

**PENERAPAN MEDIA DRAG AND DROP UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SEGI EMPAT PADA MURID
KELAS IV UPT SD NEGERI KUTOREJO 3**

Nanang Subrobo¹, Tabitha Sri Hartati W.², Karjono³

^{1,2}PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

³UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban

¹ nanangsubrobo123@gmail.com, ² tabithawulandari7@gmail.com,

³ karjono05@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The low mathematics learning outcomes on the topic of quadrilaterals among fourth grade students at UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban were caused by teacher centered learning practices and the limited use of interactive learning media. This situation led students to experience difficulties in understanding quadrilateral concepts and reduced their active participation during the learning process. This study aimed to improve students' mathematics learning outcomes on the topic of quadrilaterals through the implementation of drag-and-drop media for fourth-grade students at UPT SD Negeri Kutorejo 3. The study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 26 students, consisting of 11 boys and 15 girls. Data were collected through tests, observations, and interviews. Both quantitative and qualitative approaches were used for data analysis. The findings demonstrated that the implementation of drag and drop media successfully improved students' learning outcomes in the quadrilateral topic. The percentage of learning mastery increased from 34.6% in the pre-cycle to 69.2% in Cycle I and further increased to 88.5% in Cycle II. This improvement occurred because the use of drag-and-drop media enhanced students' attention, participation, and engagement during the learning process, enabling them to better understand the material and concepts of quadrilaterals. Therefore, the implementation of drag and drop media was effective in improving mathematics learning outcomes on the topic of quadrilaterals among fourth-grade students at UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Quadrilaterals, Drag and Drop Media

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika materi segi empat pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban dikarenakan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan keterbatasan penggunaan media interaktif. Situasi ini mengakibatkan murid merasakan kesulitan memahami konsep bangun datar segi

empat dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar matematika materi segi empat melalui penerapan media drag and drop pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 murid yang terdiri dari 11 murid laki-laki dan 15 murid perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara. Kuantitatif dan kualitatif merupakan cara menganalisis data. Maka dari itu hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media drag and drop mampu memperbaiki hasil belajar murid pada materi segi empat. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 34,6% pada pra siklus menjadi 69,2% pada siklus I dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Hal tersebut terjadi karena penggunaan media drag and drop mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung hingga murid lebih mudah memahami materi maupun konsep segi empat. Oleh karena itu, penerapan media drag and drop efektif meningkatkan hasil belajar matematika materi segi empat pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Segi Empat, Media Drag and Drop

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan tersusun yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Melalui pendidikan, murid diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang berperan dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Andari dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang didukung media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep serta membantu murid menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata. Namun, dalam praktiknya matematika

masih sering dianggap sulit karena banyak konsep yang bersifat abstrak sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Selain itu, proses pembelajaran yang masih berfokus pada guru mengakibatkan murid lebih pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Darmayanti dan Khosiyono (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif murid cenderung menghambat perkembangan pemahaman konsep dan menurunkan hasil belajar.

Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah segi empat. Materi ini mencakup berbagai jenis bangun datar beserta sifat-sifatnya yang menuntut pemahaman konsep secara tepat. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV UPT SD Kutorejo 3, kegiatan belajar

mengajar masih terpusat metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif. Dampaknya, murid cenderung diam, tidak bersemangat, serta mengalami kesulitan memahami konsep segi empat.

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa dari 26 murid hanya 9 murid yang mencapai KKTP, sedangkan 17 murid lainnya belum tuntas. Persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 34,6% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64,2. Situasi tersebut menandakan keharusan adanya pembaruan kegiatan belajar melalui kegiatan penggunaan media yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid.

Salah satu media yang digunakan adalah media drag and drop. Media ini memungkinkan murid memindahkan dan mencocokkan objek sesuai konsep yang dipelajari. Pada materi segi empat, media drag and drop digunakan untuk mencocokkan bentuk bangun datar dengan nama dan sifat-sifatnya. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan supaya murid memahami konsep dengan lebih baik.

Beberapa peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Hariyadi dkk. (2025) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan

hasil belajar murid. Widnyana dan Jampel (2024) juga melaporkan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada materi matematika sekolah dasar (SD) mampu meningkatkan pemahaman konsep geometri dan mempermudah murid dalam mengidentifikasi karakteristik bangun datar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran matematika secara lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar matematika segi empat melalui penerapan media drag and drop pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: "Bagaimana penerapan media drag and drop dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi segi empat pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3?"

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Siregar dkk. (2025), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian reflektif yang dilaksanakan melalui tindakan yang direncanakan secara sistematis untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar murid, (Siregar et al. 2025). PTK ini dilaksanakan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran sampai hasil belajar murid dapat meningkat. Penelitian ini

juga dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi segi empat melalui penerapan media drag and drop pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban.

Murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 26 murid, terdiri dari 11 murid laki-laki dan 15 murid perempuan merupakan subjek dari penelitian. Dalam melakukan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru yang melakukan tindakan pembelajaran, sedangkan guru kelas IV dan teman sejawat berperan sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilakukan di UPT Sekolah Dasar Negeri Kutorejo 3 Tuban semester genap tahun pelajaran 2025/2026.



Gambar 1 Alur penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 yang disesuaikan dengan

jadwal mata pelajaran matematika kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra siklus untuk memahami keadaan awal pembelajaran matematika materi segi empat. Berlandaskan hasil observasi awal didapati bahwa proses pembelajaran masih cenderung dengan metode ceramah sehingga murid kurang aktif selama pembelajaran berjalan. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif sehingga banyak murid merasakan kesulitan memahami sifat-sifat bangun datar segi empat. Keadaan tersebut mengakibatkan hasil belajar murid masih rendah.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) menggunakan media drag and drop, menyiapkan media pembelajaran, menyusun Lembar Kerja Murid (LKM) dan Lembar Kerja Kelompok (LKK), merangkai instrumen observasi aktivitas guru dan murid, dan juga menyiapkan lembar evaluasi berupa soal tes hasil belajar. Selain itu, peneliti juga melengkapi dokumentasi pembelajaran yang digunakan untuk menguatkan proses penelitian. Perencanaan dilakukan supaya pelaksanaan tindakan dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pada tahap penerapan tindakan, peneliti melakukan pembelajaran matematika materi segi empat menggunakan media drag and drop.

Dalam aktivitas pembelajaran, murid diharapkan memindahkan dan menyesuaikan bentuk bangun datar dengan nama beserta sifat-sifat bangun datar yang selaras. Melalui pemanfaatan media tersebut, murid berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media drag and drop membantu murid mengetahui konsep bangun datar secara lebih nyata dan terlihat.

Selanjutnya pada observasi, pengamat melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan kegiatan murid selama proses pembelajaran berjalan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan sebelumnya. Observasi dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran, tingkat partisipasi murid, dan juga respons murid terhadap pemanfaatan media drag and drop. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran sebagai data pendukung penelitian.

Tahap refleksi dilakukan setelah proses pembelajaran dan observasi selesai dilakukan. Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil observasi

dan tes belajar murid untuk mengetahui kelemahan yang masih muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan evaluasi dan dasar penyempurnaan pembelajaran pada siklus selanjutnya supaya proses pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Metode pengumpulan data diterapkan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk memperoleh informasi mengenai kendala pembelajaran dan respons murid terhadap penggunaan media drag and drop maka menggunakan metode wawancara. Sedangkan metode tes digunakan untuk mengetahui pengembangan hasil belajar murid pada materi segi empat setelah diberikan tindakan. Sementara itu, dokumentasi berbentuk foto kegiatan pembelajaran dan hasil belajar murid digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Instrumen penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, lembar wawancara, soal tes

hasil belajar, dan dokumentasi pembelajaran. Lembar observasi dimanfaatkan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran dan tingkat aktivitas murid selama proses pembelajaran berjalan. Sedangkan untuk mengetahui kompetensi murid sebelum dan sesudah diberikan tindakan pembelajaran mengoperasikan media drag and drop maka menggunakan soal tes.

Penelitian ini memakai data kuantitatif dan kualitatif dalam proses analisis data. Data kualitatif dicapai dari hasil observasi dan wawancara yang digunakan untuk mengetahui kegiatan dan respons murid selama proses pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar murid yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi segi empat.

Persentase hasil observasi menurut Rusmana dkk. (2025) dapat dihitung menggunakan rumus persentase, yaitu perbandingan antara jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimum kemudian dikalikan 100% (Rusmana, Rahmadi, and Haffyandi 2025).

$$\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah persentase hasil observasi diperoleh, hasil tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori penilaian. Kategori persentase observasi kegiatan guru dan murid dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Persentase Observasi Kegiatan Guru dan Murid

Skor	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Kurang Sekali

Tes hasil belajar dibagikan kepada murid pada setiap akhir siklus untuk mengetahui tingkat pemahaman murid setelah penerapan media drag and drop.

Selanjutnya, berdasarkan nilai yang diperoleh, peneliti menghitung persentase murid yang telah memperoleh Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 72. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar murid adalah sebagai berikut:

$$\% = \frac{\sum \text{murid nilai} \geq 72}{\sum \text{seluruh murid}} \times 100\%$$

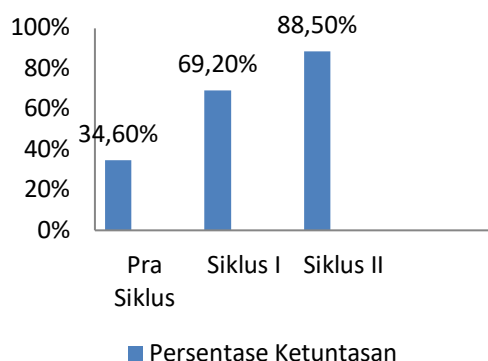
Hasil pra siklus menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar murid hanya mencapai 34,6% atau sebanyak 9 murid yang mencapai

KKTP. Setelah penerapan drag and drop pada siklus I, Persentase ketuntasan meningkat menjadi 69,2% atau sebanyak 18 murid yang mencapai KKTP. Selanjutnya pada siklus II persentase ketuntasan belajar murid meningkat menjadi 88,5% atau sebanyak 23 murid yang mencapai KKTP. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar murid dapat dilihat pada table dan diagram berikut.

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Murid

Tahap	Jumlah Murid Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	9 Murid	34,6%
Siklus I	18 Murid	69,2%
Siklus II	23 Murid	88,5%

Diagram 1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Murid



Penelitian dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minimal 85% murid mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah yaitu 72.
2. Kegiatan guru dan murid selama proses pembelajaran mencapai persentase $\geq 75\%$ dengan kategori baik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pra Siklus

Sebelum implementasi tindakan, peneliti lebih awal melaksanakan kegiatan pra siklus untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran matematika materi segi empat pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban. Aktivitas pra siklus dilaksanakan melalui observasi pembelajaran dan pemberian tes awal kepada murid. Observasi dilakukan untuk mengenali permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, sedangkan tes awal digunakan untuk memahami tingkat penguasaan murid terhadap materi segi empat sebelum diterapkannya media drag and drop.

Berlandaskan hasil observasi, proses pembelajaran matematika yang berjalan masih didominasi oleh metode ceramah. Guru terlibat aktif sebagai sumber utama informasi, akan tetapi murid cenderung menerima materi secara pasif. Pemanfaatan media pembelajaran belum mampu memberikan

pengalaman belajar yang nyata kepada murid. Akhirnya, keterkaitan murid selama proses pembelajaran masih rendah. Hal tersebut ternyata masih adanya murid yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berani bertanya maupun menyampaikan pendapat, serta merasakan kesulitan ketika diminta mengidentifikasi karakteristik berbagai jenis bangun datar segi empat.

Hambatan murid terutama terlihat pada kemampuan membedakan bentuk sifat-sifat bangun datar segi empat. Sebagian murid masih merasakan kesalahan dalam menghubungkan nama bangun datar dengan sifat-sifat yang dimilikinya. Keadaan tersebut menyatakan bahwa pemahaman konseptual murid terhadap materi segi empat masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan partisipasi aktif murid.

Untuk mencapai gambaran kemampuan awal murid, peneliti memberikan tes pra siklus. Hasil tes memperlihatkan bahwa mayoritas murid belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 72. Dari 26 murid yang mengikuti tes,

hanya 9 murid yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 17 murid lainnya belum mencapai KKTP. Nilai rata-rata dicapai sebesar 64,2 dengan persentase ketuntasan sebesar 34,6%

Tabel 3. Hasil Belajar Murid pada Pra Siklus

Uraian	Hasil
Jumlah Murid	26
Murid Tuntas	9
Murid Belum Tuntas	17
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	45
Nilai Rata-rata	64,2
Persentase Ketuntasan	34,6%

Berlandaskan tabel 3, diketahui bahwa hasil belajar murid pada materi segi empat masih tergolong rendah. Persentase ketuntasan sebesar 34,6% menyatakan bahwa sebagian besar murid belum mencapai KKTP yang telah diputuskan. Keadaan tersebut dipengaruhi beberapa faktor, yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta kurangnya keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan tes pra siklus, dapat dirangkum bahwa memerlukan tindakan perbaikan untuk meningkatkan

aktivitas dan hasil belajar murid. Maka dari itu, peneliti menerapkan media drag and drop dalam pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermana sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban.

Hasil Tindakan Siklus I

Penerapan tindakan pada siklus I dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi segi empat melalui penerapan media drag and drop. Tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan,, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti RPM, LKM dan LKK, instrumen observasi aktivitas guru dan murid, lembar evaluasi hasil belajar, serta media drag and drop yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media tersebut dirancang supaya membantu murid untuk mengidentifikasi jenis-jenis bangun datar segi empat beserta sifat-sifatnya melalui aktivitas mencocokkan gambar, nama bangun datar, dan karakteristik yang selaras.

Pembelajaran dilakukan sesuai

dengan RPM yang telah dibuat. Pertama-tama guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman belajar murid. Setelah itu guru memperkenalkan media drag and drop dan memberikan demonstrasi penggunaannya.

Pada kegiatan inti, murid melakukan aktivitas mencocokkan gambar bangun datar dengan nama dan sifat-sifatnya menggunakan media yang sudah disediakan. Aktivitas ini mendorong murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, pengamatan, dan pemecahan masalah sederhana. Pada akhir pembelajaran guru beserta murid melaksanakan refleksi dan memberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman materi yang sudah dipelajari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media drag and drop mampu meningkatkan keterlibatan murid selama pembelajaran. Murid tampak lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dibandingkan pada saat pra siklus. Pemanfaatan media yang bersifat visual dan interaktif membantu murid memahami materi segi empat secara lebih konkret.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I

Aspek yang Diamati	Kategori
Perhatian terhadap pembelajaran	Baik
Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran	Baik
Berani bertanya dan menjawab pertanyaan	Cukup
Kerja sama kelompok	Baik
Kemampuan menggunakan media drag and drop	Baik

Berlandaskan hasil observasi, mayoritas murid menunjukkan reaksi positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi masih terdapat sebagian murid yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta memerlukan bimbingan dalam mengenali sifat-sifat bangun datar yang memiliki kesamaan pada karakteristik.

Peningkatan kegiatan belajar pada siklus I berpengaruh pada hasil belajar murid. Hasil evaluasi

mengungkapkan bahwa jumlah murid yang mencapai Ketuntasan mengalami peningkatan daripada kondisi pada pra siklus.

Tabel 5. Hasil Belajar Murid Siklus I

Uraian	Hasil
Jumlah Murid	26
Murid Tuntas	18
Murid Belum Tuntas	8
Nilai Rata-rata	76,2
Persentase Ketuntasan	69,2%

Berlandaskan Tabel 5, nilai rata-rata meningkat dari 64,2 pada pra siklus menjadi 76,2 pada siklus I. persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 34,6% menjadi 69,2%. Walaupun menunjukkan peningkatan yang signifikan, hasil tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang diputuskan, yaitu minimal 85% murid mencapai KKTP.

Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa media drag and drop mampu meningkatkan kegiatan dan hasil belajar murid pada konsep segi empat. Murid terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Akan tetapi, indikator keberhasilan belum

memenuhi karena masih terdapat 8 murid yang belum memenuhi KKTP.

Berdasarkan hasil refleksi, sebagian hambatan yang ditemukan masih rendahnya kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat, belum optimalnya pengetahuan terhadap sifat-sifat bangun datar tertentu, dan juga perlunya bimbingan selama kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, pada siklus II akan dilakukan perbaikan melalui pemberian pendampingan yang lebih intensif, penguatan konsep pada materi yang belum dipahami murid, serta pemaksimalan pemanfaatan media drag and drop supaya semua murid dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil Tindakan Siklus II

Implementasi pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Penyempurnaan yang dilakukan difokuskan pada peningkatan keaktifan murid dalam pembelajaran, pemantapan pengertian terhadap sifat-sifat bangun datar segi empat, serta peningkatan penggunaan media drag and drop. Tindakan dilakukan dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahanan perencanaan,

peneliti melakukan pembenahan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pembenahan yang dilakukan meliputi perancangan aktivitas pembelajaran yang lebih tersusun, pemberian contoh yang lebih bervariasi, kadar pendampingan kepada murid yang mengalami kesusahan belajar, serta pemaksimalan pemanfaatan media drag and drop supaya semua murid dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti kembali menyiapkan RPM, LKM, LKK, instrumen observasi aktivitas murid, dan instrumen evaluasi hasil belajar yang digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sesuai dengan pembenahan yang telah dirancang. Guru memberikan penguatan materi yang belum dipahami murid pada siklus I, khususnya tentang identifikasi sifat-sifat bangun datar segi empat. Pembelajaran tetap memanfaatkan media drag and drop sebagai sarana utama untuk membantu murid menghubungkan konsep, bentuk bangun datar, dan karakteristik yang dimiliki masing-masing bangun.

Dalam kegiatan belajar

mengajar, guru memberikan peluang yang lebih luas kepada murid untuk bertanya, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil pekerjaannya. Arahan juga diberikan secara lebih mendalam kepada murid yang belum mencapai ketuntasan pada siklus I. Keadaan tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar murid selama pelaksanaan siklus II. Murid lebih terlihat percaya diri dalam menyampaikan gagasan, lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu menggunakan media drag and drop dengan lebih baik dibandingkan pada siklus I.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus II

Aspek yang Diamati	Kategori
Perhatian terhadap pembelajaran	Sangat Baik
Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran	Baik
Keberanian bertanya dan menjawab	Baik

pertanyaan	
Kerja sama dalam kelompok	Sangat Baik
Kemampuan menggunakan media drag and drop	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi, terbukti bahwa sebagian besar murid telah menunjukkan partisipasi yang maksimal selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media drag and drop tidak hanya meningkatkan keterlibatan murid, tetapi juga membantu memahami konsep segi empat secara lebih bermakna dan konkret.

Peningkatan aktivitas belajar pada siklus II berpengaruh pada peningkatan hasil belajar murid. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa jumlah murid yang mencapai KKTP mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

Tabel 7. Hasil Belajar Murid Siklus II

Uraian	Hasil
Jumlah Murid	26
Murid Tuntas	23
Murid Belum Tuntas	3
Nilai Rata-rata	86,3
Persentase Ketuntasan	88,5%

Berdasarkan tabel 7, nilai rata-

rata meningkat dari 76,2 pada siklus I menjadi 86,3 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 69,2% menjadi 88,5%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 85% murid telah mencapai KKTP yang ditetapkan.

Hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa penerapan media drag and drop mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid materi segi empat. Pembinaan yang dilakukan berdasarkan refleksi pada siklus I terbukti efektif dalam membantu murid menguasai materi pembelajaran secara lebih baik.

Kenaikan capaian belajar murid terlihat dari bertambahnya jumlah murid yang mencapai KKTP, meningkatnya nilai rata-rata kelas, dan meningkatnya partisipasi murid selama mengikuti pembelajaran. Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada siklus II, tindakan dinyatakan berhasil sehingga penelitian dihentikan pada siklus ini.

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Penerapan media drag and drop pada pembelajaran matematika materi segi empat menunjukkan

adanya peningkatan hasil belajar murid pada setiap tahap penelitian. Peningkatan tersebut tampak dari bertambahnya jumlah murid yang mencapai KKTP, meningkatnya persentase ketuntasan klasikal, dan meningkatnya nilai rata-rata kelas dari tahap pra siklus sampai siklus II. Rekapitulasi hasil penelitian disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid pada Setiap Tahap Penelitian

Tahap	N	T	BT	$\bar{X}$	%T
Pra siklus	26	9	17	64,2	34,6
Siklus I	26	18	8	76,2	69,2
Siklus II	26	23	3	86,3	88,5

Keterangan :

- **N** = Jumlah murid
- **T** = Tuntas
- **BT** = Belum Tuntas
- **$\bar{X}$** = Nilai rata-rata Kelas
- **%T** = Persentase ketuntasan

Berdasarkan tabel 8, terlihat bahwa hasil belajar murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Jumlah murid yang mencapai KKTP meningkat dari 9 murid pada pra siklus menjadi 18 murid pada siklus I dan meningkat menjadi 23 murid pada siklus II. Selain itu, jumlah murid yang

belum mencapai KKTP mengalami penurunan dari 17 murid pada pra siklus menjadi 8 murid pada siklus I dan hanya tersisa 3 murid pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media drag and drop memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid materi segi empat.

Diagram 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Murid

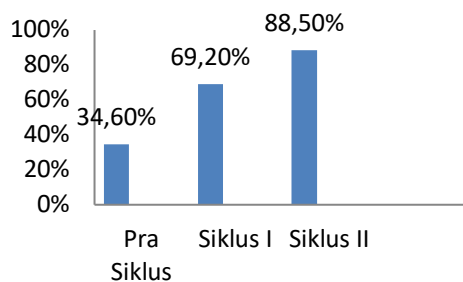


Diagram 2 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar murid mengalami peningkatan secara konsisten pada setiap tahap penelitian. Ketuntasan klasikal yang semula hanya mencapai 34,6% pada tahap pra siklus meningkat menjadi 69,2% pada siklus I. setelah melakukan perbaikan tindakan pada siklus II, persentase ketuntasan kembali meningkat menjadi 88,5% dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Diagram 3. Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Murid

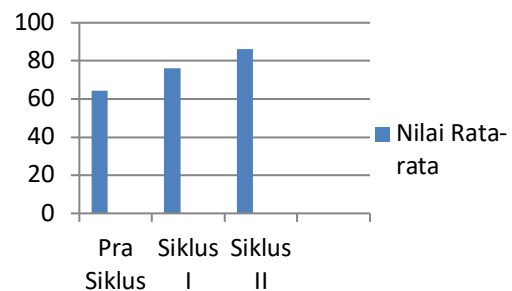


Diagram 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rata-rata yang awalnya sebesar 64,2 pada pra siklus meningkat menjadi 76,2 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 86,3 pada siklus II.

Secara menyeluruh, data pada menunjukkan bahwa penerapan media drag and drop mampu meningkatkan hasil belajar murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 pada materi segi empat. Indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan telah tercapai pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,5% dan nilai rata-rata sebesar 86,4. Oleh karena itu, tindakan yang diberikan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Pembahasan Antar Siklus

Temuan studi mengindikasikan bahwa penerapan media drag and

drop mampu meningkatkan hasil belajar murid kelas IV pada materi segi empat. Peningkatan terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang semula 34,6% pada pra siklus menjadi 69,2% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 88,5% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga mengalami perkembangan dari 64,2 menjadi 76,2 dan akhirnya mencapai 86,3 pada siklus II. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media drag and drop memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid mengenai konsep segi empat.

Kemajuan penguasaan materi murid berlangsung karena media drag and drop memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar secara lebih aktif. Murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan mencocokkan gambar bangun datar dengan nama dan sifat-sifatnya. Kegiatan tersebut membantu murid memahami konsep secara lebih konkret sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Tidak hanya memajukan hasil belajar, penggunaan media drag and drop juga merangsang partisipasi murid selama pembelajaran. Murid

terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, lebih berani mengemukakan pendapat, dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Situasi ini membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi murid.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif murid dalam membangun pengetahuannya sendiri. Melalui media drag and drop. Murid mendapatkan aktivitas pembelajaran yang memberi peluang untuk melakukan observasi, mengelompokkan, serta mengidentifikasi karakteristik berbagai bangun datar segi empat secara mandiri. Tahapan tersebut memfasilitasi murid mengembangkan wawasan yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Media yang bersifat visual dan interaktif membantu murid memahami konsep

secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, mewujudkan proses menuntut ilmu yang lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media drag and drop efektif digunakan dalam pembelajaran matematika segi empat. Implementasi media ini tidak cuma memperbaiki prestasi belajar murid, tetapi juga meningkatkan keterlibatan murid selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal.

D. KESIMPULAN

Penerapan media drag and drop dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 pada materi segi empat. peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 34,6% pada tahap pra siklus menjadi 69,2% pada siklus I dan mencapai 88,5% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari 64,2 pada pra siklus menjadi 76,2 pada siklus I dan 86,3 pada siklus II.

Selain memperbaiki hasil belajar, penggunaan media drag and drop juga mampu meningkatkan aktivitas murid selama proses

pembelajaran. Murid lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas mencocokkan gambar bangun datar dengan nama serta sifat-sifatnya. Maka dari itu, media drag and drop terbukti efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk membantu murid memahami materi segi empat secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Tri, Restu Lusiana, and Vera Dewi Susanti. 2025. "Interactive Mathematics Teaching and Learning Strategy E- Module Based on PjBL to Improve Students' Conceptual Understanding." 14(4):890–901.
- Darmayanti, Hutri, Banun Havifah Cahyo Khosiyono, Ana Fitrotun Nisa, and Didi Supriyadi. 2025. "Enhancing Elementary Students' Interest and Conceptual Understanding of the Solar System Through Edutainment-Based Interactive Learning Media." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 17(3):4814–23. doi:10.35445/alishlah.v17i3.7064 .
- Interaktif, Pembelajaran, and

- Berbantuan Canva. 2026. "A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW OF CANVA-ASSISTED INTERACTIVE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT IN ELEMENTARY SCHOOL MATHEMATICS (2021 – 2026) SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGEMBANGAN MEDIA." 5(2):127–37.
- Rusmana, Adi, Rahmadi, and Recky Ahmad Haffyandi. 2025. "Utilization of an Inclined Plane to Increase the Efficiency of Forward Roll on Class IV Students at Paringin 2 State Elementary School." *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kevelatihan Olahraga* 17(2):1099–1110.
- Siregar, Nurhafni, Nila Lestari, Nurmairina, Dinda Yarshal, Dewi Fitria, and Yulia Sari Harahap. 2025. "Classroom Action Research Investigation Conducted by Pre-Service Teachers Education Program." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 8(1):163–75. doi:10.23887/jippg.v8i1.75903.
- Widnyana, I. Made, I. Nyoman Jampel, and I. Kadek Suartama. 2024. "Interactive Learning Multimedia Based Discovery Learning Mathematics Subject for Grade 4 Elementary School." *Journal of Educational Study (JoES)* 4(2):178–92. <https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/joes/article/view/1053/730>.