



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah

Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 134232011

Nama Mahasiswa : **Mustaqim**

Ketua Program Studi : **Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing (1) : **Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**

Dosen Pembimbing (2) : **Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**

Judul Ta/Skripsi : **Pengelolaan Kelas Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Canva Pada Siswa SD**

Abstrak : 1.1 Latar Belakang

Konsep matematika berdasarkan pemahaman Hiebert dan Carpenter (Hariwijaya, 2019) menjelaskan bahwa “Pemahaman memudahkan terjadinya transfer. Siswa dikatakan memahami bila mereka bisa mengkonstruksi makna dari pesan – pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, ataupun grafis, yang di sampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer”. Jika hanya memberikan keterampilan saja tanpa dipahami, akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar materi selanjutnya, sehingga siswa akan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit. Pemahaman dalam pembelajaran matematika sudah seharusnya tertanam kepada setiap siswa oleh guru sebagai pendidik. Karena tanpa pemahaman siswa tidak bisa mengaplikasikan prosedur, konsep, ataupun proses.

Adapun tujuan dari pengajaran matematika adalah : Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan, perubahan pola pikir dalam kehidupan sehari – hari dan kehidupan dunia yang selalu berkembang agar dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan serta mampu menyelesaikan berbagai macam pemecahan masalah. Berdasarkan hal tersebut, hendaknya guru matematika mengkondisikan bagaimana pembelajaran matematika yang sekiranya disukai oleh siswa agar tidak terjadinya kebosanan, sehingga dapat mengurangi kesulitan pada mata pelajaran matematika.

Salah satu masalah pembelajaran matematika di SD Negeri 06 Warungpring Kecamatan Warungpring, Kabupaten Warungpring tahun pelajaran 2024/2025 adalah hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sangat rendah, siswa kurang memperhatikan pelajaran. Sebagian besar siswa masih menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Atas dasar observasi dan diskusi dengan rekan sejawat, siswa kelas V1 SDN 06 Warungpring menunjukkan kondisi yang belum mengalami perubahan yang nyata, kendatipun berbagai upaya sudah dilakukan seperti merubah tempat duduk siswa, memberikan bahan diskusi, mengusahakan anak untuk aktif mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan.

Kemampuan siswa kelas VI SDN 06 Warungpring hasil belajar matematika mempunyai skor rata-rata 53. Besarnya skor belajar ini masih jauh dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 65 . Skor

tertinggi yang dicapai adalah 80 yang diraih oleh 8 siswa dari 25 siswa atau 32% siswa dalam kelas. Skor terendah 50, sebuah skor yang jauh dari KKM yang ditetapkan 65.

Kegiatan pembelajaran matematika, selalu didesain dengan pembelajaran berpusat pada guru, yakni guru secara penuh memberikan penjelasan. Guru kelas VI selalu menggunakan ceramah yang merupakan pembelajaran konvensional. Siswa hanya diminta mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran. Guru belum menerapkan struktur mengajar dengan baik. Sikap siswa menunjukkan adanya kejenuhan dan kebosanan belajar siswa. Potensi siswa tidak dimanfaatkan dan dikembangkan. Siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran. Siswa tidak diberi kesempatan untuk berbicara, bertanya maupun mengajukan pendapatnya.

Aktivitas siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja, pada saat pelaksanaan pembelajaran. Guru belum melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Guru menjelaskan uraian materi di depan kelas dengan berpegang buku LKS. Dari penjelasan materi yang diberikan pada siswa, guru menambahkan hal-hal yang penting dari materi di papan tulis. Saat yang bersamaan, siswa mencatatnya dalam buku tulis masing-masing. Tidak ada kelompok kerja siswa, siswa berada pada tempat duduk masing-masing menyimak penjelasan dari guru dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru diakhir pembelajaran. guru belum menerapkan pendekatan yang tepat untuk membantu kesulitan belajar siswa, sehingga memperkuat anggapan siswa bahwa matematika itu sulit.

Guru hanya melakukan penilaian hasil belajar atas dasar hasil kerja siswa mengerjakan soal latihan. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh guru tersebut, dapat diketahui bahwa guru lebih mengandalkan hasil akhir belajar yang dicapai siswa daripada proses yang dilakukan siswa untuk mencapai hasil belajar. Guru perlu memperhatikan penilaian proses, yang hendaknya menuntut siswa mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan, cara berfikir, serta ide atau gagasannya. Tidak ada penghargaan yang diberikan oleh guru atas dasar proses yang dilakukan oleh siswa. Siswa berusaha mencapai dan merasakan penghargaan sendiri setelah berhasil mengerjakan soal latihan, kegiatan ini mengakibatkan komunikasi antar guru dengan siswa dengan siswa lainnya pun menjadi terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, maka upaya perbaikan proses pada aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran akan dilakukan melalui observasi serta analisis dengan judul "Pengelolaan Kelas dengan Menggunakan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Berbantuan Media Gambar dengan Canva Pada Siswa SD".

Tanggal Pengajuan : **28/10/2024 09:41:43**

Tanggal Acc Judul : 25/08/2025 09:33:21

Tanggal Selesai Proposal : 26/08/2025 15:34:39

Tanggal Selesai TA/Skripsi : -

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN JUDUL			
1	Senin,25/08/2025 09:23:47	PENGELOLAA KELAS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION BERBANTUAN MEDIA CANVA PADA SISWA SD	Mustaqim
2	Senin,25/08/2025 09:26:23	Pengelolaan kelas dengan model pembelajaran group investigation berbantuan media canva pada siswa sd	-
3	Senin,25/08/2025 09:32:08	Pengelolaan Kelas Dengan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Canva Pada Siswa SD	-
BIMBINGAN PROPOSAL			
4	Selasa,26/08/2025 11:22:34	mohon bantuannya Bu apakah sudah betul	Mustaqim
5	Selasa,26/08/2025 13:11:07	lanjutkan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
6	Selasa,26/08/2025 13:24:14	merevisi bab 1	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
7	Selasa,26/08/2025 14:17:07	baik bu	-

8	Selasa,26/08/2025 16:24:49	<p>BAB I PENDAHULUAN</p> <p>1.1 Latar Belakang</p> <p>Konsep matematika berdasarkan pemahaman Hiebert dan Carpenter (Hariwijaya, 2019) menjelaskan bahwa “Pemahaman memudahkan terjadinya transfer. Siswa dikatakan memahami bila mereka bisa mengkontruksi makna dari pesan – pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, ataupun grafis, yang di sampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer”. Jika hanya memberikan keterampilan saja tanpa dipahami, akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar materi selanjutnya, sehingga siswa akan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit. Pemahaman dalam pembelajaran matematika sudah seharusnya tertanam kepada setiap siswa oleh guru sebagai pendidik. Karena tanpa pemahaman siswa tidak bisa mengaplikasikan prosedur, konsep, ataupun proses.</p> <p>Adapun tujuan dari pengajaran matematika adalah : Mempersiapkan siwa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan, perubahan pola pikir dalam kehidupan sehari – hari dan kehidupan dunia yang selalu berkembang agar dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan serta mampu menyelesaikan berbagai macam pemecahan masalah. Berdasarkan hal tersebut, hendaknya guru matematika mengkondisikan bagaimana pembelajaran matematika yang sekiranya disukai oleh siswa agar tidak terjadinya kebosanan, sehingga dapat mengurangi kesulitan pada mata pelajaran matematika.</p> <p>Salah satu masalah pembelajaran matematika di SD Negeri 06 Warungpring Kecamatan Warungpring, Kabupaten Warungpring tahun pelajaran 2024/2025 adalah hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sangat rendah, siswa kurang memperhatikan pelajaran. Sebagian besar siswa masih menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Atas dasar observasi dan diskusi dengan rekan sejawat, siswa kelas V1 SDN 06 Warungpring menunjukkan kondisi yang belum mengalami perubahan yang nyata, kendatipun berbagai upaya sudah dilakukan seperti merubah tempat duduk siswa, memberikan bahan diskusi, mengusahakan anak untuk aktif mengajukan</p>	-
---	-------------------------------	--	---

pertanyaan atau menjawab pertanyaan.

Kemampuan siswa kelas VI SDN 06 Warungpring hasil belajar matematika mempunyai skor rata-rata 53. Besarnya skor belajar ini masih jauh dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 65 . Skor tertinggi yang dicapai adalah 80 yang diraih oleh 8 siswa dari 25 siswa atau 32% siswa dalam kelas. Skor terendah 50, sebuah skor yang jauh dari KKM yang ditetapkan 65.

Kegiatan pembelajaran matematika, selalu didesain dengan pembelajaran berpusat pada guru, yakni guru secara penuh memberikan penjelasan. Guru kelas VI selalu

menggunakan ceramah yang merupakan pembelajaran konvensional. Siswa hanya diminta mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran. Guru belum menerapkan struktur mengajar dengan baik. Sikap siswa menunjukkan adanya kejenuhan dan kebosanan belajar siswa. Potensi siswa tidak dimanfaatkan dan dikembangkan. Siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran. Siswa tidak diberi kesempatan untuk berbicara, bertanya maupun mengajukan pendapatnya.

Aktivitas siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja, pada saat pelaksanaan pembelajaran. Guru belum melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Guru menjelaskan uraian materi di depan kelas dengan berpegang buku LKS. Dari penjelasan materi yang diberikan pada siswa, guru menambahkan hal-hal yang penting dari materi di papan tulis. Saat yang bersamaan, siswa mencatatnya dalam buku tulis masing- masing. Tidak ada kelompok kerja siswa, siswa berada pada tempat duduk masing- masing menyimak penjelasan dari guru dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru diakhir pembelajaran. guru belum menerapkan pendekatan yang tepat untuk membantu kesulitan belajar siswa, sehingga memperkuat anggapan siswa bahwa matematika itu sulit. Guru hanya melakukan penilaian hasil belajar atas dasar hasil kerja siswa mengerjakan soal latihan. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh guru tersebut, dapat diketahui bahwa guru lebih mengandalkan hasil akhir belajar yang dicapai siswa daripada proses yang dilakukan siswa untuk mencapai hasil belajar. Guru perlu memperhatikan

		<p>penilaian proses, yang hendaknya menuntut siswa mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan, cara berfikir, serta ide atau gagasannya. Tidak ada penghargaan yang diberikan oleh guru atas dasar proses yang dilakukan oleh siswa. Siswa berusaha mencapai dan merasakan penghargaan sendiri setelah berhasil mengerjakan soal latihan, kegiatan ini mengakibatkan komunikasi antar guru dengan siswa dengan siswa lainnya pun menjadi terbatas. Berdasarkan uraian di atas, maka upaya perbaikan proses pada aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran akan dilakukan melalui observasi serta analisis dengan judul “Pengelolaan Kelas dengan Menggunakan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Berbantuan Media Gambar dengan Canva Pada Siswa SD”.</p>	
9	Selasa,26/08/2025 14:16:40	memperbaiki bab 1 dan melanjutkan bab 2	Mustaqim
10	Selasa,26/08/2025 15:32:35	lengkapi teori yang berkaitan dengan judul	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

11	Selasa,26/08/2025 16:24:14	<p>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</p> <p>2.1 Profil Tempat Bekerja</p> <p>2.1.1 Lokasi dan Uraian Sejarah</p> <p>SD Negeri 06 Warungpring merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Pemalang bagian selatan. SD Negeri 06 Warungpring , berlokasi di Jalan Raya Warungpring - Pakembaran, Km. 1, Dusun Krajan Rt. 09 Rw. 01 Desa Warungpring, Kecamatan Warungpring, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki NPSN: 20324321 dan telah berdiri sejak tahun 1985 berdasarkan SK Pendirian No. 421.2/022/15/64/85 yang terbit pada tanggal 1 Agustus 1985.</p> <p>SD Negeri Warungpring menerapkan system pembelajaran pagi dengan waktu belajar selama 6 hari. Sebagai sekolah negeri yang berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, SD Negeri 06 Warungpring berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan yang berkualitas dan terjangkau bagi seluruh warga masyarakat. Sekolah ini juga telah mendapatkan akreditasi B berdasarkan SK Akreditasi No. 905/BAN-SM/SK/2019 yang terbit pada tanggal 21 Oktober 2019.</p> <p>SD Negeri 06 Warungpring memiliki akses internet melalui telkomsel Flash dan sumber listrik dari PLN. Sekolah ini juga dilengkapi dengan website resmi yang dapat diakses melalui alamat http://sdn06warungpring.go.id, email sony.selda@yahoo.com.</p>	-
12	Selasa,26/08/2025 15:26:52	bimbingan bab 2	Mustaqim
13	Selasa,26/08/2025 15:32:49	cari sintaks model GI	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

14	Selasa,26/08/2025 16:23:43	Sintak media lingkaran asik mengacu pada penerapan metode "Inside Outside Circle" (IOC) atau lingkaran dialog, di mana peserta duduk melingkar dan menggunakan alat bicara untuk berdiskusi, berbagi informasi, serta membangun kebersamaan dan kepercayaan dengan berbagai tahapan kegiatan. Sintak ini berfokus pada keaktifan siswa melalui interaksi dan pembentukan komunitas, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif.	-
15	Selasa,26/08/2025 15:27:19	bimbingan sintaks model pembelajaran	Mustaqim
16	Selasa,26/08/2025 15:33:10	lanjutkan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

17	Selasa,26/08/2025 16:18:43	<p>Model Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)</p> <p>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.</p> <p>Menyajikan informasi: Guru memberikan materi pembelajaran, bisa dengan bantuan media.</p> <p>Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar: Siswa dibagi dalam kelompok untuk bekerja sama.</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar: Guru memfasilitasi dan membimbing diskusi kelompok, bisa menggunakan media digital.</p> <p>Evaluasi: Guru melakukan evaluasi hasil kerja siswa.</p> <p>Memberikan penghargaan: Guru memberikan apresiasi atas kerja keras siswa.</p> <p>Model Discovery Learning (Pembelajaran Menemukan)</p> <p>Pemberian Rangsangan (Stimulasi): Guru memberikan stimulus (misalnya video, gambar) untuk memantik rasa ingin tahu siswa.</p> <p>Pernyataan/Identifikasi Masalah: Siswa mengidentifikasi masalah yang muncul dari stimulus.</p> <p>Pengumpulan Data: Siswa mencari informasi yang relevan untuk memecahkan masalah.</p> <p>Pengolahan Data: Siswa mengolah data yang telah dikumpulkan.</p> <p>Pembuktian (Verifikasi): Siswa menguji hipotesis mereka berdasarkan data yang diolah.</p> <p>Menarik Simpulan (Generalisasi): Siswa menarik kesimpulan dari proses yang telah mereka lalui.</p> <p>Bagaimana Mengintegrasikan Media Lingkas: "Media lingkas" dapat diartikan sebagai media yang ringkas, jelas, dan fokus pada poin-poin penting. Anda bisa menggunakan media ini untuk:</p> <p>Penyampaian Informasi: Gunakan presentasi singkat, infografis, atau video pendek untuk menjelaskan konsep.</p> <p>Fasilitasi Diskusi: Sediakan tool digital sederhana atau gambar/diagram untuk memicu diskusi kelompok.</p> <p>Pengumpulan Data: Gunakan formulir digital sederhana atau polling interaktif.</p> <p>Evaluasi: Gunakan quizz singkat atau kuis interaktif untuk menilai pemahaman siswa.</p>	-
----	-------------------------------	---	---

18	Selasa,26/08/2025 15:27:35	bimbingan metode penyelesaian	Mustaqim
19	Selasa,26/08/2025 15:33:48	gunakan tes atau non tes untyuk memperoleh data	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
20	Selasa,26/08/2025 16:18:31	<p>Tes tertulis: Soal pilihan ganda, esai, atau tugas yang dijawab siswa untuk mengukur pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan.</p> <p>Tes lisan: Memberikan pertanyaan langsung kepada siswa untuk menilai pemahaman dan cara mereka menjawab.</p> <p>Teknik Non-Tes Observasi: Guru mengamati perilaku dan interaksi siswa saat belajar atau melakukan aktivitas tertentu.</p> <p>Wawancara: Bertanya langsung kepada siswa atau orang tua untuk menggali informasi lebih dalam mengenai minat, kesulitan, atau perkembangan mereka.</p> <p>Tugas terstruktur/tidak terstruktur: Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan guru, baik itu proyek, unjuk kerja, atau tugas kreatif lainnya.</p>	-
21	Selasa,26/08/2025 15:28:06	bimbingan instrumen karya kinerja	Mustaqim
22	Selasa,26/08/2025 15:34:06	lengkapi kisi-kisi, rubrik, dll	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

23	Selasa,26/08/2025 16:16:30	Fase 1: Memilih Topik Peran Guru: Memfasilitasi pemilihan topik yang menarik dan relevan bagi siswa, memastikan topik tersebut dapat diinvestigasi. Peran Siswa: Mengidentifikasi dan memilih topik berdasarkan minat mereka, lalu menggunakan media Lingkas untuk mencari informasi awal. Peran Media Lingkas: Menyajikan materi pengantar, video, atau infografis untuk membantu siswa memahami cakupan topik dan merumuskan pertanyaan awal yang akan diinvestigasi.	-
24	Selasa,26/08/2025 15:29:28	bimbingan media pembelajaran	Mustaqim
25	Selasa,26/08/2025 15:34:28	langsung daftarkan hki	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
26	Selasa,26/08/2025 16:16:31	Media Lingkas	-
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
27	Selasa,26/08/2025 15:35:39	bimbingan bab IV	Mustaqim
28	Selasa,26/08/2025 15:40:55	lengkapi hasil, masih terdapat yang kosong	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

29	Selasa,26/08/2025 16:08:52	<p>BAB IV. PEMBAHASAN</p> <p>4.1 Hasil Obsevasi</p> <p>Hasil obsevasi awal dapat dilihat sebanyak 17 siswa (68%) sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 8 siswa (32%) siswa diambil dari skor tes dan hasil belajar. Dengan nilai rata-rata tertinggi adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 50. Peningkatan nilai ketuntasan siswa dalam pembelajaran matematika. Pada observasi berikutnya terdapat 23 siswa (92%) mencapai KKM dan dinyatakan tuntas sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 2 siswa (8%) siswa diambil dari skor tes dan hasil belajar. Dengan nilai rata-rata tertinggi adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 60.</p> <p>Dengan nilai tertinggi adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 60. Masih adanya 2 siswa yang belum tuntas disebabkan :</p> <ol style="list-style-type: none">1) Daya tangkap dalam pembelajaran kurang,2) Siswa yang belum tuntas kurang berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan sehingga kurangnya komunikasi dengan guru menyebabkan kurang pahami materi yang diajarkan.3) Rendahnya keinginan dan motivasi anak untuk belajar, mereka lebih tertarik untuk bermain bersama teman sebaya.4) Kurang adanya dukungan dari keluarga terutama orang tua dengan perkembangan belajar anak. Kebanyakan mereka terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang memperhatikan perkembangan anak. <p>Berdasarkan paparan penyebab masih adanya siswa yang belum tuntas guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1) Memberikan perhatian khusus kepada siswa yang mendapat nilai rendah yaitu dengan memberikan pelajaran tambahan, memberikan latihan soal yang lebih banyak dan memberikan nasihat untuk lebih rajin belajar.2) Memberikan pesan kepada orang tua atau keluarga untuk lebih memperhatikan perkembangan anak.3) Selalu memperhatikan perkembangan kemampuan anak, sehingga kelemahan-kelemahannya dapat segera teratasi.	-
----	-------------------------------	--	---

4.2 Ulasan Pembahasan

Hasil observasi dan analisis sebelum tindakan yang dilakukan dikelas VI SDN 06 Warungpring menyatakan tingkat pemahaman siswa kelas VI khususnya mata pelajaran matematika masih rendah, hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini salah satu penyebabnya adalah karena guru dalam penyampaian pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.

Proses pembelajaran sebelum tindakan menunjukkan hasil belajar pada observasi I yang rendah yaitu siswa yang nilainya memenuhi KKM sebanyak 17 siswa atau 68 % dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50. Terlihat pula kenaikan nilai rata-rata kelas. Jika pada observasi I nilai rata-rata yang dicapai adalah 60, lalu meningkat menjadi 80 pada observasi II. Adanya perbandingan antara jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas karena siswa yang sudah mencapai ketuntasan telah mampu menangkap materi yang disajikan guru, sedangkan siswa yang belum bisa menangkap materi oleh guru karena daya tangkap mereka yang kurang bila menangkap materi ajar. Aktivitas belajar siswa didapatkan dan hasil nilai observasi I dan observasi II sebagai berikut:

1. Observasi I

Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 8 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 17 siswa. Dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50

2. Observasi II

Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation pendekatan Demonstrasi, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 2 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 23 siswa. Dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang lulus dalam mata pelajaran matematika dari banyak siswa 25, maka terbukti bahwa penggunaan metode ini juga efektif untuk mengurangi kebosanan siswa dalam menerima pelajaran, dengan adanya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa meningkatkan motivasi belajar mereka khususnya pembelajaran matematika.

30	Selasa,26/08/2025 15:36:17	bimbingan hasil non tes	Mustaqim
31	Selasa,26/08/2025 16:08:59	Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 8 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 17 siswa. Dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50	-
32	Selasa,26/08/2025 15:37:37	perbaikan analisis hasil data	Mustaqim
33	Selasa,26/08/2025 16:09:01	Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation pendekatan Demonstrasi, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 2 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 23 siswa. Dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang lulus dalam mata pelajaran matematika dari banyak siswa 25, maka terbukti bahwa penggunaan metode ini juga efektif untuk mengurangi kebosanan siswa dalam menerima pelajaran, dengan adanya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa meningkatkan motivasi belajar mereka khususnya pembelajaran matematika.	-
34	Selasa,26/08/2025 15:37:48	bimbingan bab v	Mustaqim

35	Selasa,26/08/2025 16:09:13	<p>AB V PENUTUP</p> <p>5.1 Kesimpulan</p> <p>Berdasarkan penelitian observasi kelas yang dilaksanakan di SDN 06 Warungpring bagi siswa kelas VI pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Setelah dilaksanakan perbaikan unjuk kerja Matematika melalui observasi I, observasi II dengan pendekatan pembelajaran Group Investigation dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil penelitian. Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 8 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 17</p> <p>Investigation pada menghitung luas lingkaran kelas VI semester I SDN 06 Warungpring yang akhirnya bermuara pada hasil belajar yang mengalami peningkatan siswa. Pada Observasi II dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 2 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 23 siswa. Dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Berdasarkan perolehan hasil nilai yang didapat pada observasi I dan observasi II didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Group Investigation pada pelajaran Matematika kelas VI semester I SDN 06 Warungpring yang akhirnya bermuara pada hasil belajar yang mengalami peningkatan.</p> <p>5.2 Saran</p> <p>1. Bagi Siswa</p> <p>Siswa bisa selalu aktif saat proses pembelajaran, berani dalam mengutarakan kesulitan serta pendapatnya kepada guru tentang materi yang diajarkan, dan mau membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Serta siswa dapat lebih memantapkan langkah-langkah pendekatan Group Investigation terutama pada mata pelajaran Matematika.</p> <p>2. Bagi Guru</p> <p>36</p> <p>Hendaknya guru bisa mengembangkan hasil penelitian observasi ini dengan penelitian yang terkait baik pada pendekatan pembelajaran dan pada penelitian unjuk kerja siswa. Dan guru dapat</p>	-
----	-------------------------------	---	---

		<p>menerapkan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar misalnya pendekatan pembelajaran Group Investigation. Serta hendaknya guru melakukan penilaian tidak menggunakan penilaian hasil semata, namun juga melakukan penilaian proses seperti penilaian unjuk kerja siswa sehingga semua perkembangan siswa dapat dipantau dengan baik</p> <p>3. Bagi Sekolah</p> <p>Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan lembaga sosial sebaiknya memotivasi guru agar dapat memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif terutama pendekatan inkuiri sehingga siswa merasa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.</p>	
36	Selasa,26/08/2025 15:38:23	merevisi bab v	Mustaqim

37	Selasa,26/08/2025 16:09:18	<p>AB V PENUTUP</p> <p>5.1 Kesimpulan</p> <p>Berdasarkan penelitian observasi kelas yang dilaksanakan di SDN 06 Warungpring bagi siswa kelas VI pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Setelah dilaksanakan perbaikan unjuk kerja Matematika melalui observasi I, observasi II dengan pendekatan pembelajaran Group Investigation dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil penelitian. Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 8 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 17</p> <p>Investigation pada menghitung luas lingkaran kelas VI semester I SDN 06 Warungpring yang akhirnya bermuara pada hasil belajar yang mengalami peningkatan siswa. Pada Observasi II dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 2 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 23 siswa. Dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Berdasarkan perolehan hasil nilai yang didapat pada observasi I dan observasi II didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Group Investigation pada pelajaran Matematika kelas VI semester I SDN 06 Warungpring yang akhirnya bermuara pada hasil belajar yang mengalami peningkatan.</p> <p>5.2 Saran</p> <p>1. Bagi Siswa</p> <p>Siswa bisa selalu aktif saat proses pembelajaran, berani dalam mengutarakan kesulitan serta pendapatnya kepada guru tentang materi yang diajarkan, dan mau membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Serta siswa dapat lebih memantapkan langkah-langkah pendekatan Group Investigation terutama pada mata pelajaran Matematika.</p> <p>2. Bagi Guru</p> <p>36</p> <p>Hendaknya guru bisa mengembangkan hasil penelitian observasi ini dengan penelitian yang terkait baik pada pendekatan pembelajaran dan pada penelitian unjuk kerja siswa. Dan guru dapat</p>	-
----	-------------------------------	---	---

		<p>menerapkan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar misalnya pendekatan pembelajaran Group Investigation. Serta hendaknya guru melakukan penilaian tidak menggunakan penilaian hasil semata, namun juga melakukan penilaian proses seperti penilaian unjuk kerja siswa sehingga semua perkembangan siswa dapat dipantau dengan baik</p> <p>3. Bagi Sekolah</p> <p>Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan lembaga sosial sebaiknya memotivasi guru agar dapat memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif terutama pendekatan inkuiri sehingga siswa merasa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.</p>	
38	Selasa,26/08/2025 15:38:54	bimbingan bab I sampai bab V	Mustaqim

39	Selasa,26/08/2025 16:09:24	<p>BAB I PENDAHULUAN</p> <p>1.1 Latar Belakang</p> <p>Konsep matematika berdasarkan pemahaman Hiebert dan Carpenter (Hariwijaya, 2019) menjelaskan bahwa “Pemahaman memudahkan terjadinya transfer. Siswa dikatakan memahami bila mereka bisa mengkontruksi makna dari pesan – pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, ataupun grafis, yang di sampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer”. Jika hanya memberikan keterampilan saja tanpa dipahami, akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar materi selanjutnya, sehingga siswa akan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit. Pemahaman dalam pembelajaran matematika sudah seharusnya tertanam kepada setiap siswa oleh guru sebagai pendidik. Karena tanpa pemahaman siswa tidak bisa mengaplikasikan prosedur, konsep, ataupun proses.</p> <p>Adapun tujuan dari pengajaran matematika adalah : Mempersiapkan siwa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan, perubahan pola pikir dalam kehidupan sehari – hari dan kehidupan dunia yang selalu berkembang agar dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan serta mampu menyelesaikan berbagai macam pemecahan masalah. Berdasarkan hal tersebut, hendaknya guru matematika mengkondisikan bagaimana pembelajaran matematika yang sekiranya disukai oleh siswa agar tidak terjadinya kebosanan, sehingga dapat mengurangi kesulitan pada mata pelajaran matematika.</p> <p>Salah satu masalah pembelajaran matematika di SD Negeri 06 Warungpring Kecamatan Warungpring, Kabupaten Warungpring tahun pelajaran 2024/2025 adalah hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sangat rendah, siswa kurang memperhatikan pelajaran. Sebagian besar siswa masih menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Atas dasar observasi dan diskusi dengan rekan sejawat, siswa kelas V1 SDN 06 Warungpring menunjukkan kondisi yang belum mengalami perubahan yang nyata, kendatipun berbagai upaya sudah dilakukan seperti merubah tempat duduk siswa, memberikan bahan diskusi, mengusahakan anak untuk aktif mengajukan</p>	-
----	-------------------------------	--	---

pertanyaan atau menjawab pertanyaan.

Kemampuan siswa kelas VI SDN 06 Warungpring hasil belajar matematika mempunyai skor rata-rata 53. Besarnya skor belajar ini masih jauh dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 65 . Skor tertinggi yang dicapai adalah 80 yang diraih oleh 8 siswa dari 25 siswa atau 32% siswa dalam kelas. Skor terendah 50, sebuah skor yang jauh dari KKM yang ditetapkan 65.

Kegiatan pembelajaran matematika, selalu didesain dengan pembelajaran berpusat pada guru, yakni guru secara penuh memberikan penjelasan. Guru kelas VI selalu

menggunakan ceramah yang merupakan pembelajaran konvensional. Siswa hanya diminta mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran. Guru belum menerapkan struktur mengajar dengan baik. Sikap siswa menunjukkan adanya kejenuhan dan kebosanan belajar siswa. Potensi siswa tidak dimanfaatkan dan dikembangkan. Siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran. Siswa tidak diberi kesempatan untuk berbicara, bertanya maupun mengajukan pendapatnya.

Aktivitas siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja, pada saat pelaksanaan pembelajaran. Guru belum melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Guru menjelaskan uraian materi di depan kelas dengan berpegang buku LKS. Dari penjelasan materi yang diberikan pada siswa, guru menambahkan hal-hal yang penting dari materi di papan tulis. Saat yang bersamaan, siswa mencatatnya dalam buku tulis masing- masing. Tidak ada kelompok kerja siswa, siswa berada pada tempat duduk masing- masing menyimak penjelasan dari guru dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru diakhir pembelajaran. guru belum menerapkan pendekatan yang tepat untuk membantu kesulitan belajar siswa, sehingga memperkuat anggapan siswa bahwa matematika itu sulit. Guru hanya melakukan penilaian hasil belajar atas dasar hasil kerja siswa mengerjakan soal latihan. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh guru tersebut, dapat diketahui bahwa guru lebih mengandalkan hasil akhir belajar yang dicapai siswa daripada proses yang dilakukan siswa untuk mencapai hasil belajar. Guru perlu memperhatikan

penilaian proses, yang hendaknya menuntut siswa mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan, cara berfikir, serta ide atau gagasannya. Tidak ada penghargaan yang diberikan oleh guru atas dasar proses yang dilakukan oleh siswa. Siswa berusaha mencapai dan merasakan penghargaan sendiri setelah berhasil mengerjakan soal latihan, kegiatan ini mengakibatkan komunikasi antar guru dengan siswa dengan siswa lainnya pun menjadi terbatas. Berdasarkan uraian di atas, maka upaya perbaikan proses pada aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran akan dilakukan melalui observasi serta analisis dengan judul “Pengelolaan Kelas dengan Menggunakan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Berbantuan Media Gambar dengan Canva Pada Siswa SD”.

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

1.2.1 Lingkup Pengabdian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan dan pengembangan dalam mata pelajaran matematika, yaitu:

- a) Pembelajaran matematika di kelas hanya berpusat kepada guru.
- b) Guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas.
- c) Aktifitas siswa yang kurang saat pelajaran berlangsung,

Aktivitas siswa yang kurang saat pelajaran berlangsung. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Apakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran menghitung luas lingkaran dapat diupayakan melalui model pembelajaran group investigation (GI) berbantuan media gambar dengan canva pada siswa SD”.

1.2.2 Lingkup Pengembangan

Upaya untuk mengatasi kegiatan pembelajaran matematika, khususnya pada saat proses pembelajaran menghitung luas lingkaran, peneliti akan menerapkan model pembelajaran group investigation (GI). Model pembelajaran group investigation (GI) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia.

Inovasi pembelajaran pada model pembelajaran GI sebagai berikut:

- a) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
- b) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
- c) Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
- d) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
- e) Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasannya.
- f) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasann.
- g) Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.
- h) Evaluasi.

Adapun kelebihan model pembelajaran group investigation (GI) menurut Setiawan (2016), sebagai berikut:

a) Secara Pribadi, yaitu:

- Dalam proses belajarnya dapat bekerja secara bebas;
- Memberi semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif;
- Rasa percaya diri dapat lebih meningkat;
- Dapat belajar untuk memecahkan, menangani suatu masalah;
- Mengembangkan antusiasme dan rasa pada pembelajaran.

b) Secara Sosial, yaitu:

- Meningkatkan belajar bekerja sama;
- Belajar berkomunikasi baik dengan teman sendiri maupun guru;
- Belajar berkomunikasi yang baik secara sistematis;
- Belajar menghargai pendapat orang lain;
- Meningkatkan partisipasi dalam membuat suatu keputusan;

c) Secara Akademis,yaitu:

- Siswa terlatih untuk mempertanggungjawabkan jawaban yang diberikan.
- Bekerja secara sistematis;
- Mengembangkan dan melatih keterampilan dalam

berbagai bidang;

- Merencanakan dan mengorganisasikan pekerjaannya;
- Mengecek kebenaran jawaban yang mereka buat;
- Selalu berfikir tentang cara atau strategi yang digunakan sehingga didapat suatu kesimpulan yang berlaku umum.

Melalui penerapan model pembelajaran group investigation (GI), diharapkan dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran matematika siswa kelas VI SDN 06 Warungpring. Dengan meningkatnya proses berupa aktivitas aktif siswa, maka dapat meningkat pula hasil belajar pada siswa SD.

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk Mengetahui Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam hal menghitung luas lingkaran dengan model pembelajaran GI pada siswa SD.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan kompetensi keilmuan dan keterampilan di dunia kerja secara profesional dan menambahkan soft skill melalui gagasan inovatif yang ditemukan.
- b. Menghasilkan nilai manfaat tinggi untuk pengembangan teori dan praktik dalam bidang pendidikan dan atau non kependidikan dengan dukungan fakta empirik dari lapangan.

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

1.4.1 Manfaat Tugas Akhir Program RPL bagi Universitas

Memberikan peluang untuk menerapkan tridarma perguruan tinggi dengan memberikan akses pendidikan yang lebih luas, khususnya pada lulusan pendidikan nonformal di LKP. Hal ini sejalan dengan elemen pertama tridarma perguruan tinggi adalah pendidikan dan pengajaran. Dengan menerima dan mengakui pembelajaran di LKP, perguruan tinggi pun dapat mengakui nilai dan relevansinya sebagai bentuk menerapkan tridarma perguruan tinggi. Dengan begitu, perguruan tinggi pun dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki pengetahuan yang luas, dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan pasar kerja.

1.4.2 Manfaat Tugas Akhir Program RPL bagi Tempat Kerja

Dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas yang bermanfaat untuk kemajuan tempat kerja, sehingga bisa bersaing dalam berbagai bidang.

1.4.3 Manfaat Tugas Akhir Program RPL bagi Mahasiswa

- a. Menguji kemampuan penelitian
- b. Menerapkan metode ilmiah
- c. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah
- d. Memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan dan teknologi
- e. Menjadi syarat penyelesaian pendidikan.
- f. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun karya tulis ilmiah yang mencerminkan kemampuan melakukan proses dan pola berpikir ilmiah berdasarkan pengalaman di tempat kerja.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Bekerja

2.1.1 Lokasi dan Uraian Sejarah

SD Negeri 06 Warungpring merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Pemalang bagian selatan. SD Negeri 06 Warungpring, berlokasi di Jalan Raya Warungpring - Pakembaran, Km. 1, Dusun Krajan Rt. 09 Rw. 01 Desa Warungpring, Kecamatan Warungpring, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki NPSN: 20324321 dan telah berdiri sejak tahun 1985 berdasarkan SK Pendirian No. 421.2/022/15/64/85 yang terbit pada tanggal 1 Agustus 1985.

SD Negeri Warungpring menerapkan system pembelajaran pagi dengan waktu belajar selama 6 hari. Sebagai sekolah negeri yang berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, SD Negeri 06 Warungpring berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan yang berkualitas dan terjangkau bagi seluruh warga masyarakat. Sekolah ini juga telah mendapatkan akreditasi B berdasarkan SK Akreditasi No. 905/BAN-SM/SK/2019 yang terbit pada tanggal 21 Oktober 2019.

SD Negeri 06 Warungpring memiliki akses internet melalui telkomsel Flash dan sumber listrik dari PLN. Sekolah ini juga dilengkapi dengan website resmi yang dapat diakses melalui alamat <http://sdn06warungpring.go.id>, email sony.selda@yahoo.com.

2.1.2 Visi – Misi

a) Visi

Cerdas, Terampil, Maju Dalam Prestasi, Bertaqwa dan Berbudi, Santun Dalam Perilaku.

b) Misi

- Meletakkan Dasar Kecerdasan, Pengetahuan, Keterampilan, Kepribadian, dan Akhlak Yang Mulia.
- Mengembangkan Olahraga dan Seni Budaya.
- Mengembangkan Rasa Kesetiakawanan dan Kekeluargaan.
- Membimbing Siswa Untuk Terbiasa dan Tekun Melaksanakan Ajaran Agama.

c) Bidang yang ditekuni

Mahasiswa dalam hal ini bertugas sebagai guru honorer di SD Negeri 06 Warungpring yang berfokus pada pengembangan berbagai bidang yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dasar dan tuntutan zaman. Bidang utama yang ditekuni meliputi :

1. Bertugas sebagai wali kelas 5 : Secara umum membantu kinerja guru ASN dan PPPK dalam melaksanakan tugas serta diberi mandat oleh kepala sekolah bertanggung jawab mengampu kelas 5 dalam pembelajaran sehari-hari menanamkan nilai-nilai moral dan keagamaan yang kuat melalui pendekatan integratif dalam kegiatan belajar-mengajar. Pendidikan ini bertujuan membentuk siswa yang beriman, dan berakhlak mulia.
2. Berpartisipasi pengembangan bakat dan minat : Bersama seluruh guru mengasah kemampuan siswa di bidang seni, olahraga, dan budaya melalui ekstrakurikuler yang terarah. Misalnya kelompok seni tari tradisional, olahraga, dan pramuka.
3. Membantu sekolah dalam pengembangan penguasaan IPTEK : Memberikan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi yang aplikatif melalui kurikulum berbasis STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital.
4. Kerjasama komunitas : Menjalin hubungan erat dengan masyarakat sekitar untuk mendukung program-program yang relevan dengan kebutuhan lingkungan lokal.

2.2 Struktur Organisasi SD Negeri 02 06 Warungpring Kecamatan Warungpring Tahun Pelajaran 2024/2025 No.

Nama / NIP
Pangkat, Gol./ Ruang
Jabatan
1
Harsiti, S.Pd.SD
NIP. 19660411 198810 2 001
Pembina, IV/a
Kepala Sekolah
2
Dian Pujiastuti, S.Pd.
NIP. 19791024 2014 1 005
Pembina, III/b
Guru Kelas I
3
Tati Winarsih, S.Pd.I
NIP. 19811212 200812 1 003
Penata TK I, III/d
Guru PAI
I – VI
4
Siti Layinah, S.Pd.SD
NIP. 19880507 202306 1 002
Penata, III/d
Guru Kelas VI
5
Novisah, S.Pd.
NIP. 19940801 202212 2 002
Penata, III/a
Guru Kelas II
6
Ikhyia Khumaidi, S.Pd.
NIP. 19910603 200701 2 014
Penata Muda TK I, III/b
Guru PJOK
I – VI
7
Mustaqim, S.Pd.SD
NIP -
-
Guru Kelas V
8
Brm Ibnu Wardani, S.Pd
NIP. -
-
Guru Kelas III
9

Nining Muhayati

NIP. -

-

Guru Kelas IV

10

Rio Susanto, S.Pd.

NIP. -

-

Guru Bahasa Inggris

11

Amilatul Rizki

NIP -

-

Perpustakaan

12

Irfani

NIP. 19840401 201406 1 002

-

Penjaga Sekolah

2.3 Deskripsi pekerjaan mahasiswa ditempat bekerja

Mahasiswa yang bekerja di SD Negeri 06

Warungpring memiliki tanggung jawab sebagai bagian dari proses pendidikan dan pengelolaan sekolah. Tugas-tugas meliputi:

a) Membantu Proses Pembelajaran: Mahasiswa membantu guru dalam penguatan literasi dan numerasi siswa, serta mahasiswa juga bisa membantu siswa dalam bimbingan belajar.

b) Membantu Administrasi sekolah: Mahasiswa bisa membantu dalam piket absen, menyusun form pengawas ujian, dan menyiapkan lembar jawaban.

c) Membantu Kegiatan Ekstrakurikuler: Mahasiswa bisa membantu mengelola kegiatan ekstrakurikuler seperti klub, kompetisi, kegiatan seni budaya, dan pramuka. aktif dalam mendampingi kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni budaya, dan pramuka.

d) Membantu Publikasi Kegiatan: Mahasiswa bisa membuat video dan postingan mengenai pengalaman selama menjalani kegiatan di sekolah.

e) Penguatan Karakter Siswa: Membimbing siswa dalam program pengembangan karakter, seperti kegiatan keagamaan, kebersihan, dan penghijauan.

2.4 Kajian Teori

2.4.1 Media Gambar dengan Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi desain visual

yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun. Canva memiliki banyak fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin (A. Poerna Wardhanie, dkk : 2021).

Penggunaan media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat membantu untuk mempermudah siswa lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut (Dela Rahmayanti 2020).

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedih banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media. Disamping beragam jenis template yang dapat digunakan dengan mudah, aplikasi canva juga memuat fitur-fitur sebagai berikut: (1) jutaan gambar, baik berupa foto, vektor, ilustrasi, bahkan pengguna dapat mengunggah foto dari perangkat sendiri. (2) filter foto, edit foto menggunakan filter yang mudah untuk digunakan; (3) ikon dan bentuk, terdapat beragam jenis ikon, bentuk, dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah dan ada ribuan pilihan serta dapat mengunggah elemen sendiri (Garris Pelangi, 2020); (4) font, akses ratusan font yang siap digunakan untuk beragam jenis desain; (5) latar belakang (background), terdapat beragam jenis background

yang dapat digunakan untuk mempercantik design. (6) audio, dapat dicari dan digunakan dengan mudah. Sebagai hasil dari desain, aplikasi canva memiliki enam bentuk download untuk hasil desain yang selesai dirancang, yakni terdiri atas PNG, JPG, PDF standard atau Print, Video (MP4), dan animation (MP4/GIF) (Elmira Siska, 2021). Banyak opsi yang disediakan dalam canva sehingga memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam membuat beragam jenis desain.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk power point, dalam bentuk poster, atau pun dalam bentuk video pembelajaran. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat diakses melalui laptop atau gawai, serta ada banyak sekali tutorial penggunaannya pada platform Youtube, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva.

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi canva menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) yaitu :
Kelebihan aplikasi Canva meliputi :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya

ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Kekurangan aplikasi Canva yakni :

1. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
2. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbedai Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

2.4.2 Media Gambar

Menurut Sadiman (2016) Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dMatematikakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana.

Kelebihan media gambar antara lain: (1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata; (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; (3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; (4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja; dan (5) Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.

Adapun macam-macam media gambar yaitu: (1) Realita yaitu benda-benda yang nyata digunakan sebagai bahan belajar, contohnya : pemandangan alam dan lain- lain; (2) Model yaitu benda 3D atau tiga dimensi merupakan representasi dari benda yang sebenarnya seperti rumah-rumahan, mobil-mobilan dll; (3) Benda grafis yaitu suatu gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan.

Manfaat gambar sebagai media pembelajaran yaitu: meningkatkan daya tarik siswa; mempermudah pengertian atau pemahaman siswa; mempermudah

pemahaman yang sifatnya abstrak; memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau bagian kecil sehingga dapat diamati. menyingkat suatu uraian informasi yang diperjelas dengan sebuah kata-kata pendek, yang mungkin kata-kata tersebut membutuhkan uraian panjang.

2.4.3 Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2015) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, tergantung dari tujuan pengajarannya. Menurut R. Gagne dalam Susanto (2016:1) berpendapat bahwa "Belajar dapat di artikan sebagai suatu perkembangan di mana sesuatu organisme mengalami perubahan perilakunya karena akibat dari pengalaman".

Menurut Djamarah (2015: 13)"Belajar merupakan serangkaian proses pelaksanaan jiwa dan raga agar mendapatkan suatu perkembangan sikap atau tingkah laku akibat dampak dari suatu pengalaman individu saat berinteraksi dengan lingkungannya yang berhubungan atau menyangkut kognitif atau ilmu pengetahuan, afektif, dan psikomotor". Jadi hasil belajar adalah sebuah hasil yang mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar yang berhubungan atau berkaitan dengan ranah kognitif (pengetahuan atau pemahaman), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap dan nilai).

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afekif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tiga Aspek yang digunakan untuk mengukur hasil belajar:

1) Aspek Kognitif

a) Berkenaan dengan kemampuan intelektual, seperti pengetahuan, keterampilan, berpikir, dan

kemampuan menghafal.

Contohnya: Kemampuan memahami menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

b) Evaluasi kognitif dapat dilakukan dengan memberikan tes.

2) Aspek Afektif

a) Berkenaan dengan sikap, perasaan, minat dan nilai – nilai.

Contohnya: Penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakteristik.

b) Evaluasi afektif dapat dilakukan dengan lembar observasi analisis dokumen hasil kinerja peserta didik.

3) Aspek Psikomotorik

Berkenaan dengan keterampilan motoric, kemampuan bertindak, dan keterampilan gerak.

Contohnya: Persepepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

2.4.4 Model Pembelajaran Group Investigation (GI)

GI merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi

(informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet.

Siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Model GI dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri.

Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Dalam model GI terdapat tiga konsep utama, yaitu: penelitian atau inquiry, pengetahuan atau knowledge, dan dinamika kelompok atau the dynamic of the learning group (Winaputra, 2021). Penelitian ini adalah proses dinamika siswa memberikan respon terhadap masalah dan memecahkan masalah tersebut. Pengetahuan adalah pengalaman belajar yang diperoleh siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan dinamika kelompok menunjukkan suasana yang menggambarkan sekelompok saling berinteraksi yang melibatkan

berbagai ide dan pendapat serta saling bertukar pengalaman melalui proses saling berargumentasi. Langkah-langkah model pembelajaran GI di atas, menurut Sharan (dalam Supandi, 2020, hlm. 6) sebagai berikut:

- 1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
- 2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
- 3) Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
- 4) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
- 5) Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasannya.
- 6) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasannya.
- 7) Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.
- 8) Evaluasi

Berdasarkan pemaparan mengenai model pembelajaran GI tersebut, jelas bahwa model pembelajaran GI mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Artinya siswa dituntut selalu berfikir tentang suatu persoalan dan mereka siswa mencari sendiri secara penyelesaiannya. Dengan demikian siswa akan lebih terlatih untuk selalu menggunakan keterampilan pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar siswa akan tertanam untuk jangka waktu yang cukup lama (Setiawan, 2016, hlm. 9).

2.5 Materi Keliling dan Luas Lingkaran

2.5.1 Definisi Lingkaran

Lingkaran adalah suatu garis lengkung yang kedua ujungnya dan semua titik yang terletak pada garis lengkung tersebut mempunyai jarak yang sama jauh terhadap suatu titik tertentu.

Titik PQRS terletak sama jauh terhadap titik O.

Titik O merupakan titik pusat lingkaran.

Panjang garis lengkung yang kedua ujungnya bertemu disebut keliling lingkaran.

Daerah yang terdapat di dalam lingkaran disebut luas lingkaran.

- Titik P pada lingkaran ini merupakan pusat lingkaran
- PA, PB, PC dan PD disebut jari-jari atau radius (r)
- AB adalah garis tengah atau diameter (d) garis lurus yang menghubungkan 2 titik pada lingkaran dan melalui pusat lingkaran (titik P)

2.5.2 Menentukan Keliling Lingkaran

a. Dengan Melilitkan tali/pita pada lingkaran

Ambil sebuah benda yang permukaannya berbentuk lingkaran, misal benda ini.

Sediakan seutas pita, tali atau benang.

Lilitkan tali tersebut mengelilingi tepi permukaan benda tadi sampai tali menutup semua tepi permukaannya dan ujung-ujung tali bertemu.

Lepaskan tali dari tepi benda tadi.

Ukurlah panjang tali tersebut dengan mistar.

Panjang tali yang didapat merupakan keliling benda tersebut.

b. Dengan Menggelindingkan Lingkaran

Disediakan sebuah lingkaran (gbr sebuah gelang).

Coba anda beri sebuah tanda pada tepi benda tersebut. Himpitkan tanda pada benda tersebut dengan tanda yang berada di permukaan meja (misal titik A).

c. Rumus Lingkaran

Keliling lingkaran : $22/7 \times \text{diameter}$ atau $2 \times 22/7 \times \text{jari}$
jari

contoh : diameter = 28 cm

jari jari = $2 \times \text{diameter} = 28 : 2 = 14$ cm

Keliling : $22/7 \times 28 = 88$ cm

Luas lingkaran : $(22/7 \text{ atau } 3,14) \times \text{jari jari}$
 $= 22/7 \times 14 \times 14$

$= 44 \times 14$

$= 616$ cm²

d. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran dapat berhasil karena dipengaruhi beberapa faktor antara lain model pembelajaran. Pada kenyataannya pada kegiatan pembelajaran masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang berlangsung di kelas adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru mendominasi seluruh waktu pembelajaran dengan menyampaikan materi melalui metode ceramah.

Menurunnya hasil belajar matematika disebabkan karena kegiatan belajar mengajar matematika selama

ini guru kelas V1 cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah tanpa disertai media apapun. Guru belum mendesain pembelajaran dengan baik. Guru tidak peduli bahwa siswa nampak jenuh dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran GI merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok – kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Ada empat unsur penting dalam model pembelajaran GI yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai.

Dalam pelaksanaan pembelajaran GI guru membagi kelas menjadi 7 kelompok yang heterogen, hal ini dimaksudkan agar siswa belajar untuk saling menerima kekurangan maupun kelebihan orang lain, disamping itu juga agar kelompok – kelompok yang ada dalam kelas tersebut menjadi homogen sehingga tidak ada rasa iri antar kelompok. Setelah itu guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. Guru lalu memanggil ketua – ketua kelompok untuk menanyai materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya, dalam hal ini guru menyampaikan KD tentang menghitung luas lingkaran. Masing – masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya dengan menginvestigasi topik yakni dengan menyimak soal, mengklarifikasi soal, mensintesis semua gagasan. Lalu menyiapkan laporan akhir. Setelah semua kelompok selesai, diskusi kelas yakni mempresentasikan hasil dan memberi tanggapan. Terakhir guru akan memberi klarifikasi dan membuat kesimpulan. Kemudian mengadakan evaluasi. Pembelajaran dengan menggunakan model GI akan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta mengembangkan ketrampilan sosial

BAB III. KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Kinerja Pengabdian

Lama pengabdian di SDN 06 Warungpring kurang lebih 11 tahun lebih 3 bulan, dimulai dari tanggal 1 Oktober 2013 sampai sekarang. Adapun tugas dan tanggung jawab sebagai guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam suatu pembelajaran.

Berikut ini rincian tugas dan tanggung jawab guru yaitu :

- a) Menyusun program pembelajaran, seperti program tahunan, dan program semester.
- b) Menyusun silabus.
- c) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas.
- d) Mengevaluasi hasil belajar peserta didik.
- e) Membuat dan mengisi daftar nilai siswa.
- f) Melaksanakan kegiatan bimbingan siswa.
- g) Membuat alat peraga untuk pembelajaran.
- h) Menumbuhkan minat belajar siswa.
- i) Mengikuti kegiatan pengembangan kurikulum.
- j) Melaksanakan tugas – tugas lain yang diberikan sekolah.
- k) Selain itu guru juga harus menjadi figur teladan bagi para siswa dalam hal etika, perilaku, berpakaian, dan bertutur kata.

3.2 Kinerja Pengembangan

3.2.1 Tempat dan waktu Observasi

Penelitian dilakukan di SDN 06 Warungpring, salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di kecamatan Warungpring kabupaten Pematang di Jl. Raya Warungpring - Pakembaran. Sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2024/2025 mulai dari bulan Juli s/d November.

Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena Penelitian Observasi ini memerlukan beberapa tahap yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

3.2.2 Subjek Observasi

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 06 Warungpring, sejumlah 25 siswa yang terdiri 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Sebagian besar orang tua siswa kelas VI berprofesi sebagai petani. Secara umum karakteristik siswa kelas VI didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan

kognitif dengan rata-rata 50%, yaitu 25 % siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata dan 25 % siswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata.

3.2.3 Jenis dan Desain Observasi

1. Jenis Observasi

Jenis penelitian ini adalah Penelitian secara observasi. Penelitian observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku atau situasi, memberikan data yang lebih akurat dibandingkan metode lain seperti survei atau wawancara yang bergantung pada laporan diri (Renninger & Bachrach, 2015). Juga penelitian observasi ini adalah suatu bentuk pembelajaran di mana individu belajar dengan mengamati perilaku orang lain, yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pengembangan keterampilan motorik dan simulasi dalam pendidikan kesehatan (Johnson, 2020).

Penggunaan penelitian observasi dalam Pembelajaran dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses Pembelajaran dan keretlibatan siswa dalam Pembelajaran. Metode observasi sangat berguna dalam memahami dinamika pembelajaran dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas Pembelajaran.

2. Desain Penelitian Observasi

Penelitian obsevasi kelas ini mengambil desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kemmis dan Mc Taggart menyatukan komponen tindakan dan pengamatan sebagai satu kesatuan. Hasil dari pengamatan ini dijadikan dasar langkah berikutnya yaitu refleksi. Dari refleksi disusun sebuah modifikasi yang diaktualisasikan dalam bentuk rangkaian tindakan dan pengamatan lagi, begitu seterusnya. Rancangan dalam penelitian observasi merupakan upaya untuk pengumpulan data yang dilakukan ketika peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu – individu di lokasi penelitian. (Creswell, 2016) . Tujuan menggunakan model ini adalah apabila pada awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka tindakan perbaikan dapat dilakukan pada tindakan berikutnya sampai target yang

diinginkan tercapai. Pada masing- masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, refleksi.

a) Tahap (1): Menyusun Rancangan Tindakan
Penyusunan rancangan mempunyai kesepakatan bersama antara guru yang melakukan tindakan dengan peneliti yang akan mengamati proses jalannya tindakan. Upaya tersebut dilakukan untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat. Rencana penelitian tindakan merupakan tindakan yang terstruktur dan terencana, namun tidak menutup kemungkinan untuk mengalami perubahan sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

b) Tahap (2) dan (3): Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan

Tahap 2 dan 3 mempunyai sifat yang berbeda, tetapi tahap 2 dan 3 dilakukan secara bersamaan karena pelaksana pembelajaran dan pengamat berbeda yaitu 1 orang. Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan pembelajaran di kelas.

c) Tahap (4): Refleksi

Pada tahap ini menerapkan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data dari lembar observasi dan dapat pula bertanya jawab dengan subjek tentang apa yang dialami, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Keempat tahapan tersebut adalah unsur untuk membuat siklus. Siklus adalah putaran kegiatan berurutan yang kembali kelangkah semula. Satu siklus terdiri dari tahap perencanaan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Bentuk penelitian tindakan kelas tidak pernah berupa kegiatan tunggal, tapi selalu harus berupa rangkaian kegiatan yang kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus (Arikunto, 2017, hlm. 20).

3.3 Analisis Data

Untuk mengetahui keberhasilan tiap siklus yang telah digunakan dalam observasi ini, yaitu dengan ketuntasan belajar siswa dengan pencapaian KKM \geq 65. Hasil belajar klasikal dapat diukur apabila setiap siswa telah mencapai nilai KKM \geq 80 maka dinyatakan tuntas dan berhasil.

Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa di

analisis dengan cara menghitung ketuntasan belajarnya sebagai berikut :

Prsantase = siswa tuntas belajar x 100% jumlah siswa

3.4 Indikator Keberhasilan

Model pembelajaran GI dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa kelas VI SD Negeri 06 Warungpring dengan indikator, yaitu: siswa kelas VI SD Negeri 06 Warungpring mengalami ketuntasan belajar individual dengan nilai ≥ 65 atau mengalami ketuntasan klasikal sebesar 80% dari 25 siswa dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran GI.

BAB IV. PEMBAHASAN

4.1 Hasil Obsevasi

Hasil obsevasi awal dapat dilihat sebanyak 17 siswa (68%) sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 8 siswa (32%) siswa diambil dari skor tes dan hasil belajar. Dengan nilai rata-rata tertinggi adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 50. Peningkatan nilai ketuntasan siswa dalam pembelajaran matematika. Pada observasi berikutnya terdapat 23 siswa (92%) mencapai KKM dan dinyatakan tuntas sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 2 siswa (8%) siswa diambil dari skor tes dan hasil belajar. Dengan nilai rata-rata tertinggi adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 60.

Dengan nilai tertinggi adalah 80 sedangkan nilai terendah adalah 60. Masih adanya 2 siswa yang belum tuntas disebabkan :

- 1) Daya tangkap dalam pembelajaran kurang,
- 2) Siswa yang belum tuntas kurang berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan sehingga kurangnya komunikasi dengan guru menyebabkan kurang pahamiya akan materi yang diajarkan.
- 3) Rendahnya keinginan dan motivasi anak untuk belajar, mereka lebih tertarik untuk bermain bersama teman sebaya.
- 4) Kurang adanya dukungan dari keluarga terutama orang tua dengan perkembangan belajar anak. Kebanyakan mereka terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kurang memperhatikan perkembangan anak.

Berdasarkan paparan penyebab masih adanya siswa

yang belum tuntas guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Memberikan perhatian khusus kepada siswa yang mendapat nilai rendah yaitu dengan memberikan pelajaran tambahan, memberikan latihan soal yang lebih banyak dan memberikan nasihat untuk lebih rajin belajar.
- 2) Memberikan pesan kepada orang tua atau keluarga untuk lebih memperhatikan perkembangan anak.
- 3) Selalu memperhatikan perkembangan kemampuan anak, sehingga kelemahan-kelemahannya dapat segera teratasi.

4.2 Ulasan Pembahasan

Hasil observasi dan analisis sebelum tindakan yang dilakukan dikelas VI SDN 06 Warungpring menyatakan tingkat pemahaman siswa kelas VI khususnya mata pelajaran matematika masih rendah, hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini salah satu penyebabnya adalah karena guru dalam penyampaian pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.

Proses pembelajaran sebelum tindakan menunjukkan hasil belajar pada observasi I yang rendah yaitu siswa yang nilainya memenuhi KKM sebanyak 17 siswa atau 68 % dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50. Terlihat pula kenaikan nilai rata-rata kelas. Jika pada observasi I nilai rata-rata yang dicapai adalah 60, lalu meningkat menjadi 80 pada observasi II. Adanya perbandingan antara jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas karena siswa yang sudah mencapai ketuntasan telah mampu menangkap materi yang disajikan guru, sedangkan siswa yang belum bisa menangkap materi oleh guru karena daya tangkap mereka yang kurang bila menangkap materi ajar. Aktivitas belajar siswa didapatkan dan hasil nilai observasi I dan observasi II sebagai berikut:

1. Observasi I

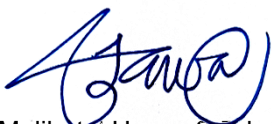
Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 8 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 17 siswa. Dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50

2. Observasi II

		Dengan menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation pendekatan Demonstrasi, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 65) sebanyak 2 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 23 siswa. Dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang lulus dalam mata pelajaran matematika dari banyak siswa 25, maka terbukti bahwa penggunaan metode ini juga efektif untuk mengurangi kebosanan siswa dalam menerima pelajaran, dengan adanya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa meningkatkan motivasi belajar mereka khususnya pembelajaran matematika.	
40	Selasa,26/08/2025 15:39:12	bimbingan lampiran karya kinerja	Mustaqim
41	Selasa,26/08/2025 16:09:34	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 06 Warungpring, sejumlah 25 siswa yang terdiri 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Sebagian besar orang tua siswa kelas VI berprofesi sebagai petani. Secara umum karakteristik siswa kelas VI didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan kognitif dengan rata-rata 50%, yaitu 25 % siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata dan 25 % siswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata.	-

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Semarang , 26 Agustus 2025



Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)



Mustaqim
(NIM: 134232011)

Dosen Pembimbing (1)

Dosen Pembimbing (2)



Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)



Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)