

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECEHAN SEDEHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 30 SUMPANG BITA

¹Nurfaidah, ²Nur Hizabah², ³Syarlin, ⁴Nasrah, ⁵Muhammad Akhir, ⁶Hajerah

Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Indonesia
Korespondensi Penulis: nurfaidahinda02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pecahan sederhana melalui media kartu pecahan kelas III di SDN 30 Sumpang byte. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas berbasis kelas. Subyek penelitian ini adalah 14 siswa kelas III UPTD SD NEGERI 30 Sumpabita, dimana jumlah keseluruhan siswa adalah 6 perempuan dan 8 laki-laki. Pelaksanaan P2K dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 2 kali pertemuan proses belajar mengajar dan setiap pertemuan kedua diadakan tes hasil evaluasi pembelajaran. Tempat pelaksanaan dalam kegiatan penelitian ini adalah UPTD SD NEGERI 30 sumpabita yang beralamat di Desa Balocci Baru Kec. balocchi Kab. Kemas. Pada siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media kartu pecahan mencapai 73,3%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 68% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83,3%. Sehingga keaktifan guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media kartu pecahan mengalami peningkatan dan mencapai target lebih dari 75% dengan predikat sangat baik yaitu berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Kartu Pecahan

Abstract

This study aims to improve the results of learning mathematics on simple fractions through the media of class III fraction cards at SDN 30 Sumpang bytes. This research is Classroom Action Research based on class. The subjects of this study were 14 students in class III UPTD SD NEGERI 30 Sumpabita, where the total number of students were 6 girls and 8 boys. The implementation of P2K was carried out in 2 cycles, each cycle lasted for 2 meetings of the teaching and learning process and every second meeting there was a test of the results of the learning evaluation. The place of implementation in this research activity is UPTD SD NEGERI 30 sumpabita which is located at Balocci Baru Village, Kec. balocchi Kab. Package. In cycle I, teacher activity in learning using fractional card media reached 73.3%, then in cycle II it increased to 85%. While student activity in cycle I reached 68% then in cycle II it increased to 83.3%. So that the activity of teachers and students in learning using fractional card media has increased and reached the target of more than 75% with a very good predicate of success

Keywords: learning outcomes, fraction card media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting pada masa era globalisasi seperti sekarang ini dimana seseorang dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) mempunyai peran yang strategis bagi keberhasilan dan kelanjutan pembangunan nasional. Pendidikan terdiri dari berbagai jenjang, namun jenjang pendidikan yang paling utama dan paling dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Sekolah Dasar merupakan salah satu penyelenggara tingkat pendidikan yang mengembangkan potensi siswa pada

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2006:3), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan fungsi pendidikan tersebut, maka pendidikan bukan sesuatu yang terjadi secara kebetulan, tetapi dengan adanya perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu.

Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan iptek karena mempelajari matematika sama halnya melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Matematika di sekolah dasar adalah kegiatan konkret. Siswa di sekolah dasar belum bisa diajari secara definisi, sehingga guru harus menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, sehingga siswa dapat mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan peran guru sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran. Kenyataannya masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikankesempatan siswa berpikir kritis.

Pada pembelajaran matematika guru seharusnya banyak menggunakan media pembelajaran supaya materi dapat lebih mudah tersampaikan terutama di kelas rendah karena siswa berada dalam tahap operasional konkret. Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran matematika tidak digunakan secara maksimal, sehingga aktifitas yang dilakukan oleh siswa dalam pelajaran matematika monoton. Kondisi tersebut terbukti ketika peneliti melakukan wawancara dan observasi pada bulan November 2017. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan didapatkan hasil bahwa media pembelajaran matematika di kelas III tersebut hanya disusun atau diletakkan di belakang kelas, sehingga jarang tersentuh untuk belajar oleh anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN 30 Sumpang Bitu diperoleh data bahwa mata pelajaran Matematika nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Selama proses pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan

pelajaran matematika sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan daftar nilai siswa kelas III tahun ajaran 2022/2023 semester 2 bahwa nilai rata-rata matematika materi pecahan sederhana masih rendah. Mayoritas siswa kelas III masih kesulitan memahami materi pecahan sederhana dengan Kompetensi Dasar membandingkan pecahan sederhana. Hal ini terlihat dari ulangan harian matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu pada materi pecahan, dari 14 siswa, ada 10 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Guru kelas III menentukan nilai KKM adalah 75.

Rendahnya hasil belajar dalam pecahan sederhana siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu mendorong untuk dilakukannya penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran matematika di SDN 30 Sumpang Bitu. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan

seederhana dapat menguatkan pemahaman siswa, sehingga dapat memberikan kesan pada siswa sehingga materi dapat diingat lebih lama selain itu dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah kartu pecahan. Kartu pecahan adalah media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Hal ini sesuai dengan tahap anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret, sehingga pembelajaran sebaiknya menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu”.

LITERATUR

A. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya” (Sudjana, 2005: 22). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa. Kegiatan evaluasi belajar mengajar berkaitan erat dengan kegiatan pengukuran yang berupa tes hasil belajar. Hasil dari tes tersebut tiada lain adalah berupa nilai. Menurut Sudjana (2005: 28) “evaluasi adalah pemberian cara bekerja, pemecahan, metode, materil dll”. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu ada suatu kriteria atau standar tertentu.

Menurut beberapa pengertian maka hasil belajar dapat disimpulkan yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran matematika pada materi menghitung keliling dan luas segitiga dan menentukan luas bangun dengan luas segitiga..

B. Alat Peraga

1. Pengertian Alat Peraga

Istilah alat peraga sering menggantikan istilah media pembelajaran. Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.

Dalam memahami konsep matematika yang abstrak, anak memerlukan alat peraga seperti benda-benda konkrit (riil) sebagai perantara atau visualisasinya. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan alat peraga juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Fungsi Alat Peraga

Alat peraga pembelajaran matematika merupakan bagian dari media

pembelajaran. Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad, mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran menggunakan alat peraga, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan kelas III SDN 30 Sumpang bita". Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang berbasis kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III UPTD SD NEGERI 30 sumpabita sebanyak 14 siswa yang dimana keseluruhan siswanya adalah 6 perempuan dan 8 laki-laki. Pelaksanaan P2K dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 2 kali pertemuan proses belajar mengajar dan setiap pertemuan kedua terdapat tes hasil evaluasi belajar. Tempat pelaksanaan dalam kegiatan penelitian ini yaitu UPTD SD NEGERI 30 sumpabita yang beralamat di Kelurahan balocci baru Kec. balocci Kab. pangkep. Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) yang dimulai pada tanggal 18 Agustus- 18 oktober pada Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus dan dalam setiap siklusnya terdiri dari empat komponen. Pada siklus pertama siswa diminta untuk mengerjakan soal mengenai materi membandingkan pecahan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan. Apabila dalam siklus pertama hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan indikator keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun jika hasil yang didapatkan pada siklus pertama diperoleh hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan, maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Secara detail, tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Skoring (Tahap Prasiklus)

- a. Permohonan izin di SDN 30 sumang bita Izin mudah didapatkan karena kepala sekolah sangat mendukung aktivitas yang dapat membantu dalam proses belajarmengajar
- b. Observasi pelaksanaan pembelajaran dari perilaku siswa di luar kelas. Hal ini diperlukan untuk memberikan gambaran awal bagi peneliti.
- c. Wawancara dengan wali kelas III tentang kendala-kendala dalam melaksanakan pembelajaran matematika materi pecahan.
- d. Menentukan media pembelajaran yang akan digunakan.
- e. Menyusun langkah dan jadwal kegiatan.

2. Tahap siklus

Sebelum dilaksanakan penelitian, maka telah disusun tahapan-tahapan kegiatan. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

a. Tahap perencanaan

- 1) Pembuatan desain pembelajaran,
- 2) Persiapan media pembelajaran kartu pecahan,

- 3) Menyusun soal, dan
- 4) Menyusun lembar observasi pelaksana tindakan.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Untuk mempermudah pelaksanaan tindakan penelitian, maka penelitian ini diawali dengan menyusun skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pecahan. Adapun desain pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru hanya menjelaskan sedikit tentang konsep pecahan. Kemudian siswa bermain tentang pecahan menggunakan media kartu pecahan.

c. Tahap observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati adalah penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dan perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data penelitian dari mulai siklus pertama tahap pertama sampai dengan tahap terakhir. Data diperoleh dari hasil diskusi dengan guru kelas. Diskusi tersebut membahas tentang kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menggunakan media kartu pecahan. Kemudian seluruh data yang sudah terkumpul untuk mendapatkan masukan tentang hal-hal yang sudah dilakukan oleh peneliti.

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBELAJARAN

A. Hasil Pelaksanaan

Adapun hasil-hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar Matematika setelah penerapan model pembelajaran matematika realistik pada Siklus I dan Siklus II. Adapun yang dibahas dan dianalisis adalah hasil tes belajar Siklus I dan Siklus II, aktivitas belajar, dan perubahan sikap murid yang diperoleh dari hasil observasi.

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Ipsum Pembelajaran pada siklus I pertemuan I materi yang disampaikan kepada siswa adalah mengenal pecahan sederhana, mengklasifikasikan pecahan berdasarkan penyebutnya dan sedikit menjelaskan tentang membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan kartu pecahan. Sedangkan pada pertemuan ke II menjelaskan tentang membandingkan pecahan sederhana secara detail dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan melalui sebuah permainan.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 2 x 35 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 29 agustus 2022, guru menjelaskan materi pecahan sederhana dengan menggunakan demonstrasi buah apel dan media kartu pecahan. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Kegiatan awal guru memberikan apersepsi melalui demonstrasi memotong buah apel untuk menjelaskan membandingkan pecahan sederhana. Selain itu guru juga memotivasi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Tes Siswa Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	14
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	68
Nilai Rata-rata	78,8
Presentase Siswa Tuntas	72,7%
Presentase Siswa Belum Tuntas	27,3%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil tes siklus I ada 5 siswa (72,7%) yang tuntas dan 9 siswa (27,3%) yang belum tuntas. Sedangkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 68. Sehingga masih ada perbedaan yang cukup jauh antara nilai tertinggi dengan nilai terendah. Rata-rata hasil tesnya yaitu 78,8.

c. Hasil Observasi pada Siklus I

Kegiatan Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati perilaku siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi yang sudah disiapkan. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran pada siklus I secara lengkap dapat dilihat padalampiran. Secara ringkas disajikan sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

No	Subjek Penelitian	Rata-rata	Kategori
1	Guru	44 (73,3%)	Baik
2	Siswa	31,7 (68%)	Baik

d. Refleksi Siklus I

Dalam hasil pengamatan pada siklus I ini kegiatan refleksi difokuskan pada temuan masalah pada siklus I, dan perancangan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II. Dalam tahap ini menentukan masalah-masalah yang harus diperbaiki dalam siklus selanjutnya dan menyusun rancangan tindakan yang berupa desain pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan. Perbaikan rencana disesuaikan dengan daftar permasalahan yang muncul pada siklus I. Berikut ini daftar temuan masalah pada siklus I beserta rancangan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II. Tabel 6. Temuan Masalah Siklus I dan Rancangan Perbaikan yang Dilaksanakan pada Siklus II.

2. Hasil Tindakan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pembelajaran pada siklus II pertemuan I materi yang disampaikan kepada siswa adalah membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan kartu

pecahan dan melakukan permainan kartu pecahan. Sedangkan pada pertemuan ke II mengulangi menjelaskan tentang membandingkan pecahan sederhana secara detail dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan melalui sebuah permainan. Pada siklus ini siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 2 x 35 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 2 september 2022 guru menjelaskan materi pecahan sederhana menggunakan media kartu pecahan. Guru menyiapkan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Kegiatan awal guru memberikan apersepsi melalui mengulang materi yang sudah dipelajari pada siklus I. selain itu guru juga memotivasi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 3. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	14
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	68
Nilai Rata-rata	91,6
Presentase Siswa Tuntas	93,5%
Presentase Siswa Belum Tuntas	6,5%

Berdasarkan tabel di atas bahwa >90% hasil belajarnya sudah melebihi KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 91,6 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 68. Sebanyak 11 siswa (93,5%) mendapatkan nilai lebih dari KKM dan hanya 3 siswa (6,5%) yang mencapai KKM.

c. Hasil Observasi pada Siklus II

Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati perilaku siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi yang sudah disiapkan. Hasil observasi aktivitas guru dan siswaselama proses pembelajaran pada siklus II secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Secara ringkas disajikan sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

No	Subjek Penelitian	Rata-rata	Kategori
1	Guru	51 (85%)	Sangat Baik
2	Siswa	40,1 (83,3%)	Sangat Baik

d. Refleksi Siklus II

Dalam tahap ini sudah tidak ditemukan masalah-masalah yang utama dan harus diperbaiki dalam siklus selanjutnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan. Oleh karenanya

hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu materi pecahan sederhana mengalami peningkatan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III SDN 30 Sumpang Bitu, terlihat bahwa pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan kartu pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu pecahan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami materi membandingkan pecahan sederhana melalui permainan menggunakan media kartu pecahan. Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran lebih bermakna karena siswa secara tidak langsung belajar membandingkan pecahan sederhana secara berkelompok melalui sebuah permainan sehingga semua siswa aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran ini melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial seperti keterampilan membandingkan pecahan sederhana secara cepat, mampu memberikan apresiasi kepada siswa yang lain. Antusiasme siswa pada saat menggunakan media kartu pecahan dapat terlihat pada lampiran foto.

Hal di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner dalam Heruman (2016: 4) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Pembelajaran di dalam kelas guru hendaknya hanya sebagai fasilitator supaya siswa lebih diberi kesempatan untuk menemukan pengetahuannya sendiri yang dapat dilakukan dengan membaca buku atau berdiskusi bersama teman sekelompok. Pembelajaran matematika juga menggunakan suatu desain yang mengoptimalkan siswa dalam belajar matematika sehingga terciptalah belajar matematika yang optimal dan dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2014: 24) mengenai manfaat media pembelajaran. Manfaat tersebut antar lain bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya,

sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Media kartu pecahan bermanfaat untuk memberikan pemahaman siswa mengenai materi membandingkan pecahan. Penelitian ini pun memberikan hasil yang cukup optimal terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang bitu meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media kartu pecahan yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya.

Peningkatan nilai matematika yang selaras dengan kenaikan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan mencapai 34, 8%. Kenaikan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media kartu pecahan sesuai jika digunakan dalam pembelajaran matematika materi membandingkan pecahan sederhana. Pada siklus I siswa mengalami kesulitan dalam melakukan permainan kartu pecahan. Pada siklus II sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam melakukan permainan kartu pecahan.

Pada penelitian ini, motivasi belajar siswa dalam belajar matematika cukup tinggi. Hal itu dikarenakan siswa semakin tertarik untuk belajar. Ketertarikan tersebut

disebabkan karena pembelajaran matematika dilaksanakan menggunakan media kartu pecahan. Media kartu pecahan tersebut digunakan melalui sebuah permainan. Selain digunakan sebagai alat untuk membandingkan pecahan sederhana mediakartu pecahan juga digunakan untuk mengklasifikasikan pecahan sederhana.

Pada penelitian ini terdapat kesulitan saat siswa mengerjakan tes. Hal tersebut disebabkan karena soal tes berupa essay dan essay singkat. Sehingga perlu pemahaman yang lebih. Dalam meminimalisir kesulitan tersebut pada siklus I guru mencoba memberikan contoh terlebih dahulu dalam mengerjakan soal tes.

Pada penelitian ini, hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana mengalami peningkatan sebesar 22 (dengan rata-rata nilai pada pra tindakan sebesar 56,8 sedangkan siklus I sebesar 78,8). Peningkatan hasil belajar matematika siklus I dan siklus II sebesar 12,8 (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 78,8 sedangkan pada siklus II sebesar 91,6). Sementara peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana dari sebelum diberi tindakan sampai siklus II sebesar 34,8 (dengan rata-rata nilai pada pra tindakan sebesar 56,8 sedangkan pada siklus II sebesar 91,6). Pada pelaksanaan tindakan siklus I siswa kelas III SD Negeri 30 sumpang bita yang telah dinyatakan tuntas sebanyak 14 siswa atau sebesar 72,7%. Pada pelaksanaan siklus II siswa yang telah tuntas sebanyak 11 siswa atau sebesar 93,5%. Jumlah siswa yang belum tuntas pada siklus kedua sebanyak 3 siswa atau sebesar 6,5 %.

Kemudian pada siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media kartu pecahan mencapai 73,3% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 68% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83,3%. Sehingga aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media kartu pecahan sudah meningkat dan mencapai target yakni lebih dari 75% dengan predikat keberhasilan sangat baik.

Selama penelitian ini dilakukan terdapat temuan yang didapatkan. Temuan tersebut adalah ada salah satu siswa yang berbeda dengan teman yang lain Perbedaan tersebut dilihat dari hasil belajarnya yang dari prasiklus ke siklus I dan berakhir di siklus II tidak mengalami peningkatan yang signifikan seperti siswa yang lain. Oleh karena itu siswa tersebut diberikan pengayaan setelah proses pembelajaran selesai. Pada saat melakukan pengayaan siswa tersebut mendapatkan bimbingan dan pendampingan.

Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu pecahan ini sangat baik, terlihat dari kenaikan antusiasme siswa dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data yang telah dideskripsikan di atas, merupakan hasil dari implikasi tindakan yang telah dilaksanakan, karena 90% dari jumlah siswa mencapai nilai >75, maka penelitian ini diakhiri pada siklus II

KESIMPULAN DAN SARAN

B. Kesimpulan

Ipsum Setelah Pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana di kelas

III SD Negeri 2 Wates dari siklus I hingga siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pada siklus I siswa yang mendapat nilai tuntas dan telah mencapai nilai KKM sebanyak 5 siswa atau 72,7% dari jumlah siswa seluruhnya. Sedangkan pada siklus II siswa yang mendapat nilai tuntas dan telah mencapai nilai KKM sebanyak 11 siswa atau 93,5% dari jumlah siswa seluruhnya. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 12,8 yaitu dari 78,8 menjadi 91,6. Sehingga, berdasarkan indikator keberhasilan bahwa minimal 90% dari jumlah siswa mencapai KKM yaitu 75, penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana di kelas III SDN 30 Sumpang Bitu dikatakan berhasil.
2. Pada siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media kartu pecahan mencapai 73,3% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mencapai 68% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83,3%. Sehingga aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media kartu pecahan sudah meningkat dan mencapai target yakni lebih dari 75% dengan predikat keberhasilan sangat baik..

C. Saran

Ipsum Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. kepada para peneliti di bidang pendidikan matematika agar melaksanakan penelitian tentang pembelajaran menggunakan alat peraga kartu mainan ini lebih lanjut, dengan menyediakan waktu yang banyak agar pelaksanaannya lebih efektif.
2. Kepada guru matematika khususnya agar dapat mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga kartu mainan dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahrim. (1991). Materi Pokok Pendidikan Matematika 2. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Erawati, D. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo .Journal.uny.ac.id (Diakses 15 November 2017)
- Fadlilah, U.L. (2016). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Blok Pecahan di Kelas V SD N Balangan 1 Minggir Sleman Yogyakarta. Journal.uny.ac.id (Diakses 27 November 2017)
- FaGinnis, 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 Kartika, R.(2012). Kajian Kemanfaatan Alat Peraga. Diakses Melalui

Lentera (2011). Pembelajaran Matematika di SD. Diakses melalui <http://lenterakecil.com/pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar/>. Padatanggal 29 Januari 2015 pukul 15.00 WIB.

Muhsetyo, G., dkk.(2008). Pembelajaran Matematika SD.Jakarta: UniversitasTerbuka.
Purwanto.(2010). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sanjaya, W. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Shamsudin, Baharin. (2002). Kamus Matematika Bergambar untuk Sekolah Dasar.Jakarta: Grasindo.

Diakses dari<https://books.google.co.id/books?id=GcV8eygEUNUC&pg=PR4&dq=baharin+shamsudin+kamus+matematika+bergambar+untuk+sekolah+dasar&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiWybPw7LbbAhXYbX0KHc7MCX8Q6AEIKDAA>

Subarinah, S.(2006). Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

Sudjana, N.(2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Tirtonegoro, S. (2001). Anak Supernormal dan Program Pendidikannya. Jakarta:Bumi Aksara.