Copyright © The Author(s) 2024
Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 7, No. 2, Mei – Agustus 2024

Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Berbasis Wizer.me Pada Materi Luas Persegi dan Luas Persegi Panjang pada Siswa Sekolah Dasar

Iin Ardila Habie [1*], Abdul Haris Panai [2], Andi Marshanawiah [3]

[1, 2, 3] Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

* iinardilahabie01@gmail.com

Abstrak

Masalah penelitian ini adalah "Apakah dengan menggunakan media Wizer. Me dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun luas persegi dan luas persegi panjang pada kelas IV di SDN 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Wizer. Me pada materi bangun luas persegi dan luas persegi panjang pada siswa kelas IV di SDN 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tes, observasi, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pada saat observasi awal kemampuan yang diperoleh siswa masih sangat rendah yakni hanya 13 orang siswa atau 57% yang mendapat ketuntasan belajar. Pada pelaksanaan penelitian siklus I terjadi peningkatan yakni berjumlah 15 orang siswa atau 65%. Hal ini belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yakni 80%, sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua. Pada siklus kedua, 91% atau 21 siswa lebih baik dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Wizer.me* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Wizer.me, Siswa Sekolah Dasar; PTK

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses di mana seseorang memperoleh informasi, kemampuan, prinsip, dan pemahaman melalui pengalaman belajar. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat (pendidikan seumur hidup). Secara harfiah, pendidikan adalah instruksi yang diberikan oleh seorang pendidik kepada siswanya. Diharapkan orang dewasa dapat mengajar anak-anak, memberikan contoh, mengajar, dan meningkatkan moral dan etika, serta memperoleh pengetahuan individu (Annisa, 2022). Pendidikan harus menanamkan nilai budaya, filosofis, dan menyeluruh sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam tentang pendidikan. Akibatnya, pendidikan sekarang dipandang secara filsafat, yang memberikan kejelasan tentang landasan pendidikan. Pendidikan harus menanamkan karakter bangsa, bukan hanya pendidikan (Sujana, 2019). Matematika menggunakan simbol dengan tujuan praktis tentang menunjukkan hubungan antara kuantitatif dan ruang, dan tujuan teoritisnya adalah

https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4310

untuk mempermudah pemikiran. Matematika adalah bidang yang menyelidiki logika bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang berhubungan (Chityadewi, 2019). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah matematika disekolah, mata pelajaran matematika perlu di berikan kepada semua siswa untuk membekali mereka dalam berpikir logis, sistematis, kritis serta mampu bekerja sama (Marshanawiah., 2023). Matematika secara umum di definisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Secara informal dapat pula dissebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Matematika adalah bidang yang mempelajari logika tentang bentuk, susunan, besaran, dan konsep. Bidang ini terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu geometri, aljabar, dan analisis (Susanti, 2020).

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar-mengajar. Guru harus memperhatikan pentingnya penggunaan media ini karena memungkinkan interaksi yang baik antara siswa dan guru (Panai, 2023). Media adalah sumber belajar, Karena itu, media dapat didefinisikan sebagai orang, objek, atau kejadian yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Mahnun, 2020). menyatakan bahwa media digunakan dalam proses komunikasi, yang mencakup kegiatan belajar. Dia percaya bahwa proses pembelajaran terdiri dari lima bagian: guru sebagai komunikator, materi pembelajaran sebagai pesan, media pembelajaran sebagai pesan, siswa sebagai komunikan, dan tujuan pembelajaran. (Rachmadtullah., 2021). Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai gambar, video, animasi, dan audio menjadi satu elemen yang dapat memungkinkan interaksi antara pengguna aplikasi tersebut. Dengan menggabungkan berbagai gambar, animasi, dan audio, media interaktif dapat menyediakan tampilan yang menarik. (Marshanawiah et al, 2023). Media evaluasi merujuk pada alat atau metode yang digunakan untuk mengukur, menilai, atau mengevaluasi hasil belajar siswa atau

kinerja suatu program pendidikan. Media evaluasi dapat berupa tes tertulis, proyek praktikum, presentasi, portofolio, atau jenis-jenis penilaian lainnya yang digunakan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari media evaluasi adalah untuk memberikan umpan balik kepada siswa, guru, atau stakeholders lainnya tentang sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran (Muarfina, 2020). Selain diwajibkan untuk menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk terampil dalam membuat media pembelajaran yang unik untuk digunakan dalam pembelajaran (Anggraini, 2021).

Hasil observasi peneliti selama program pendidikan kampus di SDN 4 Anggrek, terutama di kelas IV, menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Sebanyak 10 dari 23 siswa belum menguasai materi tentang luas persegi dan luas persegi panjang, yang terlihat selama kegiatan pembelajaran. Ketika peneliti melakukan pengamatan langsung, ditemukan bahwa keterampilan berhitung siswa kelas IV tergolong rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, yang menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengevaluasi proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar mereka. Selain itu, guru juga belum dapat memaksimalkan media pembelajaran dikarenakan belum sesuainya media yang dipilih dengan pembelajaran atau materi yang telah diajarkan, misalnya pada pembelajaran matematika, guru hanya bisa menggunakan media yang ada didalam kelas saja tanpa ada pembaharuan. seperti media pembelajaran yang baru, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Melihat masalah tersebut maka peneliti melakukan pemecahan masalah atau mencari solusi bagi siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran matematika dengan mengatasinya menggunakan media berbasis web *Wizer.me. Wizer.me* adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan pengajar untuk membuat dan menyampaikan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif kepada siswa (Erawati, 2023). Platform ini memungkinkan pembuatan soal, tugas, dan materi pembelajaran lainnya dalam bentuk yang dapat diakses secara online. Menurut peneliti media ini cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran matematika dikarenakan Dengan banyak fitur yang dapat diakses oleh guru secara gratis, guru harus sangat kreatif saat membuat media pembelajaran ini. Dengan kreatifitas ini, guru diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang menarik minat, bakat, dan pencapaian siswa. Salah satu indikator kualitas pendidikan adalah hasil belajar; proses pembelajaran yang baik menghasilkan hasil belajar yang baik, dan proses pembelajaran yang buruk menghasilkan hasil belajar yang buruk juga (Amara et al, 2023). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melewati proses belajar. Dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya harus menyampaikan pelajaran kepada siswanya, tetapi juga diharuskan untuk membantu siswa menyampaikan pelajaran dengan sukses dengan mengevaluasi hasil belajar mengajar mereka (Pandiangan., 2018). Hasil yang dicapai siswa setelah kegiatan belajar disebut hasil belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021).

Latar belakang ini, peneliti merumuskan masalah Apakah dengan menggunakan media berbasis *Wizer.me* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi luas persegi dan luas persegi panjang di kelas IV SDN 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara?. Sedangkan untuk tujuan Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media berbasis *wizer.me* pada materi luas persegi dan luas persegi panjang kelas IV SDN 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo utara.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di kelas IV SDN 4 Anggrek di Kabupaten Gorontalo Utara. Alasan terpilihnya sekolah ini karena peneliti menemukan suatu permasalahan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika pada materi luas persegi dan luas persegi panjang, sehinggan perlu dikaji secara ilmiah. Kelas 4 adalah subjek penelitian tindakan kelas ini. Ada 23 siswa, terdiri dari 14 siswi perempuan dan 9 siswa laki-laki. Adapun alasan peneliti memilih kelas IV SDN 4 Anggrek sebagai subjek penelitian karena sesuai dengan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, subjek ini perlu ditingkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI di SDN 4 Anggrek tentang materi luas persegi panjang dan luas persegi, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis wizer.me.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan mereka. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan mengembangkan dunia pendidikan secara keseluruhan. PTK terdiri dari empat siklus: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (Sri Astutik., 2021). Studi ini dilakukan dalam bentuk siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksaanaan, pemantauan dan observasi, dan analisis dan refleksi. Fokus penelitian tindakan kelas adalah pada tindakan yang direncanakan dan

dicoba oleh pendidik untuk mencapai tujuan meningkatkan dan meningkatkan layanan profesional mereka dalam menangani proses belajar mengajar (Leony, 2019). Hasil belajar peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan presentase ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah adalah indikator keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Sekolah SDN 4 Anggrek memiliki kriteria ketuntasan minimal 70 dan presentase ketuntasan klasikal 80%.

Hasil penelitian yang telah diperoleh baik melalui observasi, tes dan dokumentasi dikumpulkan, kemudian dianalisis, dan peneliti memikirkan apakah tindakan mereka telah mencapai hasil yang diinginkan. Jika tidak, proses pembelajaran akan diperbaiki. Untuk menentukan capaian indikator yang telah ditetapkan maka data yang diperoleh akan dihitung presentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan hasil belajar individual} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1 Ketuntasan Nilai Individual

Nilai	Kategori
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

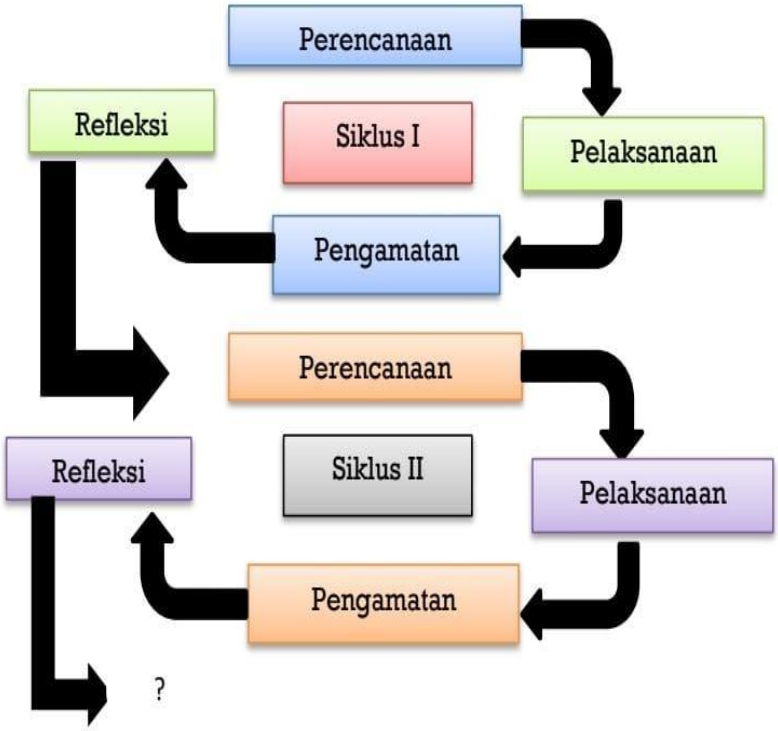
$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas belajar (memiliki nilai} \geq 70)}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

*Tabel 2 Kategori Persentase Ketuntasan Klasikal (*Arikunto, 2007)

Kategori	Persentase (%)
Sangat Tinggi	90-100%
Tinggi	80-89%
Sedang	70-79%
Rendah	60-69%
Sangat Rendah	<60%

1. Tahap Persiapan*:* Sebelum melaksanakan Tindakan, peneliti perlu melakukan proses persiapan, agar semua Tindakan yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan baik. Proses persiapan yang dilakukan oleh peneliti meliputi: a) Melapor dan meminta surat rekomendasi dari jurusan untuk melaksanakan penelitian di SDN 4 Anggrek. b) Bertemu kepala sekolah untuk meminta persetujuan dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. c) Peneliti mengadakan diskusi dengan guru wali kelas VI sebagai subjek penelitian dan membahas tentang permasalahan pembelajaran yang akan diteliti dan Tindakan kelas yang direncanakan. d) Mengadakan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah. e) Menganalisis pokok permasalahan yang menjadi objek peneliti. f) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah proses menyediakan sarana, materi, dan media untuk digunakan selama proses pembelajaran. g) Menentukan kapan tindakan kelas akan dilakukan.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan: Siklus I. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tindakan yang telah ditetapkan, Melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Papan Pecahan,* Memberi bimbingan dan pengarahan pada siswa selama KBM, Melaksanakan dan memeriksa hasil tes dan Mengevaluasi pelaksanaan tindakan. Siklus II: Pelaksanaan siklus II dimulai setelah refleksi atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama. Ini dilakukan untuk memungkinkan kendala yang belum diselesaikan pada siklus pertama untuk dirumuskan kembali dan diselesaikan pada siklus kedua.

3. Tahap Pelaksanaan Evaluasi: Pemantau dan evaluasi dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan melalui pengamatan dengan memanfaatkan lembaran observasi dan pengelolaan hasil teks akhir pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Tahap pemantau dan evaluasi setiap siklus dilakukan dengan mencatat perkembangan kemampuan menulis siswa sesuai instrumen yang telah direncanakan.
4. Tahap Pelaksanaan Refleksi: Pada akhir siklus, kegiatan analisis dan refleksi dilakukan pada tahap ini. Apabila dalam hasil analisis dan refleksi pada Penelitian tindakan kelas akan dilakukan jika hasil analisis dan refleksi dari siklus pertama tidak memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan. Jika hasil analisis dan refleksi dari siklus berikutnya memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan oleh peneliti, maka Dengan bantuan Wizer.me, penelitian tindakan kelas dapat "Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VI". Siklus akan berhenti jika telah mencapai target yaitu Siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70 persen dan persentase ketuntasan klasik adalah 80 persen. Adapun siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto (2021) yang terdiri dari Siklus I dan Siklus II.



Gambar 1 Bagan Siklus PTK

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data termasuk tes, observasi, dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengetahui seberapa baik kemampuan dan pemahaman siswa dalam belajar materi luas persegi dan luas persegi panjang. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu mengamati guru yang melaksanakan pembelajaran, mengamati siswa yang sedang mengikuti pembelajaran. Adapun lembar observasi yang digunakan yakni terdiri dari 2 lembar observasi yakni lembar observasi siswa dan lembar observasi guru, Dokumentasi dibuat di SDN 4 Anggrek dan mencakup kompilasi data langsung dari tempat penelitian. Ini termasuk buku-buku, peraturan, laporan kegiatan, foto, dan data penelitian yang relevan. Dokumentasi dilakukan dengan tujuan sebagai bukti fisik pada saat melakukan penelitian.

Hasil

Deskripsi Siklus 1

Pelaksanaan penelitian siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan yaitu pada hari Selasa, 21 Mei 2024 dan pada hari Rabu, 22 Mei 2024 yang diikuti oleh 23 siswa dan siswa kelas IV SDN 4 Anggrek. Tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perencanaan yaitu: 11) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), 2) Membuat media pembelajaran, dan 3) Membuat instrumen penelitian, yaitu lembar observasi untuk guru dan siswa. Selasa, 21 Mei 2024, adalah tanggal pertemuan pertama siklus penelitian. yang diikuti oleh 23 siswa dan siswi kelas IV SDN 4 Anggrek. Pada titik ini, langkah pertama yang diambil adalah melakukan kegiatan pembelajaran matematika materi luas persegi dan luas persegi panjang dengan menggunakan media berbasis *Wizer.me* berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya dan dilakukan sebanyak satu kali pertemuan, dengan durasi 2 kali 35 menit per pertemuan.

Pada tahap ini, aktivitas berikut dilakukan: guru menyapa siswa dan menanyakan kabar, siswa berdoa bersama guru, dan guru mengecek kehadiran siswa. siswa diajak menyanyikan lagu wajib nasional, guru menyampaikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Mengenal persegi dan persegi panjang", Guru menyampaikan tujuan pendidikan. Guru menjelaskan perbedaan persegi dan persegi panjang, lalu menjelaskan ciri-ciri persegi panjang dan persegi.Guru membentuk kelompok 5–6 orang. Guru memberikan link *Wizer.me* siswa yang sudah berisi soal – soal yang akan dikerjakan secara kelompok, guru memberikan arahan dan petunjuk terlebih dahulu sebelum mengerjakan. Guru meminta siswa mengaksesnya menggunakan link yang akan dibagikan nanti, setelah itu siswa mengerjakan soal dari media berbasis *Wizer.me* menggunakan handphone/laptop. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran, Siswa dan guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran, memberikan evaluasi kepada siswa tentang topik yang telah dipelajari, berbicara tentang kesulitan yang dihadapi siswa saat mengikuti pelajaran, setelah itu guru memberikan motivasi , setelah itu guru menutup pembelajaran. Siswa dan guru berdoa bersama sebelum mengakhiri kelas.

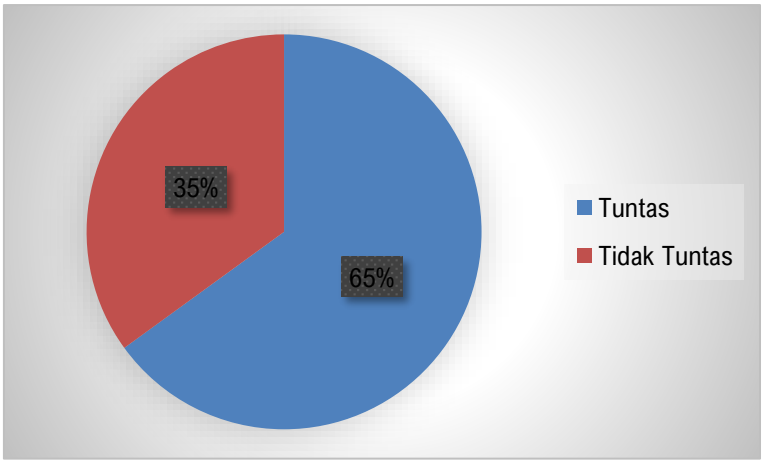
Pertemuan penelitian siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu 22 mei 2024 yang diikuti oleh 23 siswa dan siswi kelas IV SDN 4 Anggrek. Pada titik ini, langkah pertama yang diambil adalah melakukan kegiatan pembelajaran matematika materi luas persegi dan luas persegi panjang dengan menggunakan media berbasis *Wizer.me* berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya dan dilakukan sebanyak sua kali pertemuan, masing-masing dengan durasi 2 kali 35 menit.

Pada tahap ini, aktivitas berikut dilakukan: guru menyapa siswa dan menanyakan kabar, siswa berdoa bersama guru, dan guru mengecek kehadiran siswa, siswa diajak menyanyikan lagu wajib nasional, guru menyampaikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Mengenal persegi dan persegi panjang", guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru menjelaskan tentang rumus cara menghitung luas persegi. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5-6 orang. Guru memberikan soal kepada siswa menggunakan media berbasis web yaitu *Wizer.me* yang akan dikerjakan secara kelompok, guru memberikan arahan dan petunjuk terlebih dahulu sebelum mengerjakan. Guru menyuruh siswa mengaksesnya menggunakan link yang akan dibagikan nanti, setelah itu siswa mengerjakan lembar aktivitas siswa menggunakan media berbasis *Wizer.me* menggunakan handphone/laptop. Guru berkeliling dan membantu, memberikan bimbingan dan umpan balik terhadap pekerjaan siswa, memberikan nilai pada lembar kerja siswa, membiarkan siswa dan

guru merenungkan kegiatan pembelajaran, memberikan evaluasi kepada siswa mengenai topik yang dipelajari, dan siswa menceritakan kesulitan mereka dalam mengikuti pelajaran, guru memberikan motivasi, dan siswa dan guru berdoa bersama sebelum pelajaran berakhir.

Hasil Belajar Siklus I

Hasil tes akhir siklus I menunjukkan peningkatan kemampuan siswa; namun, hasil menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas dalam kompetensi dasar tersebut mengalami penurunan, dan nilai yang mereka peroleh tetap tergolong sedang. Hasil tes akhir siklus I diuraikan secara rinci pada diagram berikut.



Gambar 2 Diagram Hasil Belajar Siklus II

Diagram biru menunjukkan persentase capaian siswa yang tuntas sebanyak 65%, dan 8 siswa, diagram orange menunjukkan persentase capaian siswa yang tidak tuntas sebanyak 35%. Sesuai dengan indikator pencapai yang telah dibuat sebelumnya, refleksi siklus 1 pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 belum menghasilkan hasil yang diinginkan. Hal ini ditunjukkan oleh data hasil belajar siswa siklus I: 15 siswa mencapai KKM dengan persentase 65% dan 8 siswa belum mencapainya dengan persentase 35%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil siklus I masih belum memenuhi kriteria 80% kinerja penelitian. Hasil pekerjaan guru pada aspek pada pertemuan pertama siklus I kegiatan awal memperoleh 5 penilaian atau kriteria Sangat Baik 24%. 12 penilaian untuk kegiatan inti memiliki kriteria Cukup 14%, Baik 33%, dan Sangat Baik 10%. Empat penilaian untuk kegiatan penutup memiliki kriteria Cukup 5%, Baik 14%. Pada hasil aktivitas siswa pada aspek kegiatan awal diperoleh 4 penilaian atau kriteria Sangat Baik 25%. Kegiatan inti 8 penilaian dengan kriteria Kurang 13%, Cukup 6%, Baik 31%. Kegiatan penutup 4 penilaian dengan kriteria Cukup 19%, Baik 6%. Pada siklus I pertemuan 2 diperoleh hasil aktivitas guru pada aspek kegiatan awal memperoleh 5 penilaian atau kriteria Sangat Baik 25%. Kegiatan inti 9 penilaian dengan kriteria Cukup 11%, Baik 20%, Sangat Baik 16%. Kegiatan penutup 5 penilaian kriteria Cukup 11% , Baik 16%. Pada hasil aktivitas siswa pada aspek kegiatan awal 4 penilaian dengan kriteria Sangat Baik 27%. Kegiatan penutup 6 penilaian dengan kriteria Cukup 20%, Baik 12%, dan Sangat Baik 7%. Kegiatan penutup 3 penilaian dengan kriteria Cukup 7%, Baik 27%. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut, maka peneliti melanjutkan penelitian pada tahap selanjutnya.

Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan penelitian siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan yaitu pada hari Selasa, 28 Mei 2024 dan pada hari Rabu, 29 Mei 2024 yang diikuti oleh 23 siswa dan siswa kelas IV

SDN 4 Anggrek. Tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perencanaan yaitu: 11) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), 2) Membuat media pembelajaran, dan 3) Membuat instrumen penelitian, yaitu lembar observasi untuk guru dan siswa. Selasa 28 Mei 2024, 23 siswa dan siswi kelas IV SDN 4 Anggrek menghadiri pertemuan penelitian siklus II pertemuan 2. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran matematika materi luas persegi dan luas persegi panjang dilakukan dengan menggunakan media berbasis Wizer.me. Kegiatan ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan berlangsung selama dua kali tiga puluh lima menit setiap pertemuan. RPP yang telah dibuat sebelumnya digunakan untuk melakukan kegiatan ini.

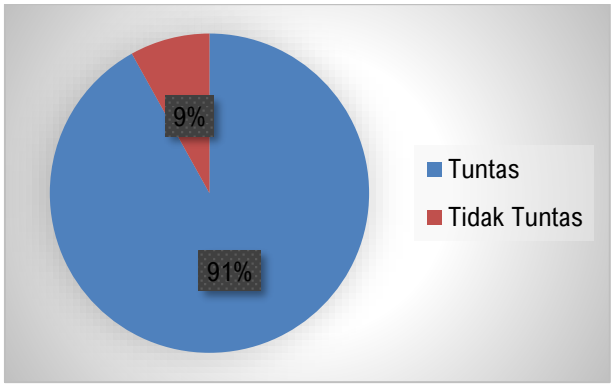
Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: Guru menjelaskan tentang rumus mencari luas persegi dan luas persegi panjang. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5-6 orang. Guru memberikan soal kepada siswa menggunakan media berbasis web yaitu *Wizer.me* yang akan dikerjakan secara kelompok, guru memberikan arahan dan petunjuk terlebih dahulu sebelum mengerjakan. Guru meminta siswa mengaksesnya menggunakan link yang akan dibagikan nanti, setelah itu siswa mengerjakan lembar aktivitas siswa menggunakan media berbasis web yaitu *Wizer.me* menggunakan handphone. Guru berkeliling dan berperan sebagai fasilitator memberikan bimbingan serta umpan balik terhadap pekerjaan siswa; guru memberikan nilai pada lembar kerja siswa; siswa berkolaborasi dengan guru untuk merenungkan kegiatan pembelajaran; evaluasi kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari; dan siswa mengkomunikasikan kesulitan yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran, guru memberikan motivasi , guru menutup pembelajaran. Siswa dan guru berdoa bersama sebelum mengakhiri kelas.

Selasa 28 Mei 2024, 23 siswa dan siswi kelas IV SDN 4 Anggrek menghadiri pertemuan penelitian siklus II pertemuan 2. Pada titik ini, kegiatan pembelajaran matematika dilakukan menggunakan media berbasis Wizer.me yang didasarkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan selama dua puluh lima menit setiap pertemuan.

Pada tahap ini, aktivitas berikut dilakukan: guru menyapa siswa dan menanyakan kabar, siswa berdoa bersama guru, dan guru mengecek kehadiran siswa, siswa diajak menyanyikan lagu wajib nasional, guru menyampaikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Menghitung Luas persegi dan luas persegi panjang" adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru. Dia kemudian menjelaskan perbedaan antara persegi dan persegi panjang, dan kemudian memberikan penjelasan tentang rumus yang digunakan untuk menghitung luas persegi dan persegi panjang. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5-6 orang. Guru memberikan soal kepada siswa menggunakan media berbasis web yaitu *Wizer.me* yang akan dikerjakan secara kelompok, guru memberikan arahan dan petunjuk terlebih dahulu sebelum mengerjakan. Guru menyuruh siswa mengaksesnya menggunakan link yang akan dibagikan nanti, setelah itu siswa mengerjakan lembar aktivitas siswa menggunakan media berbasis *Wizer.me* menggunakan handphone/laptop. Guru berkeliling dan berperan sebagai fasilitator memberikan bimbingan serta umpan balik terhadap pekerjaan siswa; guru memberikan nilai pada lembar kerja siswa; siswa melakukan refleksi bersama guru tentang kegiatan pembelajaran; memberikan evaluasi kepada siswa tentang topik yang dipelajari; dan siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran, guru memberikan motivasi , guru menutup pembelajaran. Siswa dan guru berdoa bersama sebelum mengakhiri kelas.

Hasil Belajar Siklus II

Adapun tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dibuat dalam bentuk diagram yang menunjukkan peresentase keberhasilan dalam tindakan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3 Diagram Hasi Belajar Siklus II

Gambar di atas, hasil belajar siswa dari siklus II ditunjukkan. Diagram biru menunjukkan persentase siswa yang tuntas sebanyak 91% dengan 21 siswa yang tuntas, dan diagram cokelat menunjukkan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 9% dengan 2 siswa yang tidak tuntas.

Refleksi Siklus II. Setelah melalui perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus II maka hasil pengamatan pelaksanaan kegiatan belajar siswa telah menunjukkan hasil yang baik. Dari 15 aspek pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus II mengalami peningkatan. Ada 16 aspek yang memenuhi kriteria sangat baik, yaitu 9 aspek atau 56%, kriteria baik 7 aspek atau 44%, dan kriteria cukup 1 aspek atau 7%. Pada pertemuan kedua siklus II, terdapat 16 aspek yang memenuhi kriteria sangat baik, yaitu 8 aspek atau 55%. Sementara itu, evaluasi dari 19 elemen pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 telah meningkat. Sembilan aspek, atau 47% dari kriteria yang sangat baik, dan kriteria baik berjumlah 8 aspek atau 42%, kriteria cukup 2 aspek atau 11%. Selanjutnya pada pengamatan aktivitas guru dengan penilaian 22 aspek pada siklus II pertemuan 2 , kriteria sangat baik berjumlah 11 aspek atau 50 %, kriteria baik 11 aspek atau 50%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang menjadi hambatan dan perlu diperbaiki dalam pelaksanaan tindakan siklus I sudah mengalami peningkatan pada siklus. Hasil refleksi tindakan kelas pada siklus II menunjukkan bahwa melalui media berbasis *Wizer.me,* Hasil belajar matematika siswa di kelas IV SDN 4 Anggrek mencapai indikator kinerja 80%. Ini terlihat pada pertemuan pertama, di mana siswa mencapai KKM sebanyak 15 siswa dengan persentase 65%, dan pada pertemuan kedua, siswa mencapai KKM sebanyak 21 siswa dengan persentase 91%.

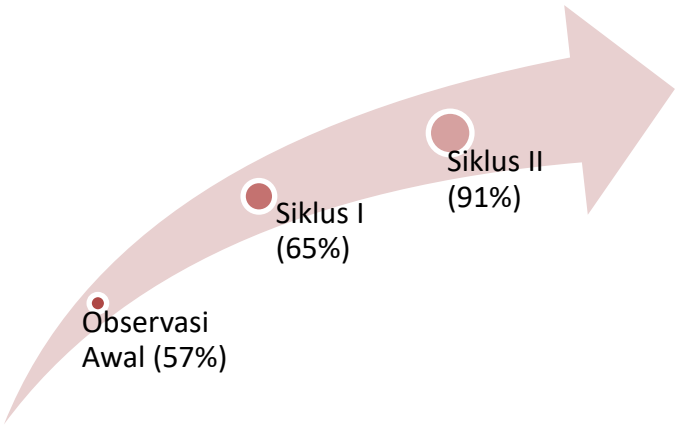
Pembahasan

Meningkatkan hasil belajar matematika siswa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di SDN 4 Anggrek, pada siswa kelas IV. PTK dilakukan dengan menggunakan media berbasis Wizer.me. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih sangat rendah. Hanya 13 siswa, atau 57%, mencapai ketuntasan belajar, dan 10 siswa, atau 43%, belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di bawah 70. Meningkatkan hasil belajar, digunakan media berbasis *Wizer.me* pada saat proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Erawati, 2023) bahwa media *Wizer.me* dapat

membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan terlibat dalam pembelajaran aktif, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis.

Pada siklus pertama, peneliti melakukan tindakan menggunakan media berbasis *Wizer.me*. adapun hasil ketuntasan belajar berjumlah 15 orang atau 65%, dan siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar sebanyak 8 orang atau 35%. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi luas persegi panjang dan luas persegi panjang serta penyelesaian latihan soal telah mulai meningkat. Meskipun demikian, tingkat keberhasilan belajar siswa setelah tindakan dengan media berbasis Wizer.me tidak mencukupi karena belum mencapai ketuntasan klasikal 80%. Hasil penilaian aktivitas siswa dan guru dari 16 aspek pengamatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1, yang mencapai kriteria sangat baik 4 aspek atau 25%, kriteria baik 6 aspek atau 38%, kriteria cukup 4 aspek atau 25%, kriteria kurang 2 aspek atau 12%. Sedangkan penilaian dari 15 aspek pada siklus I pertemuan 2, yang memenuhi kriteria sangat baik 5 aspek atau 33%, kriteria sangat baik 6 aspek atau 40%, dan kriteria cukup 4 aspek atau 27%. Selanjutnya, dari 21 aspek pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1, kriteria sangat baik berjumlah 7 aspek atau 33%, kriteria sangat baik berjumlah 10 aspek atau 48%, dan kriteria cukup 4 aspek atau 19%. Dalam evaluasi pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2, kriteria sangat baik berjumlah 8 aspek atau 42%, kriteria sangat baik berjumlah 7 aspek atau 21%

Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media berbasis Wizer.me, dengan 21 siswa, atau 91%, mencapai ketuntasan belajar, dan hanya 2 siswa, atau 9%, yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hambatan yang didapat pada siklus I dan telah diperbaiki pada siklus II. Hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru dari penilaian dari 15 aspek pengamatan aktivitas siswa pada Pertemuan pertama siklus II menunjukkan peningkatan. Sembilan aspek, atau 55% dari kriteria yang sangat baik, kriteria baik 6 aspek atau 40%, kriteria cukup 1 aspek atau 7%. Kemudian pada siklus II pertemuan 2 terdapat 16 aspek yang memenuhi kriteria yang sangat baik, yang mencakup 9 aspek, atau 56%, dan kriteria yang sangat baik, yang mencakup 7 aspek, atau 44%. Sementara itu, evaluasi dari 19 elemen pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 telah meningkat. Sembilan aspek, atau 47% dari kriteria yang sangat baik, dan kriteria baik berjumlah 8 aspek atau 42%, kriteria cukup 2 aspek atau 11%. Selanjutnya pada pengamatan aktivitas guru dengan penilaian 22 aspek pada Siklus II Pertemuan 2 memiliki kriteria yang sangat baik yang mencakup sebelas aspek, atau 50%, kriteria baik 11 aspek atau 50%. jadi Ada kesimpulan bahwa masalah yang menghambat pelaksanaan tindakan siklus I harus diperbaiki sudah mengalami peningkatan pada siklus II.Dengan demikian, kelebihan menggunakan Wizer.me termasuk kemampuan untuk menyediakan format pertanyaan seperti pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan isian, dan pertanyaan terbuka, yang dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran. Wizer.me adalah media yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa tentang luas persegi panjang dan luas persegi karena guru dapat melacak kemajuan siswa secara real time dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan individu. Hasil belajar, yang dihasilkan dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, didefinisikan sebagai tingkat kemampuan siswa untuk menerima dan menilai informasi sesuai dengan tingkat keberhasilan mereka dalam pelajaran. Nilai yang diberikan untuk setiap mata pelajaran selama proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. (Harefa, 2020) Hasil belajar siswa dari siklus I dan II digambarkan dalam diagram berikut berdasarkan data di atas:



Gambar 4 Peningkatan Hasil Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan dalam kriteria ketuntasan. Namun peningkatan tersebut belum mencapai kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan. Setelah dilaksananya siklus II maka telah mencapai kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan. Kriteria indikator kinerja yang ditentukan adalah 80%. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar Pada siklus kedua, 21 siswa dengan persentase 91% berpartisipasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat pembelajaran siswa sangat baik sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka siswa kelas IV SDN 4 Anggrek melalui Penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Seperti yang dikemukakan oleh Nurlela, (2023) manfaat dari penelitian tindakan kelas yaitu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berdampak pada hasil pembelajaran siswa tentang luas persegi panjang dan luas persegi.

Kesimpulan

Hasil penelitian menekankan bahwa penggunaan media berbasis Wizer.me pada materi luas persegi panjang dan luas persegi kelas IV SDN 4 Anggrek telah terbukti meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Pada observasi awal, kemampuan siswa masih tergolong sangat rendah, yang tercermin dari data bahwa hanya 13 siswa, atau 57%, yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 10 siswa lainnya, atau 43%, belum mencapai ketuntasan dengan nilai di bawah 70. Setelah dilakukan tindakan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siklus 1, di mana 15 siswa, atau 65%, berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan pada siklus 2, jumlah tersebut meningkat menjadi 21 siswa, atau 91%, yang mencapai KKM. Sejalan dengan target capaian indikator yang telah ditetapkan, yaitu siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%, maka indikator tersebut berhasil dicapai dalam dua siklus. Dengan demikian, hasil belajar matematika siswa tentang materi persegi panjang dan persegi mengalami peningkatan yang signifikan melalui penggunaan media berbasis Wizer.me, dan ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 4 Anggrek.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

Amara, I., Panai, A. H., & Arifin, I. N. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Dan Model Pembelajaran Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SDN 1 Anggrek. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 7146-7154 .

Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(1980), 1349–1358.

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.

Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Dengan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching and Learning). *Journal of Education Technology*, *3*(3), 196. https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21746

Erawati, N. K. (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Wizer . Me*. *4*(2), 125–134.

Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, *8*(1), 1–18.

Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *12*(1), 29–39.

Mahnun, N. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, *11*(03), 262–274. https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020

Marshanawiah, A., Ningsih, S., Alwi, M. N., Nurdiyanti, A., & Dukei, N. (2023). Pengembangan Media E-Tangram Geometri Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran

Maseke, S. U., Ilham, A., Rivai, S., Sarlin, M., & Marshanawiah, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pecahan Biasa Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas Ii Sdn 25 Kota Selatan. Student Journal Of Elementary Education.

Muarfina, N (2020)., Pd, S., & Pd, S. (n.d.). *Kata Kunci : Media Evaluasi , Hot Potatoes*.

Nurlaela, E. S., Fikri, A., Rahmawati, A., Rahayu, E. B., Wirayudha, S., & Al-Anshori, A. M. (2023). Hakikat Penelitian Tindakan untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 124–139.

Panai, A. H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswamelalui Penggunaan Media Ppt Interaktif Tema 8 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas Iv Sd Negeri 19 Telaga Biru. 14(2), 171–177.

Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, *11*(1), 86. https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199

Rachmadtullah, R., Azmy, B., Susiloningsih, W., Rusminati, S. H., & Irianto, A. (2021). Media Pembelajaran Tematik Berbasis Tik: Pkm Bagi Guru Sd Hang Tuah X Sedati. *Kanigara*, *I*(2), 7–16.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, *November*, 289–302.

Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 54–62. https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5

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

Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *2*(2), 180–191. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Fadhila, N. (2023). *Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Website Wizer. Me Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas VII SMP* (Doctoral dissertation, FKIP). https://repository.unja.ac.id/id/eprint/59133