

Peran Media Pembelajaran “Kartu Pecahan” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang

Diyah Kusumawardani^{1,*}, Ervina Eka Subekti², Eni Murdhiati³, Nur Rofiatun⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga No.4-10, Semarang, 50232

^{3,4}SDN Kalicari 01, Kelurahan Kalicari RT 03 RW 04, Kec. Pedurungan Kota Semarang, 50198

E-mail: diyahkusw10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Kalicari 01 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024 pada materi membandingkan pecahan melalui media pembelajaran kartu pecahan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kalicari 01 Semarang yang berjumlah 28 orang, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan setelah menggunakan media kartu pecahan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran media pembelajaran kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dari Pra-Siklus, siklus I dan siklus II, yaitu 71,9, 76,04, dan 79,7. Selain itu presentase ketuntasan belajar dari tes awal, siklus I dan siklus II juga meningkatkan yaitu sebesar 25%, 67,8%, dan 82,2%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah peran penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan kelas V SDN Kalicari 01 Semarang.

Kata kunci: Kartu Pecahan, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

This research aims to improve the mathematics learning outcomes of class V students at SDN Kalicari 01 Semarang for the 2023/2024 academic year on the material of comparing fractions through fraction card learning media. This research uses a classroom action research design. The research was carried out in three cycles, with each cycle consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this research were 28 class V students at SDN Kalicari 01 Semarang, consisting of 14 men and 14 women. The object of this research is the results of learning mathematics about comparing fractions after using fraction cards as media. Data collection instruments use observation sheets, tests and documentation. Data analysis uses quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis techniques. The results of the research show that the role of fraction card learning media can improve the mathematics learning outcomes of class V students at SDN Kalicari 01 Semarang. This is proven by the increase in class average scores from Pre-Cycle, cycle I and cycle II, namely 71.9, 76.04 and 79.7. Apart from that, the percentage of learning completeness from the initial test, cycle I and cycle II also increased, namely by 25%, 67.8% and 82.2%. The conclusion of this research is that the role of using fraction cards as media can improve mathematics learning outcomes on comparing fractions for class V SDN Kalicari 01 Semarang.

Keywords: Fraction Card, Learning Achievement, Mathematics

1. 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 aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Sisdiknas, 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.

Demi mencapai tujuan pendidikan, perlu halnya guru memperhatikan perubahan perilaku peserta didik yang direncanakan dalam aktivitas belajar mengajar. Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai dari aktivitas belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar harus paralel dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dicapai setelah anak mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari setiap mata pelajaran yang ada. Salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi saat ini. hal ini dijelaskan dalam kurikulum SD, bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2009: 10). Perkembangan pesat dibidang teknologi dan informasi saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis dan peluang. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan maka diperlukan penguasaan

matematika yang kuat sejak dini. Salah satunya dengan lebih mengenalkan konsep materi matematika di anak sekolah dasar.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki konsep abstrak sehingga guru dituntut untuk dapat menggunakan model, metode, strategi, media, maupun strategi yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman peserta didik. sehubungan dengan pendapat Pajarwati, Pranata dan Ganda (2019: 91) yang menyebutkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya terdapat keterkaitan antar konsep. Dalam pembelajaran matematika, guru diharapkan kemampuannya mampu untuk mengoptimalkan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika baik secara verbal maupun non verbal seperti media dalam memecahkan suatu masalah.

Dalam pandangan peserta didik sekolah dasar secara umum, matematika adalah pelajaran yang sulit dimengerti dan sulit dipahami. Perlu ketelitian dalam berhitung dan ketepatan menggunakan rumus-rumus dalam memahami konsep materi yang ada. Indikasi yang paling mudah ditemukan adalah hasil belajar matematika yang cenderung kurang memuaskan dibandingkan mata pelajaran lain. Sehingga dalam mengajarkan matematika di sekolah, guru harus menyadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan ada beberapa siswa yang tidak menyenangi pelajaran matematika. Dengan demikian guru hendaknya menyajikan pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga siswa merasa senang dalam belajar matematika.

Mengingat hakikat matematika berkenaan dengan konsep abstrak sementara tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar pada umumnya masih berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan tingkat perkembangan siswa tersebut maka guru sebaiknya menggunakan media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan terutama dalam pembelajaran matematika agar konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Didalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. dalam kegiatan proses mengajar, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama. Seperti misalnya dalam pemilihan metode dalam proses menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh dengan media pembelajaran apa yang akan kita gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang bersangkutan.

Penggunaan media pembelajaran diharap dapat membantu proses pembelajaran agar terjadi dengan efisien. Media pembelajaran atau alat peraga dapat berfungsi sebagai media maupun perlengkapan yang dapat digunakan guru dalam mengajar (Suyitno, 2003). Media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dalam penggunaannya mempertimbangkan karakteristik siswa. Pembelajaran matematika akan lebih baik jika disajikan dalam suasana yang menyenangkan yaitu dalam bentuk bermain sehingga siswa termotivasi dan ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika.

Sudjana dan Rivai (dalam Sundaya, 2014) yang menjelaskan bahwa salah satu manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik adalah akan membuat pengajaran menjadi lebih baik dengan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran pun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tanpa dipungkiri dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah bentuk pencapaian seseorang setelah melakukan suatu usaha sehingga dapat menerapkan apa yang diperoleh dalam belajar. Selain itu terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang, misal dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Sejalan dengan pendapat Sudjana (2011: 7) yang menyatakan bahwa

hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dan kelas tertentu.

Sedangkan menurut Margaret dan Bell, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Daryanto, 2007 : 102). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan peserta didik kelas V SDN Kalicari 01 Semarang melalui observasi yang dilakukan, masih terdapat peserta didik yang masih kesulitan dalam belajar matematika. Dan juga disini peneliti juga melihat masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan di depan saat pembelajaran. Peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan disebabkan karena asik dengan urusan mereka masing masing. Seperti main sendiri, berbicara dengan teman sebelahnya, menjahili temannya, dan lain-lain.

Saat peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN Kalicari 01 Semarang, ternyata masih ada peserta didik yang mendapatkan nilai yang dibawah rata-rata standar keputusan sekolah. Dari seluruh kelas V SDN Kalicari 01 yang berjumlah 28 orang peserta didik dari 46% atau sebanyak 13 orang peserta didik yang memperoleh nilai di atas standar. Sedangkan 54% atau sebanyak 15 orang peserta didik yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan (KKM). Adapun nilai standar ketuntasan yang ditentukan sekolah untuk mata pelajaran Matematika adalah 60.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya adalah kurangnya variasi model dalam pembelajaran berlangsung sehingga kurang adanya keaktifan dan minat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga pada saat pembelajaran matematika peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran dan asik dengan urusan mereka sendiri.

Kurangnya bantuan media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Matematika juga mempengaruhi dalam materi pecahan pada peserta didik kelas V SDN Kalicari 01 Semarang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, untuk menumbuhkan niat belajar pada peserta didik perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Karena hasil belajar yang kurang efektif akan mempengaruhi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini sangat penting karena dilihat dari hasil belajar Matematika peserta didik yang belum mencapai standar. Hal ini akan berakibat pada pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah disampaikan tersebut pada materi yang akan di pelajari selanjutnya.

Penelitian yang terkait dengan peran media pembelajaran kartu pecahan sebelumnya sudah ada yang meneliti, diantaranya: (1) Herawati, D (2022) yang meneliti upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan di kelas III SD; (2) Jayanti dan Setyawan (2019) meneliti upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model problem based learning (PBL) dan berbantuan media kartu pecahan pada peserta didik kelas V/B SDN-2 Bukit Tunggal Palangkaraya Tahun Pelajaran 2017/2018; (3) Suciati, I (2020) yang meneliti penggunaan metode “perang mental matematika” dengan menggunakan kartu pecahan pada materi penjumlahan dan bilangan pecahan; (4) Pajarwati dkk (2019) meneliti penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang membandingkan pecahan.

Berdasarkan masalah yang telah terjadi di SDN Kalicari 01 Semarang maka

peneliti tertatik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peran Media Pembelajaran Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang”. Persamaan penelitian ini dengan diatas adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran kartu pecahan sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Namun yang membedakan penelitian diatas yaitu terletak pada subyek, obyek, dan waktu penelitian.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru kelas. sedangkan partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman sejawat yang terlibat secara langsung dengan penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2012: 58) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tindakan yang direncanakan yaitu peran media pembelajaran “kartu pecahan” untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. Waktu pelaksanaan penelitian terjadi pada bulan juli hingga September 2023 dengan melibatkan 28 peserta didik sebagai subjek penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus. Menurut Arikunto (2006: 154) secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahap meliputi: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi yang dilakukan di kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi pecahan selama dua siklus, sedangkan tes dilakukan pada akhir pembelajaran setiap siklus untuk mengukur hasil belajar

terhadap materi pecahan. Sedangkan dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto yang relevan. Selain foto-foto yang relevan, dokumentasi yang digunakan adalah hasil tugas-tugas yang sudah dikerjakan dan dikumpulkan oleh peserta didik.

Dalam penelitian tindakan kelas terdapat dua analisis data yakni analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif (Arikunto, 2006: 131). Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka seperti hasil tes belajar. Sedangkan analisis data deskriptif kualitatif untuk menganalisis data yang berupa kalimat seperti hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai. Untuk menghitung skor nilai tes esai tersebut dapat menggunakan rumus berikut.

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

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini menggunakan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada mata pelajaran Matematika di SDN Kalicari 01 Semarang yaitu sebesar 75, sehingga peserta didik yang mencapai nilai tersebut dinyatakan tuntas. Kemudian untuk mengetahui persentase ketuntasan klasikan ditentukan jika dalam satu kelas peserta didik yang telah tuntas belajarnya mencapai 80% atau dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{ siswa dengan nilai} > 65}{\text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Penelitian dikatakan berhasil apabila dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Minimal 80% dari jumlah peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN Kalicari 01 Semarang pada bulan juli-september tahun 2023. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika [peserta didik

kelas V SDN Kalicari 01 Semarang melalui peran media pembelajaran kartu pecahan. Tindakan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

1. Deskripsi Data Awal Peserta Didik Pra-Tindakan

Pada saat pra-siklus pembelajaran matematika ini hanya menggunakan metode ceramah yang dimana belum memanfaatkan adanya media pembelajaran. Pada tahap ini peserta didik yang sudah memenuhi KTTP yaitu 75 sebanyak 7 peserta didik (25%). Sedangkan yang belum memenuhi KTTP sebanyak 21 peserta didik (75%) dengan nilai rata-rata sebesar 71,9 yang tergolong masih jauh dari nilai klasikal kelas. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi membandingkan pecahan masih rendah.

2. Hasil Tindakan Siklus I Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar yang berupa tes pada siklus I digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi membandingkan pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan. Berikut disajikan tabel hasil belajar peserta didik materi membandingkan pecahan.

Tabel 2. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus I

Komponen	Nilai
Jumlah Peserta Didik	28
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	61
Nilai Rata-rata	76,04
Presentase Tuntas	67,8%
Presentase Belum Tuntas	32,2%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil tes siklus 1 ada 19 peserta didik (67,8%) yang tuntas dan 9 peserta didik (32,2%) yang belum tuntas. Nilai tertinggi 100 dan terendah 61. Untuk rata-rata hasil tesnya yaitu 76,04.

Presentase hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan kelas V SDN Kalicari 01 Semarang

dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Presentase Hasil Belajar Peserta Didik yang Tuntas dan Belum Tuntas Pada Siklus I.

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan tes pada siklus I sebesar 67,8%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebesar 32,2%.

Dari hasil tindakan siklus 1 yang telah terurai seperti di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan telah mengalami peningkatan, namun tindakan pada siklus 1 belum memenuhi nilai target yang ingin dicapai. Maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus ke-2.

3. Hasil Tindakan Siklus II Hasil Belajar Siklus II

Hasil tes pada siklus II digunakan sebagai upaya mengetahui sejauh mana peran media kartu pecahan dapat membantu peserta didik kelas V dalam memahami materi membandingkan pecahan. Berikut disajikan tabel hasil belajar peserta didik materi membandingkan pecahan.

Tabel 4. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus II

Komponen	Nilai
Jumlah Peserta Didik	28
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	69,2
Nilai Rata-rata	79,7
Presentase Tuntas	82,2%
Presentase Belum Tuntas	17,8%

Berdasarkan tabel di atas bahwa > 80% hasil belajarnya sudah melebihi KKTP. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 79,7 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 69,2. Sebanyak 23 peserta didik (82,2%) mendapatkan nilai lebih dari KKTP yakni 75 dan hanya 5 peserta didik (17,8%) yang mencapai KKTP.

Presentase hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan kelas V SDN Kalicari 01 Semarang pada siklus II dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut.

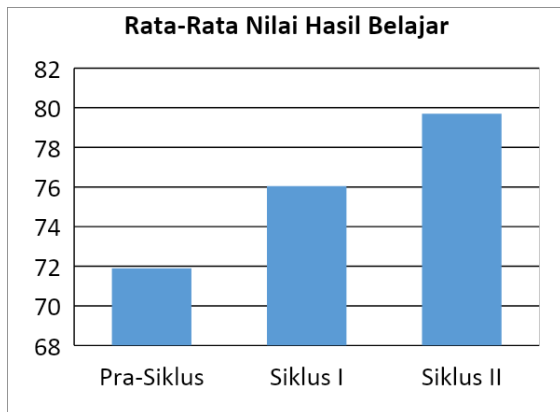


Gambar 2. Grafik Presentase Hasil Belajar Peserta Didik yang Tuntas dan Belum Tuntas pada Siklus II.

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa peserta didik dalam mengerjakan tes pada siklus II sebesar 82,2%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebesar 17,8%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan peserta didik yang tuntas pada siklus II sebesar 14,4% dibandingkan pada saat siklus I.

Dari hasil tindakan siklus II yang telah terurai seperti di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan telah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah memenuhi target yang ingin dicapai, dengan demikian penelitian sudah tidak dilanjutkan atau berakhir. Penelitian ini berakhir dengan meningkatnya hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan melalui peran media pembelajaran kelas V SDN Kalicari 01 Semarang.

Pembahasan



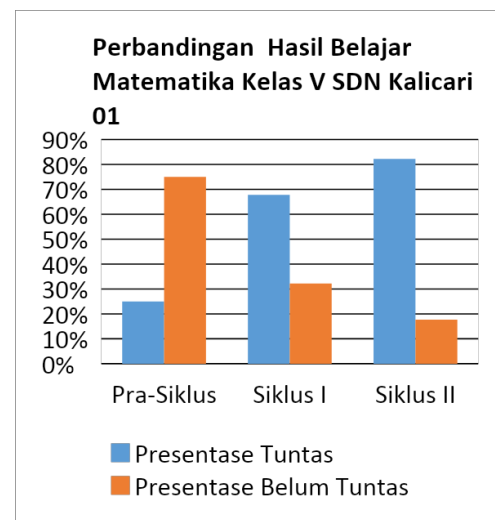
Gambar 3. Grafik Presentase rata-rata nilai hasil belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan grafik presentase rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kalicari 01 Semarang, dapat dilihat bahwa melalui adanya peran media pembelajaran "kartu pecahan" pada materi membandingkan pecahan dapat meningkatkan hasil belajar. Peserta didik lebih mudah memahami materi membandingkan pecahan melalui permainan menggunakan media "kartu pecahan". Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena peserta didik 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 peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial seperti keterampilan membandingkan pecahan sederhana secara cepat, mampu memberikan apresiasi kepada peserta didik yang lain.

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.

Selain rata-rata nilai belajar, perbandingan hasil belajar yang dilihat dari KTTP juga dapat membuktikan bahwa adanya media pembelajaran "kartu pecahan" dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Grafik perbandingan hasil belajar dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Presentase Perbandingan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Kalicari 01

Peningkatan nilai matematika yang selaras dengan kenaikan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan mencapai 14,4 %. Kenaikan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media kartu pecahan sesuai jika digunakan dalam pembelajaran matematika materi membandingkan pecahan. 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

media kartu pecahan juga digunakan untuk mengklasifikasikan pecahan sederhana

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 80% dari jumlah siswa mencapai nilai >75, maka penelitian ini diakhiri pada siklus II.

Tercapainya indikator keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu pecahan sesuai untuk diterapkan dalam materi pecahan sederhana, kompetensi dasar membandingkan pecahan karena dengan menggunakan media kartu pecahan siswa dapat lebih paham tentang konsep membandingkan pecahan. Hasil tersebut senada dengan pendapat Mahani (2018) yang menyatakan bahwa kartu pecahan berfungsi untuk menambah keterampilan siswa dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan kelas V SDN Kalicari 01 dari siklus I hingga siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Pada siklus I siswa yang mendapat nilai tuntas dan telah mencapai nilai KKTP sebanyak 19 siswa atau 67,8% dari jumlah siswa seluruhnya. Sedangkan pada siklus II siswa yang mendapat nilai tuntas dan telah mencapai nilai KKTP sebanyak 23 siswa atau 82,2% dari jumlah siswa seluruhnya. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dari 76,04 menjadi 79,7. Sehingga, berdasarkan indikator keberhasilan bahwa minimal 80% dari jumlah siswa mencapai KKM yaitu 75, penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana di kelas V SDN Kalicari 01 Semarang dikatakan berhasil.

Saran

Penulis menyarankan untuk menjadi seorang guru yang mampu menggunakan model pembelajaran yang dan inovatif media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan memberikan proses pembelajaran yang aman, nyaman dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sekolah harus tetap ikut andil dalam mendukung penyediaan media dan penggunaan media sehingga seorang guru menjadi fasilitator yang mampu melakukan pembelajaran dengan media yang inovatif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Daryanto, Evaluasi Pendidikan (Jakarta:Rineka Cipta, 2007), 102.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Herawati, D. (2022). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III SD. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 8(3), 262-269.
- Heruman. (2016). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jayanti, N., & Setyawan, D. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Berbantuan Media Kartu Pecahan pada Peserta Didik Kelas V/B SDN-2 Bukit Tunggal Palangkaraya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Tunas: Jurnal*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 1-8.
- Mahanani, A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 2 Wates. *BASIC EDUCATION*, 7(31), 3-108.
- Margaret E. Bell Gredler, *Learning and Instruction Theory into Practice*. Terjemahan Munandir (Jakarta: Rajawali, 1991), 187.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 90-100.
- Suciati, I. (2020). Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 35-42.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional