



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGUNAAN MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS IV SDN SUKAMANAH 3 KADUHEJO PANDEGLANG

Een Rohaeni¹

¹SDN Sukamanah 3 Kaduhejo Pandeglang

¹eenrohaeni425@gmail.com

Abstract

This study aims to enhance the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Sukamanah 3, Kaduhejo District, in the academic year 2017/2018 through the use of fraction card media. The research employed a classroom action research design following the Kemmis and McTaggart model. The subjects of the study consisted of 28 first-semester fourth-grade students (odd semester) at SDN Sukamanah 3, Kaduhejo District, in the academic year 2017/2018, comprising 6 male students and 5 female students. The object of this research was the mathematics learning outcomes in the topic of simple fractions after using fraction cards as a media. Data collection instruments included observation sheets and tests. Data analysis techniques employed both quantitative and qualitative descriptive approaches. The success criterion for this study was set at a minimum of 90% of students achieving the Minimum Completion Criteria (MCC) determined by the school, which was 65. The research findings revealed that the use of fraction cards could enhance the mathematics learning outcomes in the topic of comparing simple fractions for the first-semester fourth-grade students. The test results showed an average increase of 13.63 points from Cycle I to Cycle II. This improvement was evident in the average score of 68.18 in Cycle I, which rose to 81.81 in Cycle II. Furthermore, the learning mastery percentage increased from 54.54% in Cycle I to 100% in Cycle II. Therefore, this research can be considered successful.

Keywords: Simple Fraction Learning Outcomes, Fraction Card Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas IV SDN Sukamanah 3 Kecamatan Kaduhejo pada Tahun Pelajaran 2017/2018 menggunakan media kartu pecahan. Penelitian ini menerapkan desain penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa Kelas IV Semester 1 (Ganjil) SDN Sukamanah 3 Kecamatan Kaduhejo pada Tahun Pelajaran 2017/2018, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada materi pecahan sederhana setelah menggunakan media kartu pecahan. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Keberhasilan penelitian ini ditetapkan dengan persentase minimal 90% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 65. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi membandingkan pecahan sederhana siswa Kelas IV Semester 1 (Ganjil). Rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 13,63 poin dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 68,18, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,81. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 54,54% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar Pecahan Sederhana, Media Kartu Pecahan

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam era globalisasi saat ini, di mana setiap individu dapat mengakses perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan cepat. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) memainkan peran strategis dan vital dalam kesuksesan dan kelangsungan pembangunan nasional. Pendidikan terdiri dari berbagai jenjang, tetapi pendidikan dasar (SD) adalah jenjang yang paling mendasar dan penting untuk meningkatkan kualitas SDM. Sekolah Dasar mengembangkan potensi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan fungsi pendidikan tersebut, pendidikan bukanlah sesuatu yang terjadi secara kebetulan, tetapi melalui perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di SD memainkan peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena mempelajari matematika melibatkan latihan siswa dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran matematika di SD adalah kegiatan yang konkret. Siswa di SD belum dapat diajari dengan definisi yang abstrak, sehingga guru perlu merencanakan strategi pengajaran yang matang. Pembelajaran matematika diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa, sehingga mereka dapat membangun pemahaman mereka sendiri dengan peran guru sebagai fasilitator, bukan sebagai sumber utama pembelajaran. Namun, masih banyak pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis.

Dalam pembelajaran matematika, guru seharusnya menggunakan berbagai media pembelajaran agar materi dapat disampaikan dengan lebih mudah, terutama di kelas rendah di mana siswa berada dalam tahap operasional konkret. Namun, penggunaan media pembelajaran matematika sering tidak dimanfaatkan secara maksimal, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menjadi monoton. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan pembelajaran matematika di kelas. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika di Kelas IV hanya disimpan di belakang kelas, bahkan ada yang diabaikan sehingga jarang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis sebagai guru di SDN Sukamanah 3, Kaduhejo, Kabupaten Pandeglang, data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran matematika berada pada posisi terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Selama proses pembelajaran, guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, dan jarang menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi matematika. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar mereka berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 65.

Berdasarkan Penilaian Tengah Semester (PTS), nilai rata-rata matematika, terutama dalam materi perbandingan pecahan, masih sangat rendah. Sebagian besar siswa Kelas IV SDN Sukamanah 3, Kaduhejo, dalam Tahun Pelajaran 2017/2018 masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perbandingan pecahan sederhana. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian matematika di SDN Sukamanah 3, Kaduhejo, dalam Tahun Pelajaran 2017/2018, di mana dari 11 siswa, 8 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 65.

Rendahnya hasil belajar matematika pada materi perbandingan pecahan sederhana untuk siswa Kelas IV Semester 1 (Ganjil) SDN Sukamanah 3, Kaduhejo, dalam Tahun Pelajaran 2017/2018 mendorong penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan di kelas tersebut.

Hakikat Matematika

Menurut Prihandoko (2006:1), matematika adalah ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu lainnya. Fathani (2009:5) menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu pasti yang menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia. Nasution dalam Subarinah (2006:1) mengatakan bahwa matematika berasal dari bahasa Yunani yang berarti mempelajari, dan berkaitan erat dengan bahasa Sansekerta yang berarti kepandaian atau intelegensia. Subarinah (2006:1) juga menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur abstrak dan pola hubungan di dalamnya. Hudojo

(1988:2) menyebutkan bahwa matematika melibatkan ide-ide atau konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan menggunakan penalaran deduktif.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep abstrak melalui penalaran, disusun secara sistematis dan logis. Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan membantu manusia dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan dan fungsi tersendiri. Menurut Ruseffendi dalam Heruman (2016:1), matematika merupakan ilmu tentang pola keteraturan, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, kemudian ke aksioma, dan akhirnya ke dalil. Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bilangan dan simbol serta meningkatkan ketajaman penalaran untuk memperjelas dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Hudoyo, dalam Lentera, 2011).

Heruman (2016:2) membagi konsep-konsep kurikulum matematika di sekolah dasar menjadi beberapa bagian. Salah satunya adalah penanaman konsep dasar, di mana siswa diperkenalkan dengan konsep-konsep matematika baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Dalam kegiatan ini, media atau alat peraga digunakan untuk memudahkan siswa berpikir dari konkrit ke konsep matematika yang abstrak.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Media tersebut juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika (Lentera, 2011).

Dengan demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, cermat, dan disiplin serta memberikan bekal pengetahuan dasar matematika bagi siswa untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Hakikat Materi Pecahan

Pecahan merupakan salah satu materi pelajaran matematika di sekolah dasar. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, di mana pembilang adalah bagian yang diperhatikan dan penyebut adalah bagian yang dianggap sebagai satuan. Pecahan merupakan bilangan rasional menurut kesepakatan dalam matematika sekolah dasar.

Pecahan sederhana adalah pecahan di mana pembilang lebih kecil daripada penyebutnya dan tidak memiliki faktor persekutuan selain 1. Pecahan sederhana dapat diperoleh dengan membagi pembilang dan penyebutnya dengan faktor persekutuan terbesar (FPB) kedua pembilang tersebut.

Menurut Kurikulum 2006 (Depdiknas, 2006:149), materi pecahan sederhana meliputi konsep-konsep pecahan, seperti mengenal pecahan, membandingkan pecahan, dan memecahkan masalah yang terkait dengan pecahan.

Membandingkan dua pecahan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu menggunakan gambar atau menggunakan garis bilangan. Dalam membandingkan pecahan dengan gambar, kita menggunakan tanda $>$ (lebih besar), $<$ (lebih kecil), atau $=$ (sama besar). Contoh gambar menunjukkan perbandingan antara pecahan $1/2$ dan $1/4$.

Dalam membandingkan pecahan dengan garis bilangan, pecahan yang letaknya segaris ke bawah menyatakan nilai yang sama besar, pecahan yang letaknya di sebelah kanan menyatakan lebih besar, dan pecahan yang letaknya di sebelah kiri menyatakan lebih kecil. Misalnya, pecahan $2/3 > 1/2$ dan $2/4 < 3/5$.

Materi pecahan sederhana diajarkan dalam pembelajaran matematika di Kelas IV SD pada semester I. Materi tersebut meliputi mengenal pecahan, membandingkan pecahan sederhana, dan memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, fokusnya adalah pada materi membandingkan pecahan sederhana.

Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Tirtonegoro, 2001). Dalam hal ini, guru dapat menggunakan hasil belajar siswa untuk mengetahui posisi siswa dalam kelas, termasuk kategori kelompok pandai, sedang, atau kurang. Hasil belajar siswa juga dapat diungkapkan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol untuk menunjukkan kategori siswa dalam hal perilaku, kepandaian, dan kemajuan pada akhir semester.

Menurut Sudjana (2010), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, seperti kemampuan membaca, menulis, dan menghitung sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Winkel (dalam Purwanto, 2010) menjelaskan bahwa hasil belajar juga mencakup perubahan sikap dan tingkah laku manusia setelah mengalami proses belajar, seperti menjadi disiplin, mandiri, bertanggung jawab, dan jujur. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang diukur melalui skor hasil tes pada sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai hasil yang dicapai setelah melakukan kegiatan belajar dalam jangka waktu tertentu, yang dapat diekspresikan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat.

Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Perkembangan seseorang terjadi melalui beberapa tahap (Izzaty, 2008). Siswa Kelas IV SD termasuk dalam masa kanak-kanak akhir, dengan rentang usia 7-12 tahun. Menurut Jean Piaget (dalam Siswoyo, 2013), perkembangan seseorang terdiri dari empat tahap, dan siswa Kelas IV SD berada dalam tahap operasional konkret.

Pada tahap operasional konkret, siswa sudah mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi dan berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa konkret (Izzaty, 2008). Ciri-ciri anak pada masa kelas rendah meliputi hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah, kecenderungan memuji diri sendiri, kurangnya rasa penting jika tidak dapat menyelesaikan tugas, serta kecenderungan membandingkan diri dengan anak lain dan meremehkan orang lain (Izzaty, 2008).

Dalam proses pembelajaran, guru perlu memperhatikan karakteristik siswa (March dalam Izzaty, 2008). Strategi pembelajaran yang tepat untuk masa kanak-kanak akhir antara lain menggunakan bahan-bahan konkret, alat visual, contoh-contoh yang akrab dengan anak, penyajian singkat dan terorganisasi, serta memberikan latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan (March dalam Izzaty, 2008).

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media kartu pecahan sangat membantu siswa Kelas IV SD dalam memahami materi pecahan sederhana, terutama dalam kompetensi membandingkan pecahan (Izzaty, 2008). Media ini sesuai dengan karakteristik siswa Kelas IV SD yang belajar sambil bermain dan masih membutuhkan alat bantu konkret dalam pemahaman konsep baru.

Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlarch & Elly dalam Arsyad, 2014:3). Media dapat berupa manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat seperti menarik perhatian siswa, memperjelas bahan pembelajaran, variasi metode mengajar, dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Sudjana & Rivai dalam Arsyad, 2014:28). Penggunaan media kartu pecahan juga memiliki manfaat yang serupa.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya (auditif, visual, audio visual), daya liputnya (luas, terbatas), dan bahan serta pembuatannya (sederhana, kompleks)

(Djamarah, 2005:213). Media kartu pecahan termasuk dalam media visual, dengan daya liput yang luas, dan termasuk dalam media sederhana.

Dalam memilih media pembelajaran, perlu diperhatikan kriteria seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, mendukung isi pelajaran, praktis, guru terampil menggunakannya, dan memenuhi mutu teknis (Arsyad, 2014:74). Media kartu pecahan telah memenuhi kriteria tersebut dalam konteks pembelajaran pecahan sederhana.

Media Kartu Pecahan adalah alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran konsep pecahan sederhana. Kartu pecahan terbuat dari kertas karton yang dilapisi dengan kertas hvs berwarna dan dilaminating untuk menjaga kualitasnya. Ukuran media kartu pecahan adalah panjang 5 cm dan lebar 10 cm, dengan bagian atas berisi angka pecahan dan bagian bawah berisi gambar yang menjelaskan angka pecahan tersebut. Contoh media kartu pecahan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{7}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{2}{6}$, $\frac{2}{8}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{3}{7}$, $\frac{3}{8}$, $\frac{4}{5}$, $\frac{4}{6}$, $\frac{4}{7}$, $\frac{4}{8}$, $\frac{5}{6}$, dan $\frac{5}{7}$.

Media kartu pecahan ini digunakan dalam permainan kartu pecahan yang terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama adalah permainan kartu dengan penyebut yang sama, tahap kedua adalah permainan kartu dengan penyebut kelipatannya, dan tahap ketiga adalah permainan kartu bebas. Pada setiap tahap, kartu yang digunakan disesuaikan dengan jenis permainan. Misalnya, pada tahap pertama digunakan kartu dengan penyebut yang sama seperti $\frac{1}{3}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$, dll. Pada tahap kedua, kartu yang digunakan adalah kartu dengan penyebut kelipatan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{2}{6}$, $\frac{4}{6}$, $\frac{5}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{2}{8}$, $\frac{3}{8}$, $\frac{4}{8}$, dll. Sedangkan pada tahap ketiga, kartu yang digunakan bebas dari yang berpenyebut sama, berpenyebut kelipatan, dan berpenyebut yang hanya memiliki Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) 1.

Permainan Kartu Pecahan melibatkan beberapa aturan yang harus diikuti oleh pemainnya. Media kartu pecahan juga memiliki aturan dalam penggunaannya. Permainan ini melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok, pengocokan dan pembagian kartu, serta membandingkan nilai kartu pecahan yang dimiliki. Tujuan penggunaan media kartu pecahan adalah untuk mendalami konsep membandingkan pecahan sederhana, meningkatkan keterampilan siswa dalam membandingkan pecahan, dan meningkatkan daya ingat siswa. Kelebihan media kartu pecahan termasuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, melibatkan siswa dalam berpikir, memprediksi, dan menghitung, serta meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam membandingkan pecahan. Namun, kelemahan media kartu pecahan meliputi kebutuhan waktu yang lebih lama, memerlukan pengaturan dan biaya tertentu, serta membutuhkan diskusi setelah permainan untuk memastikan pemahaman siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam kurun waktu dua bulan yaitu bulan Agustus, September, Oktober 2017. Tempat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas IV SDN Sukamanah 3 Kecamatan Kaduhejo kabupaten Pandeglang. Penelitian ini dilakukan pada semester 1 (Ganjil) Tahun Pelajaran 2017/2018. Yang menjadi sumber data utamanya adalah dokumen perencanaan berupa dan RPP, dan daftar nilai tes siswa. Adapun sumber data utamanya adalah peroses pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media kartu bilangan.

Dalam penelitian ini, digunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dengan soal essay yang diberikan kepada siswa setelah penjelasan dan permainan kartu pecahan. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati penerapan media kartu pecahan dalam pembelajaran, termasuk proses pembelajaran, penjelasan guru, motivasi siswa, bimbingan kelompok, dan pemahaman siswa terhadap aturan bermain. Dokumentasi melibatkan foto-foto kegiatan pembelajaran yang melibatkan media kartu pecahan serta hasil tugas siswa yang dikumpulkan.

Penelitian ini menggunakan dua metode analisis data, yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk hasil tes tertulis dan analisis kualitatif untuk data observasi. Hasil tes tertulis dianalisis dengan mencari rerata nilai untuk mengetahui rata-rata kelas dan presentase

ketuntasan siswa. Penilaian kecakapan akademik digunakan sebagai kriteria untuk mengklasifikasikan hasil belajar matematika materi pecahan. Data observasi dianalisis secara kualitatif untuk mengumpulkan informasi tentang fenomena yang diamati dan perilaku serta proses pembelajaran yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa menggunakan media kartu pecahan, serta untuk mengamati proses pembelajaran dan penggunaan media kartu pecahan.

Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: rata-rata kelas sekurang-kurangnya 65 dan persentase ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 70%, dengan syarat minimal 78% siswa memperoleh skor setara atau lebih tinggi dari 65.

Hasil dan Pembahasan

Pada Siklus I, perencanaan dilakukan dengan mengenalkan pecahan sederhana kepada siswa, mengklasifikasikan pecahan berdasarkan penyebutnya, dan menjelaskan cara membandingkan pecahan sederhana menggunakan kartu pecahan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan fokus pada permainan kartu pecahan dan siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal terkait materi tersebut. Pengamatan dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Guru menggunakan media kartu pecahan meskipun masih ada kendala, dan sebagian siswa memberikan tanggapan positif terhadap media tersebut. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan belum mampu menggunakan media kartu pecahan secara mandiri. Tahap refleksi difokuskan pada temuan masalah dan perancangan perbaikan untuk Siklus II, termasuk masalah pemahaman siswa terhadap permainan kartu pecahan dan pembentukan kelompok yang masih kurang teratur.

Pada Siklus II, perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, dan media kartu pecahan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menjelaskan materi pecahan sederhana menggunakan media kartu pecahan, melakukan permainan kartu pecahan, dan memberikan bimbingan kepada siswa. Pengamatan dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Aktivitas guru sudah baik dalam menggunakan media kartu pecahan, mengatasi kendala, dan pengondisian kelas. Sebagian besar siswa sudah aktif dan mampu menggunakan media kartu pecahan dengan baik. Hasil belajar siswa meningkat, dengan kenaikan rata-rata nilai sebesar 13,63 poin atau sekitar 45,45%. Dalam tahap refleksi, tidak ditemukan masalah yang perlu diperbaiki, sehingga penelitian dihentikan setelah Siklus II.

Kesimpulan

Hasil penelitian di SDN Sukamanah 3, Pandeglang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pecahan dalam pembelajaran matematika materi pecahan sederhana mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui permainan kartu pecahan, siswa lebih mudah memahami dan aktif dalam membandingkan pecahan sederhana. Pembelajaran menggunakan media ini juga melatih keterampilan berpikir dan sosial siswa. Antusiasme siswa terhadap media kartu pecahan terlihat melalui foto-foto yang dilampirkan. Penelitian ini mendukung teori bahwa siswa perlu menemukan pengetahuan sendiri dalam pembelajaran matematika. Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi setelah penggunaan media kartu pecahan, dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 13,63 poin. Pada siklus I, siswa mengalami kesulitan dalam permainan kartu pecahan, tetapi pada siklus II, sebagian besar siswa sudah tidak mengalami kesulitan. Motivasi belajar siswa juga meningkat karena pembelajaran yang menarik. Meskipun ada kesulitan dalam mengerjakan tes, hasil belajar matematika siswa tetap meningkat. Pada siklus I, 54,54% siswa tuntas, sedangkan pada siklus II, 100% siswa tuntas. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan media kartu pecahan sangat baik, dan karena semua siswa mencapai nilai yang memadai, penelitian dihentikan karena berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2011). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A.(2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT R a j a g r a f i n d o Persada.
- Dahrim. (1991). *Materi Pokok Pendidikan Matematika 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S.B.(2005). *Guru Dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Erawati, D. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas IV SD Negeri Kyai Mojo*. Journal.uny.ac.id (Diakses 15 November 2017)
- Fathani, A.H.(2009). *Matematika: Hakikat & Logika*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Jakarta. PT. Indeks
- Heruman. (2016). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hirdjan (1997). *Permainan Matematika 7 Operasi Bilangan Kartu Matematika*. Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta.
- Hudojo, H. (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Izzaty, R.E., dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B.(2013). *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Kusumah, W. & Dwitagama, D.(2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Latuheru, J.D.(1998). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Lentera (2011). *Pembelajaran Matematika di SD*. Diakses melalui <http://lenterakecil.com/pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar/>. Pada tanggal 29 Januari 2015 pukul 15.00 WIB.
- Muhsetyo, G., dkk.(2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prihandoko, A.C.(2006). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto.(2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, A. & Anni, C.T.(2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shamsudin, Baharin. (2002). *Kamus Matematika Bergambar untuk Sekolah Dasar*.
- Siswoyo, D., dkk.(2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*.
- Sudjana, N.(2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulardi (2008). *Pandai Berhitung Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Sulardi. (2006). *Pandai Berhitung Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Erlangga
- Sumantri, M. & Syaodih, N.(2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tirtonegoro, S. (2001). *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bumi Aksara.