



## Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan melalui Media Spinner Pecahan di Kelas IV SDN Pegambiran 2

Theresia Ok'twoka Ekgiyoga ✉, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Arief Hidayat Afendi, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Fahrur Rizal, Sekolah Dasar Negeri Pegambiran 2

Slamet Hidayat, Sekolah Dasar Negeri Pegambiran 2

✉ [theresiaekgiyoga@gmail.com](mailto:theresiaekgiyoga@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to improve the learning outcomes of students on fraction material using Fraction Spinner media in class IV SDN Pegambiran 2. The research method used is Classroom Action Research (PTK) spiral model of Kemmis and McTaggart conducted in two cycles. The research subjects were 25 fourth grade students. The data collection technique used a learning outcome test. The results showed an increase in learning outcomes from an average of 70.52 in cycle I to 88.00 in cycle II. The percentage of learning completeness increased from 76% in cycle I to 100% in cycle II. This increase shows a significant improvement in students' understanding of the concept of fractions after the application of interactive learning media. Fraction Spinner Media also proved to be able to increase students' involvement and learning motivation during the learning process. Thus, the use of fraction spinner media is proven to be able to improve students' mathematics learning outcomes on fraction material and become an alternative learning strategy that is effective and fun in elementary schools.

**Keywords:** *Learning outcomes, fractions, spinner media, math, PTK*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan melalui penggunaan media Spinner Pecahan di kelas IV SDN Pegambiran 2. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata 70,52 pada siklus I menjadi 88,00 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 76% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep pecahan setelah diterapkannya media pembelajaran yang interaktif. Media Spinner Pecahan juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media spinner pecahan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan serta menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Hasil belajar, pecahan, media spinner, matematika, PTK

**Received** 30 April 2025; **Accepted** 10 Mei 2025; **Published** 10 Agustus 2025

**Citation:** Ekgiyoga, T.O., Afendi, A.H., Rizal, F., & Hidayat, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan melalui Media Spinner Pecahan di Kelas IV SDN Pegambiran 2. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (03), 429-435.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran matematika difokuskan pada penguasaan konsep-konsep dasar yang menjadi fondasi bagi jenjang berikutnya. Namun dalam kenyataannya, matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Sari & Kurniawan, 2023). Salah satu materi yang sering dianggap abstrak dan kurang dipahami oleh siswa adalah *pecahan*.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Pegambiran 2, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi pecahan masih di bawah harapan. Banyak siswa yang belum mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu standar atau indikator yang digunakan untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai. KKTP menjadi acuan penting dalam menilai hasil belajar siswa, apakah mereka sudah mencapai, melampaui, atau belum mencapai kompetensi yang diharapkan (Putra & Yuliana, 2022). Rendahnya pencapaian ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan hasil aktual yang diperoleh peserta didik di kelas. Dibawah ini adalah tabel 1. Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

**Tabel 1.** Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Kategori	Skor/Nilai	Deskripsi
<b>Sangat Baik (SB)</b>	91–100	Menguasai semua indikator dengan sempurna, menunjukkan pemahaman mendalam, mampu menerapkan konsep dalam situasi baru.
<b>Baik (B)</b>	81–90	Menguasai sebagian besar indikator dengan baik, melakukan kesalahan kecil yang tidak mendasar.
<b>Cukup (C)</b>	71–80	Menguasai indikator minimal, masih ada kesalahan dalam pemahaman konsep dasar.
<b>Perlu Bimbingan (PB)</b>	≤ 70	Belum menguasai indikator, perlu pembelajaran ulang dan bimbingan intensif.

Dengan adanya indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ada, siswa diharapkan mendapatkan nilai minimal 70 agar mencapai kompetensi yang diharapkan. Kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan disebabkan oleh kurangnya visualisasi dan aktivitas yang menyenangkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diterapkan media pembelajaran inovatif yang dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep pecahan. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan media spinner pecahan. Spinner Pecahan adalah media pembelajaran interaktif yang berbentuk seperti roda berputar (spinner), digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara menyenangkan dan konkret. Yang mana dikembangkan secara khusus untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran pecahan melalui pendekatan visual dan permainan.

Salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi pecahan adalah pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya media visual yang dapat membantu siswa memaknai konsep abstrak seperti pecahan. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan aktivitas menyenangkan membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar (Ramadhan et al., 2022). Padahal, pemahaman konsep pecahan sangat penting sebagai bekal dalam menyelesaikan soal-soal matematika lanjutan, baik di kelas atas maupun di kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *spinner pecahan*. Spinner pecahan adalah media pembelajaran interaktif berbentuk roda putar yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara visual dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan menggunakan spinner, siswa dapat terlibat secara aktif dan mengalami langsung konsep pecahan dalam bentuk konkret (Astuti & Nugraha, 2024). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih antusias, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media spinner pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN Pegambiran 2. Melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif (Wulandari & Susanto, 2023).

Selain sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, spinner pecahan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Ketika siswa memutar spinner dan mendapatkan bagian tertentu dari pecahan, mereka dituntut untuk mengenali nilai pecahan tersebut dan menghubungkannya dengan bentuk konkret atau soal yang relevan. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Maulida & Prasetyo, 2022). Kegiatan semacam ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang cenderung aktif, senang bermain, dan belajar melalui pengalaman nyata.

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Spinner pecahan berperan sebagai alat bantu visual dan kinestetik yang dapat menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Rahayu & Gunawan, 2023). Dengan menggunakan alat ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan tidak hanya menjadi pendengar pasif dalam proses pembelajaran.

Penerapan media spinner pecahan dalam pembelajaran juga memberikan ruang bagi guru untuk melakukan asesmen formatif secara lebih efektif. Guru dapat mengamati respons siswa secara langsung saat bermain dan berdiskusi mengenai hasil putaran spinner, sehingga dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa secara individual, yang pada akhirnya mendukung prinsip diferensiasi dalam pembelajaran (Fitria & Herlina, 2024).

Lebih jauh lagi, inovasi pembelajaran seperti spinner pecahan juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, terutama dalam aspek kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan spinner, siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Hal ini melatih kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama, yang merupakan bekal penting dalam menghadapi tantangan di masa depan (Nugroho et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka media spinner pecahan dipandang relevan untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. Media ini tidak hanya mendekatkan konsep kepada siswa secara konkret dan menyenangkan, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media spinner pecahan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Pegambiran 2

serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif (Suryani & Lestari, 2023).

## METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil pembelajaran. Jadi, PTK bukan sekadar penelitian akademik, tapi lebih bersifat praktis dan langsung diterapkan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas. PTK adalah suatu bentuk refleksi diri oleh guru yang dilakukan dengan cara sistematis dan bertahap untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu dan evaluasi hasilnya.

Model spiral Kemmis & McTaggart. Model spiral Kemmis & McTaggart adalah model yang paling populer digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model ini disebut "*spiral*" karena prosesnya berlangsung dalam siklus berulang yang terus-menerus diperbaiki berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Kegiatan dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Subjek Penelitian: 25 siswa kelas IV SD. Tempat dan Waktu: SDN Pegambiran 2 pada Tahun Ajaran 2024/2025. Materi: Pecahan (Pecahan dengan pembilang satu). Media: Spinner pecahan (alat bantu berbentuk roda putar yang berisi gambar/nilai pecahan). Instrumen: Soal isian singkat. Indikator Keberhasilan:  $\geq 85\%$  siswa mencapai nilai minimal 70.

Media yang digunakan adalah Spinner Pecahan, yaitu alat berbentuk roda putar yang berisi potongan gambar atau nilai-nilai pecahan yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara konkret dan menyenangkan.

Instrumen pengumpulan data menggunakan tes tertulis dalam bentuk soal isian singkat dengan memberikan tanda lebih besar atau lebih kecil, yang diberikan pada setiap akhir siklus. Selain itu, data juga diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran, wawancara informal dengan siswa, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Adapun kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika  $\geq 85\%$  siswa memperoleh nilai  $\geq 70$  pada setiap siklus.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Pegambiran 2 pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan dengan menggunakan Model spiral Kemmis & McTaggart, untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik dilaksanakan beberapa siklus. Dimana pada prasiklus, siklus I, dan siklus II memiliki tingkatan hasil belajar yang berbeda-beda. Berikut deskripsi hasil belajar peserta didik setiap siklusnya.

Pembelajaran dilakukan secara konvensional. Berdasarkan data rekap nilai: Masih ada sejumlah siswa yang belum tuntas sehingga perlu adanya intervensi melalui media pembelajaran. Dalam Tabel 1 dibawah akan ditampilkan data observasi hasil belajar siswa.

**Tabel 2.** Data hasil observasi belajar peserta didik

Keterangan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata - Rata	70,52	79,20	88,00
Nilai Tertinggi	100	100	100
Nilai Terendah	20	20	60
Siswa Tuntas	19	20	25
Siswa Tidak Tuntas	6 (24%)	5 (20%)	0
Persentase Ketuntasan	76%	80%	100%

Pada Tabel diatas ditampilkan bahwa siklus I (Menggunakan Spinner Pecahan Sederhana-tanpa gambar). Materi disampaikan dengan bantuan spinner pecahan berbasis angka. Nilai siswa mengalami peningkatan. Meski terjadi peningkatan, hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan minimal 85%. Siklus II (Menggunakan Spinner Pecahan Gambar & Aktivitas Bermain). Perbaikan dilakukan dengan spinner yang memuat gambar visual pecahan dan permainan kelompok. Hasilnya terdapat peningkatan signifikan baik dari segi hasil belajar maupun keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## PEMBAHASAN

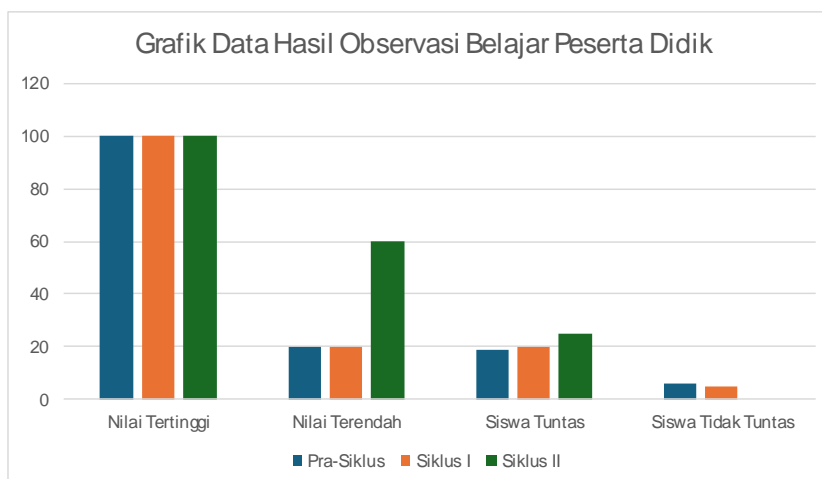
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Pegambiran 2 pada materi pecahan melalui penerapan media pembelajaran spinner pecahan dengan pendekatan model spiral Kemmis & McTaggart. Berdasarkan hasil tiap siklus, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, yang menunjukkan efektivitas tindakan yang dilakukan. Penerapan media spinner pecahan memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan visual kepada siswa.

Efektivitas Media Spinner dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media spinner pecahan baik berbasis angka maupun gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I yang menggunakan spinner angka, rata-rata nilai meningkat dari 70,52 (pra-siklus) menjadi 79,20. Ini menunjukkan bahwa media visual sederhana mulai membantu siswa memahami materi pecahan. Namun, pada siklus II, dengan penambahan gambar dan aktivitas bermain, hasil belajar meningkat secara drastis menjadi rata-rata 88,00 dan ketuntasan 100%. Ini memperkuat argumen bahwa visualisasi dan pengalaman belajar aktif memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika, khususnya materi abstrak seperti pecahan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konkret pada anak usia sekolah dasar. Dengan bermain spinner siswa belajar. Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Selain hasil belajar secara kuantitatif, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran pada siklus II. Aktivitas bermain kelompok mendorong siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi. Relevansi dengan Model Kemmis & McTaggart Model spiral Kemmis & McTaggart yang digunakan dalam penelitian ini terbukti relevan dan efektif. Model ini memungkinkan guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan secara terus-menerus melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

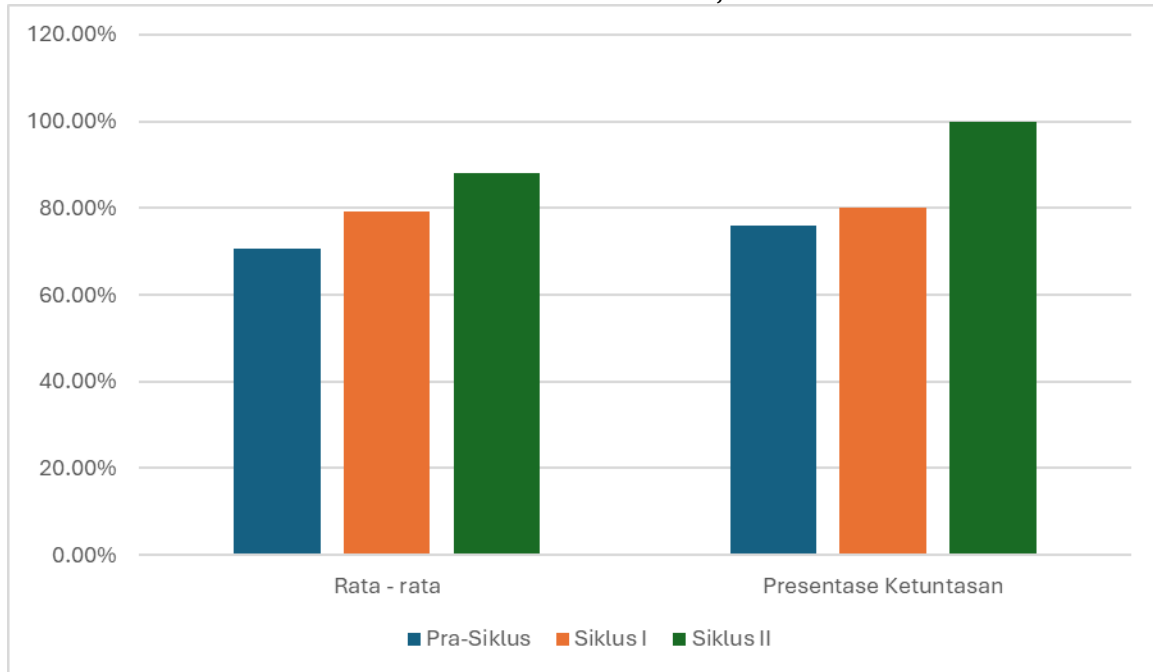
Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar minimal 85%. Pada siklus I, indikator belum tercapai meskipun ada peningkatan. Namun pada siklus II, indikator keberhasilan tercapai sepenuhnya, baik dari segi kuantitatif (nilai) maupun kualitatif (partisipasi siswa).

**Grafik 1.** Grafik Data Hasil Observasi Belajar Peserta Didik



Dibawah ini adalah tampilan grafik dari Tabel. Data hasil observasi belajar peserta didik. Keberhasilan ini sejalan dengan pendapat Ibrahim dalam Nurdin & Andriantoni (2016:63) bahwa media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Dengan interaksi langsung melalui spinner, siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan mengalami sendiri konsep pecahan, yang memperkuat pemahaman mereka.

**Grafik 2.** Grafik Data Hasil Observasi Belajar Peserta Didik



Dari hasil dua grafik diatas, bisa disimpulkna bahwa media konkrit dalam pembelajaran dapat menunjang pola berpikir siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar, dengan begitu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada siswa diharapkan mendapatkan nilai minimal 70 agar mencapai kompetensi yang diharapkan.

## SIMPULAN

Dari hasil dua grafik diatas, bisa disimpulkna bahwa media konkrit dalam pembelajaran dapat menunjang pola berpikir siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar, dengan begitu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada siswa diharapkan mendapatkan nilai minimal 70 agar mencapai kompetensi yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Nurdin, S., & Andriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
2. Saputra, N. dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
3. Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). *Hubungan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 3(2), 181-202.
4. Pratama, B. I., dkk. (2023). *Belajar Anti Boring: Inovasi Pembelajaran Efektif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.

5. Astuti, R., & Nugraha, A. (2024). *Penerapan media spinner dalam pembelajaran matematika materi pecahan di sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 12(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jipd.v12i1.4567>
6. Fitria, D., & Herlina, S. (2024). *Asesmen formatif berbasis aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 10(2), 112–120. <https://doi.org/10.5678/jpms.v10i2.7890>
7. Maulida, N., & Prasetyo, D. (2022). *Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui media spinner pecahan*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8(1), 73–80. <https://doi.org/10.4321/jpdn.v8i1.3210>
8. Nugroho, T. A., Setiawan, R., & Wibowo, S. (2022). *Pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan abad 21 siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(3), 133–140. <https://doi.org/10.9101/jip.v9i3.6543>
9. Putra, A., & Yuliana, D. (2022). *Analisis pencapaian KKTP dalam pembelajaran matematika SD*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 11(2), 98–106. <https://doi.org/10.9876/jep.v11i2.2022>
10. Rahayu, W., & Gunawan, H. (2023). *Strategi pembelajaran konstruktivistik menggunakan media visual dalam materi pecahan*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, 5(1), 59–66. <https://doi.org/10.5432/jtpd.v5i1.9087>
11. Ramadhan, R., Susilo, H., & Kartini, A. (2022). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar matematika siswa*. Jurnal Pendidikan Interaktif, 7(4), 201–208. <https://doi.org/10.2468/jpi.v7i4.8765>
12. Sari, N. P., & Kurniawan, T. (2023). *Kesulitan siswa SD dalam memahami konsep pecahan dan alternatif solusinya*. Jurnal Pendidikan Matematika Sekolah Dasar, 6(2), 87–94. <https://doi.org/10.1212/jpmsd.v6i2.3333>
13. Suryani, D., & Lestari, E. (2023). *Efektivitas media inovatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD*. Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.1357/jpmp.v4i1.1011>
14. Wulandari, A., & Susanto, B. (2023). *Inovasi media pembelajaran matematika berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 8(1), 25–32. <https://doi.org/10.7890/jppd.v8i1.8762>

## PROFIL SINGKAT

**Theresia Ok'twoka Ekgiyoga** adalah mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang II 2024 Universitas Muhammadiyah Cirebon dengan mengambil jurusan PGSD. Ia melakukan PPL PPG di Kota Cirebon tepatnya di SDN Pegambiran 2 Kecamatan Lemahwungkuk.

**Arief Hidayat Afendi** adalah dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG) jurusan PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Muhammadiyah Cirebon. Beliau pun merupakan dosen pembimbing lapangan PPL PPG di SDN Pegambiran 2.

**Fahrur Rizal** adalah Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Pegambiran 2, sekaligus bertanggung jawab sebagai pembina ekstrakurikuler BTQ (Baca Tulis Qur'an). Beliau pun merupakan guru pamong bagi mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Cirebon.

**Slamet Hidayat** adalah kepala sekolah SDN Pegambiran 2. Selain itu beliau pun aktif dalam kegiatan pengujian mahasiswa PPG dalam jabatan.