

Semarang, 24 Juni 2023

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Sederhana Menggunakan Media Kartu Pecahan Melalui Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 3 Jebol

Fiqiyatul Khilda¹, Kartinah², Dewi Khotijah³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, 50232

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, 50232

³SD Negeri 3 Jebol, Jepara, Jawa Tengah, 59465

Universitas PGRI Semarang

E-mail: fiqiya02@gmail.com

kartinah@upgris.ac.id

dewikhotijah1@gmail.com

Abstract

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD Negeri 3 Jebol menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan sederhana masih rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan sederhana yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media kartu pecahan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu pecahan melalui model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 3 Jebol dengan jumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, metode dokumentasi, angket (questioner) dan tes akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 60% dan pada siklus II sebesar 83,3%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut: guru dapat menggunakan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) sebagai salah satu alternatif pilihan dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan model pembelajaran yang memiliki unsur kooperatif sehingga hasil belajar dapat merata hasilnya. Guru harus selalu memberikan sikap positif atau penghargaan kepada setiap aktivitas siswa pada proses pembelajaran, karena dapat memicu siswa untuk selalu belajar giat.

Kata kunci : Hasil belajar, Media Kartu Pecahan, Model Pembelajaran STAD

ABSTRACT

Based on the results of observations made in class II of SD Negeri 3 Jebol, it shows that student learning outcomes on the subject of simple fractions are still low. One effort to improve student learning outcomes on the subject of simple fractions is by applying the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model using fractional card media. The purpose of this study was to improve students' learning outcomes in simple fractions by using fractional card media through the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model. The type of research used is Classroom Action Research (CAR), which consists of 2 cycles with 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 30 students in grade II SD Negeri 3 Jebol. Data collection methods used were observation, documentation methods, questionnaires and end-of-cycle tests. The results showed that the average classical student learning outcomes had increased. In the first cycle, the average classical student learning outcomes were 60% and in the second cycle, it was 83.3%. From the results of the study it can be concluded that the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model using fractional cards can improve student learning outcomes. The suggestions put forward in this study are as follows: teachers can use the Student Teams-Achievement Divisions (STAD) learning model as an alternative choice in learning history. The use of learning models that have cooperative elements so that learning outcomes can be evenly distributed. The teacher must always give a positive attitude or appreciation for every student activity in the learning process, because it can trigger students to always study hard.

Keywords: Learning Outcomes, Fractional Card Media, STAD Learning Model

1. PENDAHULUAN

Melalui Pendidikan Nasional diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan martabat manusia Indonesia, sehingga pendidikan nasional dapat menghasilkan manusia terdidik yang beriman, berpengetahuan, berketerampilan dan memiliki rasa tanggungjawab sesuai kodrat manusia.

Salah satu masalah yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Pendidikan harus diberi makna mendalam dan bernilai bagi perbaikan kinerja pendidikan sebagai salah satu unsur utama pengembangan sumber daya manusia dengan pendekatan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai dengan maksimal.

Seiring kemajuan ilmu dan teknologi serta memasuki era globalisasi sekarang ini menuntut peningkatan mutu pendidikan. Usaha meningkatkan mutu pendidikan sebagai momentum pembangunan pendidikan menghendaki perlunya penilaian

atau evaluasi terhadap semua komponen pendidikan yang ada dan selanjutnya mengadakan langkah perbaikan tanpa menghilangkan kearifan lokal sebagai akar pendidikan nasional.

Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar merupakan bagian dari usaha peningkatan kualitas pendidikan, dimana guru mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu sebagai pelaksana kurikulum dan penyampaian bahan ajaran atau materi yang dilaksanakan sesuai dengan tingkat dan perkembangan peserta didik. Kemampuan dan kualitas guru dalam proses belajar mengajar (PBM) dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek hasil dan aspek proses. Aspek hasil dapat diketahui dari nilai ulangan, baik berupa ulangan harian maupun ulangan umum semester atau nilai raport yang diperoleh siswa, sedang dari aspek proses dengan melihat tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, dalam hal ini siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

Matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk berfikir secara logis, kritis, tekun, kreatif, inisiatif, sehingga diharapkan karakteristik terdapat

pada siswa yang mempelajari matematika. Matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai untuk bisa memahami ilmu lainnya. Matematika memiliki nilai – nilai yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Nilai – nilai tersebut diperlukan dalam pengajaran matematika yang bertujuan dapat menumbuh kembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut R Soedjadi (dalam Suhito, 2001:1) mengatakan bahwa “matematika memiliki objek kajian yang abstrak, matematika berdasarkan pada kesepakatan – kesepakatan, matematika sepenuhnya menggunakan pola pikir deduktif dan matematika dijiwai dengan kebenaran. Khusus bagi siswa sekolah dasar yang taraf berfikirnya masih sangat sederhana, untuk dapat menanamkan pemahaman terhadap materi secara baik perlu adanya dukungan benda-benda konkrit atau model.

Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung dengan adanya pendapat dari Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Manfaat lain yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi, karena bisa ditunjukkan langsung kepada siswa, suatu bukti nyata berupa suara maupun gambar gerak karena media pembelajaran berhubungan langsung dengan indra penglihatan dan pendengaran. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap efektifitas tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Keberadaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajara sehingga memudahkan dalam pemahaman peserta didik.

Guru harus bisa memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain media yang digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan, dan pertimbangan bahwa penggunaan media

harus benar-benar berhasil dan bermanfaat untuk pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dapat diamati atau dipegang ketika melakukan aktivitas belajar dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu media pembelajaran juga membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep materi tersebut. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pecahan sederhana, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai.

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 tersebut karena kartu pecahan memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria tersebut antara lain: sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, tahan lama, sesuai dengan topik yang diajarkan, tidak menimbulkan salah tafsir dan mengarah pada satu pengertian. Selain itu kartu pecahan merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat semi konkret sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yang bersifat operasional konkret.

Penggunaan media yang kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, merencanakan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran. Karena media kartu pecahan merupakan tempat sebagai perantara berlangsungnya pembelajaran, dapat mengemabangkan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, agar lebih aktif pembelajarannya.

Bovee (dalam, Hujair: 2013: 3) mengatakan bahwa media kartu pecahan adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Artinya, dalam pembelajaran tersebut mempunyai suatu pegangan guru yang ditinjau melalui proses berlangsungnya belajar, agar tercapainya suatu belajar mengajar dengan cara mengaktifkan peserta didik saat berlangsungnya belajar. Menambah pengetahuan anak lebih meningkat.

Memperjelas pembelajaran dengan sportif dan anak lebih peka terhadap penyampaian tersebut dengan menggunakan alat peraga.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media kartu pecahan merupakan wahana penyalur pesan atau informasi yang digunakan sebagai alat bantu belajar pecahan bagi peserta didik. Agar peserta didik memahami materi atau informasi yang disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menjadikan keberhasilan belajar mengajar, pengelolaan kelas yang aktif, berkembang, dan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pengalaman penulis, selama mengajar dengan pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi khususnya pecahan sederhana, hasil belajar siswa kurang memuaskan bahkan hasilnya relatif rendah. Hal tersebut juga dialami oleh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Jebol Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pecahan sederhana.

Tidak tercapainya siswa mencapai ketuntasan belajar dalam bidang matematika karena beberapa sebab yaitu: (1) Kurang berhasilnya pembelajaran di kelas, (2) Dalam pembelajaran matematika guru menggunakan cara- caratradisional, kurang variatif, (3) Guru tidak banyak memberikan pengertian, lebih banyak menuntut pada hafalan yang inipun tidak dilakukan secara kontinu.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa khususnya kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Jebol terhadap mata pelajaran matematika yang selama ini masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Setiap kali guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya hanya beberapa siswa yang mau bertanya, yang lain diam, jika guru menyuruh untuk maju ke depan hanya sebagian kecil yang mau maju yaitu siswa yang mau bertanya saja yang lainnya tidak berani maju hanya menunjuk teman.

Berpedoman dari hal di atas diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mendorong siswa mampu berperan aktif dalam berkompetisi dan memiliki ketrampilan bekerja sama dalam mengembangkan sikap demokratis yang diperlukan dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pengajaran yang

memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur (Lie, 2002:12). Sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif dengan model Student Teams Achievement Division (STAD) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran kooperatif dan prosedur kuis. Model Student Teams Achievement Division (STAD) melibatkan pengakuan kelompok dan tanggungjawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota kelompok. Pembelajaran sejarah yang dilakukan dengan model ini memungkinkan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga terjadi interaksi selama proses pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas kegiatan belajar mengajar tidak semata-mata hanya dilihat dari segi hasil, namun juga harus dilihat dari segi proses. Kualitas proses belajar mengajar dari segi proses ditandai oleh tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat selalu ditingkatkan bilamana dalam kegiatan belajar mengajar guru berusaha memanfaatkan strategi pengajaran secara efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar dari aspek proses, dengan demikian kualitas proses belajar mengajar dari aspek hasil akan meningkat yaitu peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan atas alasan atau latar belakang masalah diatas itulah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam upaya ingin meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui penggunaan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD).

2. METODE

PELAKSANAAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam suatu penelitian diperlukan sebuah metode agar hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dilihat dari tujuan peneliti yaitu ingin meningkatkan prestasi belajar siswa di dalam kelas maka penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (Classroom

Action Research). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau arahan dari guru kemudian dilakukan oleh siswa (Arikunto,2008:3).

Menurut Zainal Aqib (2006:30), Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui proses berdaur (bersiklus) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan penelitian, melakukan tindakan, observasi dan melakukan refleksi. Setelah siklus I selesai, kemungkinan guru masih menemukan masalah baru atau masalah lama yang belum tuntas dipecahkan maka dilanjutkan ke-siklus II dengan langkah yang mengacu pada siklus I serta berbagai perbaikan yang dirasa kurang pada siklus I. Apabila masalah dalam proses pembelajaran belum teratasi (belum mencapai indikator keberhasilan) maka akan dilanjutkan ke-siklus berikutnya sampai mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Jebol Kecamatan Mayong Kabupten Jepara pada bulan Mei 2023. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 3 Jebol tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa kelas jumlah siswa kelas II SD Negeri 3Jebol yaitu 30 anak yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini melalui metode wawancara, observasi, metode dokumentasi dan metode angket. Dalam menentukan ketercapaian tujuan perlu dirumuskan indikator keberhasilan tindakan yang disusun secara realistik, yaitu mempertimbangkan kondisi sebelum diberikan tindakan dan setelah diberi tindakan. Untuk teknik Analisis data dilaksanakan secara statistik deskriptif terhadap data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi siswa dan angket refleksi siswa. Data kuantitatif berupa hasil tes siklus. Data observasi tidak semuanya dilaporkan tetapi direduksi dan diseleksi kemudian data yang mendukung dilaporkan, sedangkan data yang tidak mendukung tidak dipakai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan cara observasi, metode dokumentasi, angket (questioner) dan tes akhir siklus. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti mengadakan identifikasi masalah atau observasi awal untuk mengetahui bagaimana keadaan sebenarnya pada saat

pembelajaran matematika.

Hasil dari identifikasi masalah tersebut yaitu dari segi peserta didik adalah peserta didik kurang antusias

dalam mengikuti pembelajaran matematika, siswa kurang aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam mengerjakan soal yang diberikan, peserta didik kurang minat dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan jika ditinjau dari segi guru yaitu Guru merasa kesulitan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan lebih berpihak pada guru. Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang di peroleh dari guru di kelas II SD Negeri 3 Jebol berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan.

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Rata-rata	70
2	Nilai Tertinggi	80
3	Nilai Terendah	48
4	Presentase Siswa Tuntas	53,3%
5	Presentase Siswa Tidak Tuntas	46,7%
6	Jumlah Siswa Yang Tuntas	16
7	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	14
8	Jumlah Siswa	30
9	Ketuntasan Belajar Klasikal	43%
10	KKM	70

Tabel 1. Persentase Hasil belajar pesertadidik Pra Siklus.

Dari data diatas menunjukkan bahwa data dari observasi kondisi awal, nilai pretest masih sangat rendah serta masih banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Nilai tertinggi 80, nilai terendah 48, rata-rata 70 dengan jumlah siswa tuntas 16 dan siswa tidak tuntas 14 dengan ketuntasan belajar klasikal 43%. Selanjutnya penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus, Siklus I dan siklus II. Penelitian tindakan kelas ini peneliti berperan sebagai guru kelas, sedangkan observer dilakukan oleh rekan sejawat. Pada penelitian ini setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk hasil penelitian pada siklus I

diperoleh hasil nilai sebagai berikut :

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Rata-rata	72
2	Nilai Tertinggi	88
3	Nilai Terendah	48

4	Presentase Siswa Tuntas	60,0%
5	Presentase Siswa Tidak Tuntas	40,0%
6	Jumlah Siswa Yang Tuntas	20
7	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	18
8	Jumlah Siswa	12
9	Ketuntasan Belajar Klasikal	60%
10	KKM	70

Tabel 2. Persentase Hasil belajar peserta didik Siklus I

Berdasarkan hasil tes yang diberikan oleh guru pada siklus I, siswa belum mencapai ketuntasan yakni hanya sebesar 60% atau 18 siswa yang tuntas dan sebanyak 40% atau 12 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, peneliti merencanakan tindakan berikut pada siklus II. Berdasarkan hasil tes yang diberikan oleh guru (peneliti) pada siklus II data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

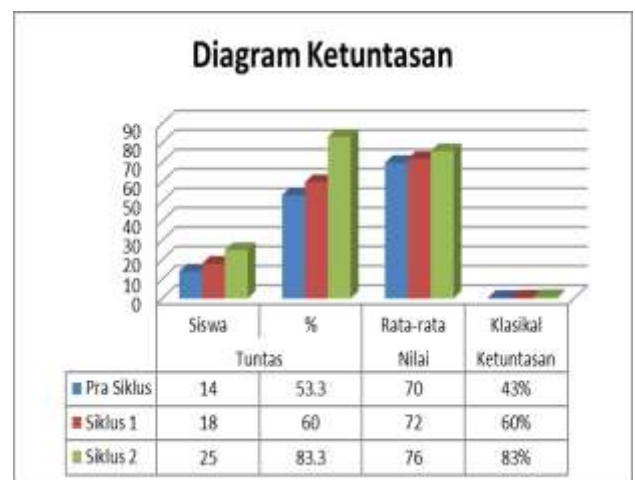
No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Rata-rata	76
2	Nilai Tertinggi	88
3	Nilai Terendah	60
4	Presentase Siswa Lulus	83,3%
5	Presentase Siswa Tidak Lulus	16,7%
6	Jumlah Siswa Yang Lulus	25
7	Jumlah Siswa Yang Tidak Lulus	5
8	Jumlah Siswa	30
9	Ketuntasan Belajar Klasikal	83%
10	KKM	70

Tabel 3. Persentase Hasil belajar peserta didik Siklus II

Dari table diatas ternyata siswa mampu mencapai ketuntasan klasikal belajar sebesar 83%, yakni sebesar 83,3% atau 25 siswa yang tuntas dan sebanyak 16,7% atau 5 siswa belum mencapai

ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil test pada siklus II yang telah mencapai ketuntasan belajar klasikal, maka tidak perlukan lagi tindak siklus III. Selanjutnya tahap akhir pada siklus kedua adalah tahapan refleksi. Tahap ini digunakan

Kendala-kendala yang sempat dialami peneliti (guru) pada proses pembelajaran siklus I sudah tidak terulang pada proses pembelajaran siklus II. Berdasarkan hasil tes yang diberikan oleh guru (peneliti) pada siklus II, yakni 83,3% atau 25 siswa yang tuntas dan sebanyak 16,7% atau 5 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil test pada siklus II yang telah mencapai ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 83% maka tidak diperlukan lagi tindak siklus, dan untuk hasil dari penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini. Berdasarkan pengamatan selama pemberian tindakan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Gambar 1. Peserta didik prasiklus, siklus I dan siklus II.

Hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II didapatkan dari aspek kognitif. Nilai didapat melalui evaluasi atau test yang dilakukan pada akhir pembelajaran berbantuan media kartu pecahan dan strategi pembelajaran menggunakan model *Student Team Achievement Division* STAD. Hasil belajar kognitif diperoleh dari nilai evaluasi disetiap akhir siklus. dalam penelitian tindakan kelas ini didasarkan atas hasil pengamatan yang kemudian dilanjutkan dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi dan refleksi pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pecahan sederhana berbantuan media kartu pecahan dan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan model *Student Team Achievement Division* STAD mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yang signifikan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan observasi, penelitian, pembahasan, dan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

matematika melalui model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan berbantuan media kartu pecahan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 3 Jebol. Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) dan media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata kelas 70 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 43%. Pada siklus I setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) dan media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata kelas 72 dengan persentase ketuntasan klasikal 60%. Pada siklus I nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal sudah meningkat, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya diadakan siklus II dan diperoleh data yaitu nilai rata-rata kelas sebesar 77, pada siklus II terjadi peningkatan dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar klasikal 83%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan penggunaan media kartu pecahan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievemnet Division* (STAD) sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 3 Jebol.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. Penelitian Tindakan Kelas bagi Pengembangan Profesi Guru. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2008. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Gatot, Muhsetyo .2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hujair. 2013. *Media Pembelajaran interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: KAUKABADIPANTARA.
- Kunandar. 2011. Guru Profesional.
- Jakarta: Rajawali Pers
- Meleong, L.J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja RosdaKarya
- Muhsetyo, Gatot. 2007. Pembelajaran

- Matematika SD. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2008. Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Andi, Husein. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) Pada Murid Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar . Skripsi. Jurusan PGSD Universtas Muhammadiyah Makassar.
- Osman T. dkk. 2007 .Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar.Jakarta : Quadra
- Slavin, R.E. 2005. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media
- Slameto. 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2009. Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

