <i>N-gain score</i> . Pada hasil diketahui nilai efektifitas dari penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar terhadap siswa kelas III di SD Negeri Salatiga 03 mencapai 66,9 yang diinterpretasikan Cukup Efektif. Sehingga berdasarkan hasil data penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar sangat efektif untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Salatiga 03 pada materi pecahan. |
| Kata kunci: <i>Pendekatan Saintifik;</i> <i>Media Gambar;</i> <i>Prestasi Belajar.</i> | |

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mewujudkan dan menumbuhkan kecerdasan intelektual, kemampuan berpikir secara saintifik dan filosofis serta mengembangkan kemampuan spiritual setiap pribadi. Dalam pendidikan diperlukan suatu proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan yang dapat melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Pendekatan saintifik menurut (Daryanto, 2014) merupakan suatu proses dalam memberikan pemahaman pengetahuan pada siswa dalam mengenal serta memahami setiap materi, selanjutnya Machin juga mengatakan bahwa pendekatan saintifik sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran karena pendekatan saintifik juga bisa untuk mengembangkan berbagai teknik seperti keterampilan untuk berpikir

kritis, keterampilan untuk berkomunikasi, keterampilan untuk melakukan kerja sama dan penyelidikan, serta perilaku berkarakter (Machin, A. 2014).

Menurut Driscoll (2004) mengatakan bahwa inti dari belajar yaitu mengalami. Belajar berlangsung jika adanya interaksi antara yang belajar dengan perantara (sumber belajar), semakin siswa mengalami maka akan semakin tinggi peristiwa belajar yang terjadi. Dalam mencapai tujuan dari suatu pendidikan, peserta didik juga diharapkan untuk dapat mempunyai keterampilan yang ada pada abad-21 yaitu 4C meliputi: *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (Kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk

bekerja sama). Pembelajaran abad 21 yang lebih fokus pada *student center* mempunyai suatu tujuan di dalam memberikan kebebasan kepada peserta didik keterampilan dalam berpikir. Suatu usaha yang bisa diterapkan untuk dapat menghasilkan anak didik yang dapat bersaing di abad 21 ini yakni dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang aktif, salah satu metode pembelajaran aktif yang bisa untuk diterapkan oleh guru yakni dengan menerapkan pendekatan saintifik dalam mencapai pembelajaran Abad 21. Pendekatan saintifik atau pendekatan yang dilakukan secara ilmiah yang menerapkan langkah 5M, yakni: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasikan dan mengomunikasi kan.

Sekarang ini pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) yang di tandai dengan meningkatnya pengetahuan pada siswa yang luar biasa. Meningkatnya pengetahuan tersebut dikuatkan lagi dengan diterapkannya media dan teknologi digital yang sering juga dikenal dengan *information super highway* (Gates, 1996). Dengan dukungan media, peneliti ber-harap dapat meningkatkan prestasi belajar pecahan siswa SD Kelas III di mana pada penelitian ini peneliti akan menggunakan bantuan media gambar sebagai media untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dengan materi pecahan yang telah diterima, yang juga akan menggunakan pendekatan saintifik untuk mendukung pembelajaran nya. Media pada umumnya diambil dari bahasa latin yaitu "medius" yang mempunyai arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media juga dikenal sebagai perantara atau pengantar informasi dari orang yang memberikan kepada orang yang menerima informasi, (Azhar Arsyad, 2011). Menurut Gerlach dan Ely (2011), media jika diartikan secara luas yaitu manusia, materi dan peristiwa yang membangkitkan situasi yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Berikut merupakan tujuan dari media pembelajaran:

1. Menyajikan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tuntutan dalam kurikulum, dengan melihat apa yang diperlukan oleh siswa, yaitu media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan tempat atau lingkungan tempat tinggal peserta didik.
2. Dapat mempermudah siswa di dalam mencari materi selain buku matapelajaran yang seringkali susah untuk didapatkan.
3. Mempermudah guru sebagai pengajar dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memotivasi siswa dalam membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, juga dapat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran pada saat itu, Hamalik (1986). Beberapa tolak ukur yang digunakan dalam pemilihan media sebelum digunakan, menurut Dick dan Carey (Sadiman, 2009 hal. 86) yaitu:

1. Adanya kesesuaian antara media dan tujuan dari pembelajaran.
2. Ketersediaan sumber setempat.
3. Ketersediaan dana, tenaga serta fasilitas.
4. Kesesuaian keluwesan, kepraktisan, serta media dapat bertahan dalam jangka waktu yang panjang.
5. Efektivitas pembiayaan dalam jangka waktu yang lama.

Berikut ini merupakan langkah-langkah peningkatan media menurut Menurut Arief S. Sadiman (2009: 99-187) adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan serta Karakteristik Siswa
Pada tahap pembelajaran kebutuhan yang dimaksudkan yaitu harus adanya kesesuaian antara kepandaian, keterampilan dan juga sikap siswa yang diharapkan dengan kepandaian, keterampilan, atau pun sikap siswa yang sudah dimiliki oleh siswa itu sendiri. Dari ketidak seimbangan itu maka dapat dipahami apa yang dibutuhkan oleh siswa tersebut. Sebagai orang yang membuat media guru harus memahami dan juga mengetahui pengetahuan yang dimiliki siswa. Sebuah media atau rencana pembelajaran akan dinilai sangat gampang untuk seorang siswa jika siswa tersebut sudah menguasai sebagian dari pengetahuan atau keterampilan yang disampaikan oleh media tersebut (Arief S. Sadiman 2009:103).
2. Perumusan tujuan

Dalam proses pembelajaran, perumusan tujuan adalah hal penting yang harus diketahui. Tujuan merupakan suatu penjelasan yang menunjukkan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah proses pelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, maka baik guru atau pun siswa dapat mengetahui apa yang semestinya dilakukan setelah kegiatan pelajaran berakhir.

3. Pengembangan Materi Sebagai Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran

Mengembangkan bahan ajar atau materi berarti bahan belajar seperti apa yang perlu untuk diajarkan kepada siswa atau pengalaman belajar apa yang perlu dibuat oleh siswa untuk bisa mencapai tujuan belajarnya. Dalam rangka mengembangkan bahan ajar untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, maka tujuan yang sudah disepakati harus dijabarkan lagi. Dengan demikian maka dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan. (Arief S. Sadiman, 2009:112).

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat yang digunakan untuk mengukur suksesnya suatu pembelajaran bisa dalam bentuk tes kecil, latihan, dan penilaian perilaku. Alat untuk mengukur kesfektifan harus dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan materi ajar utama yang akan disampaikan kepada peserta didik (Arief S. Sadiman, 2009: 114).

Media gambar adalah salah satu media visual, yang seringkali digunakan di dalam belajar mengajar. Sudjana (2007: 68) berpendapat bahwa media gambar adalah media yang dapat dilihat secara kasat mata yang dibuat dalam bentuk grafis. Sedangkan Azhar Arsyad (1995: 83) berpendapat bawasanya media gambar merupakan beberapa kejadian yang telah terjadi, objek yang ditampilkan dengan bentuk gambar, garis, kata, simbol, atau pun gambaran. Terdapat banyak sekali media yang berbentuk gambar yang diterapkan di dalam proses belajar mengajar, Media gambar yang sering dipakai dalam proses pembelajaran yaitu foto, potret, kartun, bagan, diagram, grafik, dan petah atau denah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar berbentuk poster sebagai perlakuan yang akan diteliti.

1. Foto

Foto adalah pengambilan gambar nyata objek atau kejadian yang diambil menggunakan kamera. Foto juga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang sangat nyata (kongkret). Dalam bukunya Arief S dkk yang berjudul "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya" berpendapat bahwa gambar atau foto merupakan tangkapan visual dari suatu objek, benda atau pun dari suatu peristiwa yang ditampilkan dengan foto/gambar.

2. Poster

Poster merupakan suatu ilustrasi gambar yang dibuat dalam ukuran besar, yang mem-

punyai tujuan untuk menarik perhatian dari orang yang melihat, isi atau ajarannya berupa ajakan yang dapat mengajak orang, yang memuat motivasi, gagasan, atau suatu peristiwa. Poster dapat juga dipakai sebagai alat untuk memberikan informasi tertentu.

Prestasi belajar adalah gabungan dari dua kata, yakni "Prestasi" dan "Belajar", dua kata tersebut memiliki maknanya masing-masing. Dalam KBBI prestasi memiliki arti sebagai hasil yang telah dicapai dari apa yang sudah dikerjakan atau dilakukan. Prestasi juga dapat diartikan sebagai hasil yang sudah didapatkan dari sudah adanya aktivitas belajar mengajar yang dilakukan. Prestasi pada dasarnya berasal dari bahasa Belanda yaitu *Prestatie*, yang kemudian diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu prestasi yang berarti hasil dari suatu usaha. Berdasarkan deskripsi pada pendahuluan ini maka dibuatlah penelitian "Efektivitas penerapan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar pada materi pecahan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas iii sd negeri salatiga 03". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Salatiga 03 sebelum menerapkan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar pada materi pecahan dan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Salatiga 03 setelah menerapkan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar pada materi pecahan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu penelitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan tipe *One Group Pre-test Post-test Design*, Dimana pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja, dan tidak menggunakan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Salatiga 03, Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, Kabupaten Semarang, penelitian ini dilakukan pada bulan juli tanggal 13-15 2022, populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa di SD Negeri Salatiga 03 yang berjumlah 273 siswa, sampel yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *Purposive Sampling* dan sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas III dengan jumlah 30 siswa dengan pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, rancangan dalam penelitian ini peneliti akan melakukan tes sebanyak dua kali yaitu tes awal atau *pre-test* dan tes akhir *post-test*, (Sugiyono, 2012: 107). Pengolahan data menggunakan program SPSS 23 *version for windows*. Rancangan metode terdiri dari sampel yang akan di tes sebanyak dua kali

yaitu tes awal atau *pre-test* dan tes akhir *post-test*. Tujuan dari *pre-test* dan *post-test* yakni untuk dapat mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan gaya belajar dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media gambar. Tabel 3.1 merupakan gambaran rancangan penelitian (Sugiyono 2013) yang di-gunakan peneliti pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian tipe *One Group Pre-test Post-test Design*

| <i>Pre-test</i> | Perlakuan | <i>Post-test</i> |
|-----------------|-----------|------------------|
| O_1 | X | O_2 |

Keterangan:

- O_1 : Nilai sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*)
- X : Pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media gambar
- O_2 : Nilai sesudah diberi perlakuan (*Post-test*)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil serta analisis data dalam suatu penelitian dilakukan sesuai dengan data yang didapatkan dari kegiatan penelitian mengenai adanya perbedaan nilai siswa sebelum diberikan *treatmen* (*pre-test*) dan setelah diberikan *treatmen* (*post-test*), dari nilai yang didapatkan akan ditarik kesimpulannya, apakah *treatmen* yang diberikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa atau tidak. Perolehan nilai dalam penelitian yang didapatkan di lapangan dikaji dalam bentuk kuantitatif. Hasil kuantitatif tersebut mencakup suatu gambaran tentang hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika terkhususnya materi pecahan. Berdasarkan hasil yang didapatkan peneliti dalam penelitiannya di SD Ngeri Salatiga 03, maka dapat diperoleh data-data yang di-kumpulkan sehingga bisa diketahui prestasi belajar siswa melalui nilai yang didapatkan. Nilai-nilai yang didapatkan dapat dilihat pada pengujian-pengujian berikut ini:

Tabel 2. Nila-nilai yang dapat dilihat pada pengujian

| Deskripsi Nilai <i>Pre-test</i> | F | % | Deskripsi Nilai <i>Post-test</i> | F | % |
|---------------------------------|---|-----|----------------------------------|---|------|
| 20 | 1 | 1,7 | 55 | 1 | 1,7 |
| 25 | 2 | 3,3 | 60 | 1 | 1,7 |
| 30 | 1 | 1,7 | 65 | 2 | 3,3 |
| 35 | 3 | 5,0 | 70 | 2 | 3,3 |
| 40 | 4 | 6,7 | 75 | 5 | 8,3 |
| 45 | 5 | 8,3 | 80 | 6 | 10,0 |

| 50 | 5 | 8,3 | 85 | 4 | 6,7 |
|------------------|--------|-----|-----|--------|--------|
| 55 | 5 | 8,3 | 90 | 3 | 5,0 |
| 60 | 4 | 6,7 | 95 | 5 | 8,3 |
| | | | 100 | 1 | 1,7 |
| Ukuran Statistik | | | | | |
| Mean | 45,17 | | | Mean | 80,83 |
| Median | 45 | | | Median | 80 |
| SD | 11,102 | | | SD | 11,302 |
| Min | 20 | | | Min | 55 |
| Max | 60 | | | Max | 100 |

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata *pre-test* siswa = 45,17 dengan nilai minimal adalah 20 dan tertinggi 60 dan *post-test* siswa = 80,83 dengan nilai minimal 55 dan nilai tertinggi 100. Hasil ini menyimpulkan bahwa, terdapat peningkatan nilai siswa dari sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Untuk dapat mengetahui perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, Berdasarkan hasil t-test tersebut, diketahui bahwa nilai $sig \leq \alpha$ (0,05) yakni 0,000 yang artinya, H_0 ditolak. Hasil analisa ini menjawab bahwa Terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dinyatakan bahwa penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar efektif meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat diuji dengan *N-gain score* untuk dapat mengetahui perbedaan nilai antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, berdasarkan hasil *N-gain score*, diketahui bahwa nilai efektifitas dari penerapan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar terhadap siswa kelas III di SD Negeri Salatiga 03 mencapai 66,9 yang diinterpretasikan Cukup Efektif.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti menerapkan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar pada matapelajaran matematika materi pecahan, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui keefektivitasan pendekatan saintifik berbantuan media gambar pada prestasi siswa, yang dibuktikan cukup efektif, dapat dilihat pada beberapa data yang sudah disajikan, yang mengatakan bahwa: Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, hasil *pre-test* siswa adalah 45,17 dengan nilai minimal adalah 20 dan tertinggi 60 dan setelah di-berikan media belajar diketahui hasil *post-test* siswa adalah 80,83 dengan nilai

minimal 55 dan nilai tertinggi 100. Dari hal itu, dapat diketahui bahwa, penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar pada pembelajaran sangat membantu dalam memberikan imajinasi dalam pola pikir siswa untuk lebih mudah dalam menghitung materi yang bersifat pecahan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Noor Baity Rachmika (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Tema Pengalamanku Di SDN Sumbersari 01 Jember*", Dalam penelitiannya hasil perhitungan selisih rata-rata *post-test* dan *pre-test* menunjukkan bahwa *t* sebesar 6,688 signifikan pada $p = 0,00$ dan kurang dari 0,05. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa penerapan hasil belajar yang diajarkan dengan menerapkan pendekatan saintifik berbantuan media gambar lebih efektif 64,43% dibanding dengan sebelum melakukan perlakuan.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dilihat bahwa nilai signifikansi untuk menjawab hipotesa adalah 0,000 yang artinya terdapat perbedaan atau perubahan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dimana, hal tersebut mewakili asumsi bahwa penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irma Sari (2019) dalam penelitian yang telah dilakukan dengan judul "*Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Makhluk Hidup Pada Murid Kelas III Di SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar*" yang mengatakan bahwa adanya peningkatan yang signifikan hal ini bisa kita lihat dari nilai *pre-test*, yang memuat nilai rata-rata hasil belajar IPA yang diperoleh siswa sebesar 55% dengan taraf nilai sangat rendah 13,33%, rendah 6,67%, sedang 60%, tinggi 20% dan sangat tinggi 0%. dilihat dari hasil persentase yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebelum diterapkan pendekatan saintifik berbantuan media visual siswa mendapatkan nilai presentase sedang. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 79,67%. Hasil belajar siswa setelah diberi *treatment* yaitu pendekatan saintifik berbantuan media visual

terlihat adanya peningkatan yang cukup baik dibandingkan sebelum diberikan *treatment* pendekatan saintifik berbantuan media visual. Persentase kategori hasil belajar siswa meningkat tinggi dengan kategori sangat rendah 0%, rendah 0%, sedang 0%, tinggi 73,33%, sangat tinggi 26,67%.

Berdasarkan hasil *N-gain score*, diketahui bahwa nilai efektifitas dari penerapan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar terhadap siswa kelas III di SD Negeri Salatiga 03 mencapai 66,9 yang diinterpretasikan Cukup Efektif. Hal ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munasir Mutaropah (2014), pada penelitiannya yang berjudul "*Penggunaan Media Gambar Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Sidomulyo Sekampung Tahun Pelajaran 2013/ 2014*", dari perhitungan *N-Gain* diperoleh data sebesar 0,41 (sedang) pada siklus I dan sebesar 0,56 (sedang) pada siklus II dengan peningkatan sebesar 0,15 dari siklus I ke siklus II. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Arini Nurul Fatihah dan Tutut Nuruta (2019) dalam jurnalnya yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik*" didapatkan dari 29 siswa, 3% siswa memperoleh indeks *gain* $\leq 0,3$ sehingga hasil belajar 1 siswa dimaksud tergolong rendah, 76% siswa memperoleh indeks *gain* $> 0,3$ sehingga peningkatan hasil belajar 22 siswa tergolong sedang, 21% siswa memperoleh indeks *gain* $> 0,7$ sehingga peningkatan hasil tergolong tinggi. Rata-rata peningkatan sebesar 0,6 termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dengan analisis *n-gain*. Nilai *gain* dinyatakan tuntas apabila $> 0,3$ (Hake, 1999). Rincian peningkatan ketuntasan pada kompetensi pengetahuan yaitu sebanyak 1 siswa perolehan skor *gain* rendah, 22 siswa memperoleh skor *gain* sedang, dan 6 siswa memperoleh skor *gain* tinggi. Sehingga didapatkan rata-rata skor *gain* sebesar 0,6 dengan kriteria sedang. Dari kedua penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dengan hasil uji data yang telah didapatkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika terkhususnya materi pecahan bagi siswa kelas III SD Negeri Salatiga 03. Dari hasil uji yang dilakukan sebanyak 2 kali, dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa "Efektivitas Penerapan Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Gambar Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Salatiga 03" cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dikuatkan lagi dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan data, diperoleh nilai rerata *pre-test* siswa = 45,17 dan *post-test* siswa = 80,83. Dari nilai tersebut dapat dihitung *N-gain score*, untuk dapat mengetahui efektifitas dari penerapan pembelajaran saintifik berbantuan media gambar terhadap siswa kelas III di SD Negeri Salatiga 03 diketahui *N-gain score* mencapai 66,9 yang diinterpretasikan Cukup Efektif.
2. Penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, yang dapat dilihat pada lampiran foto yang disertakan. Yang memperlihatkan siswa begitu aktif dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan oleh penguji.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu tolak ukur atau acuan yang dapat digunakan sebagai masukan untuk para pendidik/guru untuk dapat mengembangkan kemampuan mendidik dalam tugas mereka sebagai seorang guru yang profesional. Dan melalui pendekatan saintifik berbantuan media gambar ini diharapkan dapat menambah daya tari dan juga pemahaman yang lebih tentang pembelajaran pecahan bagi siswa kelas III SD Negeri Salatiga 03.
2. Diharapkan agar penelitian ini dapat dilihat dan dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya dengan melihat metode pendekatan pem-

belajaran lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran pecahan sehingga dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran pecahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, A. N., Ilmiyati, N., & Toto, T. (2019). Model *project base learning* (PjBL) berbasis STEM untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 11(2), 73-78.
- Ahmadi, (2009), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 155.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan generasi emas indonesia tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika*, 3(2), 73-87.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2009), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 144.
- Heris Hendriana, (2016), *Pengembangan Pembelajaran Matematika Bandung*: Refika Aditam, h. 1.
- Heruman. (2007) *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Lestari, E. T. (2020). *Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*. Deepublish.

- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Mulyono Abdurrahman, (2009), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, h. 37.
- Muchtar A. Karim, Muchtar, dkk. (1996). *Buku Pendidikan Matematika I*. Malang: Depdikbud.
- Muthalla, T. (2020). Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Gambar dan Benda Kongkrit Di Kelas III SD Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica*, 8(3), 300-309.
- Nurrohma, R. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo pada Mekanika Teknik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1199-1209.
- Priyatno, D. (2010) *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ruseffendi, E.T, dkk. (1992), *Pendidikan Matematika 3*, Jakarta: Depdikbud.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali
- Sawitri, E. (2019, Oktober). Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi. 7-26.
- Setiawan, A., Yudiana, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2020). Hasil belajar pendidikan jasmani dan olahraga siswa sekolah dasar: pengaruh keterampilan motorik (tinggi) dan model pembelajaran (kooperatif). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 59-65.
- Sugiyono. (1997). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alvabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.