Pinisi Journal PGSD
Volume, 3 Nomor 1 March 2023 Hal. 202-212
e-ISSN:27989097

Peningkatan Kemampuan Penyelesaian Pecahan Senilai Siswa SD dengan Media Karton Pecahan Senilai

Oktoviaty[1], Lukman Ali[2], Rosdiana Ndau[3]
[1] PPG, Universitas Negeri Makassar
Email: oktoviatybrin@gmail.com
[2] PGSD, Universitas Negeri Makassar
Email : lukmanalipawellangi@gmail.com

(***Received***: 24-12-2021; ***Reviewed:*** 30-12-2021; ***Revised:*** 03-01-2022; ***Accepted:*** 20-06-2022; ***Published:*** 31-03-2023)

©2023 –Pinisi Journal PGSD. This article open acces licenci by CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media karton pecahan senilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya pecahan senilai. Penelitian dilaksanakan di kelas IV (empat) SDN. 002 Mamasa. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dengan desain putaran spiral yang terdiri dari 2 siklus; setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi. Adapun subyek penelitian adalah 38 siswa kelas IV. Data dikumpulkan dari hasil observasi aktifitas guru dan siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar serta data hasil belajar siswa melalui tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media karton pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian pecahan senilai siswa dimana perolehan nilai pada siklus I yaitu rata-rata 80,97 dengan ketuntasan 82,6%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu menjadi 81,13, dengan ketuntasan 87,6%. Dari hasil data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media karton pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian pecahan senilai siswa, dimana dilihat dari hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai mengalami peningkatan.

Keywords: *hasil belajar, pecahan senilai, media pembelajaran*

Abtract
This study aims to determine the extent to which the use of media worth cardboard can improve student learning outcomes in certain subjects. The research was carried out in class IV (four) SDN. 002 Mamasa. The type of research is classroom action research proposed by Kemmis and Mc Taggart with a spiral design consisting of 2 cycles; each cycle consists of four stages, namely: (1) planning; (2) implementation; (3) observation; and (4) reflection. The research subjects were 38 fourth grade students. Data were collected from the results of observations of teacher and student activities in the implementation of the teaching and learning process as well as data on student learning outcomes through written tests. The results showed that the use of value cardboard media can increase the ability to achieve values in the first cycle where the value obtained in the first cycle is an average of 80.97 with a completeness of 82.6%, while in the second cycle the average value obtained is 81.13, with a completeness of 87.6%. From the results of these data, it can be said that the use of appropriate cardboard media can improve learning abilities, which can be seen from the learning of the improved material.

Keywords: *student leraning outcomes, fraction worth, learning media*

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara". Untuk mewujudkan seperti apa yang diamanatkan dalam Undang-Undang tersebut, maka guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan harus mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai bentuk usaha sadar dan terencana dari proses pembelajaran yang berkualitas.

Suatu proses pembelajaran tentunya dituntut untuk menghasilkan dari perbuahan tingkah laku pada diri siswa. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun menyangkut sikap (efektif). Pada proses pembelajaran terjadi suatu interaksi antara siswa dengan guru. Interaksi ini pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Ramayulis, 2015: 213).

Seiring berjalannya perkembangan ilmu, sekarang ini guru bukanlah satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran yang efektif bukan hanya berpatokan pada buku paket tetapi penting juga adanya media pembelajaran. Media adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Rayanda (Berlian, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif. Dimana penerimaanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran juga merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu alat penyampaian informasi yang bertujuan agar pembelajaran lebih efektif adalah media pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting. Mata pelajaran matematika telah diberikan di sekolah bahkan sejak di taman kanak-kanak sudah mulai diperkenalkan. Matematika menjadi mata pelajaran yang penting karena matematika diperlukan dalam berbagai ilmu pengetahuan lainnya (Sari, 2019). Namun, bagi sebagian besar siswa menganggap matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dipelajari. Kesulitan dalam mempelajari matematika bagi siswa SD terjadi karena dapat perbedaan antara karekteristik matematika dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Matematika memiliki objek kajian yang abstrak sedangkan siswa usia sekolah dasar (antara 6 sampai 12 tahun) termasuk ke dalam fase operasional konkret, dimana kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika namun, masih terkait dengan objek yang bersifat konkret (Herliani dan Madusari, 2018).

Konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak sedangkah karakteristik siswa yang berfikir kongkret adalah salah satu permasalahan yang bisa ditangani dengan penggunaan media pembelajaran. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD yang berada pada tahap operasional kongkret, maka konsep matematika yang abstrak dapat diterima melalui benda-benda kongkret sehingga memerlukan manipulasi objek yang lazim digunakan dalam pembelajaran matematika yang disebut alat peraga. Hal ini senada denga napa yang dikemukakan oleh Piaget (Fitria, dkk, 2019) bahwa pemikiran operasional konkret mereka masih memerlukan hadirnya media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran.

Alat peraga matematika merupakan bagian dari media pembelajaran. Alat ini diperlukan siswa sebagai perantara dimana siswa belajar dengan benda konkret (alat peraga atau media pembelajaran) untuk memahami konsep yang abstrak. Konsep yang abstrak akan mengedap, melekat, dan tahan lama, bila dipelajari melalui hal yang konkret dan pengertian alat peraga matematika direncanakan dan berguna terutama bagi siswa yang daya abstraknya kurang tajam. Dengan alat peraga yang direncanakan maka siswa akan aktif, asyik bekerja tanpa ada rasa takut dan tertekan serta tegang (Ramayulis, 2015: 96).

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru SD bahwa pada pertengahan semester I tahun ajaran 2021/2022, hasil ulangan matematika siswa kelas IV SDN 002 Mamasa masih rendah. Hal ini menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran secara khusus materi pecahan senilai disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa lupa langkah-langkah penyelesaian mencari pecahan senilai, siswa kurang konsentrasi, serta siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Tingkat penguasaan konsep matematika yang rendah juga dikarenakan siswa merasa bosan dalam belajar dan merasa bahwa matematika itu adalah pelajaran yang paling sulit. Penyebab lainnya adalah kurang kreatifnya guru dalam mengemas bahan pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini mengakibatkan kualitas pembelajaran matematika rendah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas untuk mengatasi rendahnya kemampuan penyelesaian pecahan senilai pada siswa SD kelas IV di SDN 002 Mamasa dengan menggunakan media karton pecahan senilai. Pemanfaatan media karton pecahan senilai ini akan mampu mengaitkan konsep matematika yang abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa secara konkret. Hal ini sesuai dengan salah satu manfaat media yaitu “membuat konkret konsep-konsep yang abstrak” Konsep-konsep yang di rasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa dapat dikongkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran konkret (Hermawan, Asra, dan Dewi, 2017: 11). Selain mampu membantu siswa dalam memahami materi matematika yang bersifat abstrak, diharapkan penggunaan media karton pecahan senilai juga akan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dengan desain putaran spiral yang dikutip dari (Widayati, 2016), dalam masing-masing siklus terdapat empat komponen pokok perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan tahapan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan, bertujuan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran (RPP), media pembelajaran karton pecahan senilai, lembar observasi siswa dan guru.
2. Tahap Tindakan, langkah pelaksanaan tindakan dalam bentuk proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat-perangkat pendukung pembelajaran (lembar tugas siswa, media, dan alat evaluasi). Peneliti menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung sebagai umpan balik untuk menentukan langkah selanjutnya.
3. Tahap Observasi, observasi berfungsi untuk mendokumentasikan kegiatan yang sedang berlangsung. Pada langkah ini peneliti meminta teman sejawat menjadi observer atau pengamat untuk mendokumentasikan tindakan yang terkait proses pembelajaran serta mengisi lembar observasi yang telah disiapkan.
4. Tahap Refleksi, refleksi merupakan analisis hasil pengamatan dan evaluasi dari tahap-tahap dalam siklus. Tujuan refleksi dalam penelitian tindakan digunakan untuk memperoleh keterangan tentang seberapa jauh pencapaian dari tindakan yang telah dilakukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV (Empat) SDN.002 Mamasa, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 38 orang. Langkah kerja dalam penelitian ini adalah per siklus yaitu Siklus I dan siklus II dan ini berlangsung selama dua kali pertemuan. Materi yang dibahas pada siklus I dan siklus II adalah materi Matematika tentang Pecahan Senilai.

Analisis refleksi dilakukan dengan mengkoordinasi data hasil observasi yang diperoleh peneliti dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian tindakan kelas ini data utama

yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengetahui kemampuan penyelesaian pecahan senilai siswa. Data hasil tes ini dianalisa secara kuantitatif. Bentuk tes adalah pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal, sehingga nilai diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

Nilai = (Jumlah jawaban benar x 10)

Data kualitatif berupa nilai kemudian diklasifikasikan secara kualitatif berdasarkan nilai KKM adalah 65. Siswa yang mendapatkan nilai 65 atau lebih, dianggap telah tuntas, sedangkan yang belum mendapatkan nilai 65 dianggap belum tuntas atau tidak tuntas. Ketuntasan klasikal ditetapkan sebesar 75%, artinya peneliti dikatakan berhasil apabila jumlah siswa yang tuntas (mendapatkan nilai 65 keatas) sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perbaikan pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran mata pelajaran matematika dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Hasil pengamatan tentang kerja kelompok siswa

Dari pengamatan yang dilakukan tentang kerja kelompok siswa, maka hasil observasinya adalah

Tabel 1. Kerja Kelompok Siswa Siklus 1

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menuliskan bilangan pecahan pada karpes (karton pecahan senilai) dengan rapi	√	
2.	Siswa secara mandiri mampu mencari kelompok yang senilai dengan pecahan yang dimilikinya	√	
3.	Siswa mampu berdiskusi dengan baik dikelompoknya	√	

Dari hasil observasi di atas, dari segi kerja kelompok siswa tampaknya sudah mampu meskipun masih terbatas. Hasil perolehan nilai pada permainan kartu.

Tabel 2. Skor Permainan Mencari Kelompok Pecahan Senilai Siklus I

No	Nama kelompok	Nilai /skor			
		1*	2*	3*	jumlah
1	Kelompok I	100	100	100	300
2	Kelompok II	95	90	100	285
3	Kelompok III	90	95	100	285
4	Kelompok IV	90	85	100	275

Keterangan:
1* = nilai kelompok yang paling disiplin
2* = nilai kelompok yang paling cepat

3* = nilai akhir (diskusi kelompok)

Dari data di atas bahwa kelompok I yang memperoleh poin tertinggi, disusul kelompok II, III dan kelompok IV. Dalam berdiskusi semua kelompok memperoleh poin 100 atau benar. Walaupun waktu yang digunakan dalam permainan sangat lama siswa tampak antusias. Kendalanya adalah mereka masih kebingungan dalam mencari teman kelompok yang senilai dengan pecahan yang dimilikinya. Setelah berpikir agak lama beberapa siswa baru menemukan teman kelompok yang tepat.

b. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Daftar Nilai Siswa

No	Nama Siswa	Performansi			Produk	Evaluasi Akhir	Jumlah skor	Nilai	KKM
		1	2	3					
1	Siswa 1	80	80	75	90	80	405	**81**	65
2	Siswa 2	75	75	70	95	100	415	**83**	65
3	Siswa 3	90	90	90	90	85	445	**89**	65
4	Siswa 4	65	70	70	65	65	335	**67**	65
5	Siswa 5	70	75	76	75	73	369	**74**	65
6	Siswa 6	75	76	75	70	73	369	**74**	65
7	Siswa 7	100	95	90	100	90	475	**95**	65
8	Siswa 8	75	80	85	70	70	480	**76**	65
9	Siswa 9	100	90	95	90	100	475	**95**	65
10	Siswa 10	80	70	90	80	80	400	**80**	65
11	Siswa 11	90	80	80	80	70	400	**80**	65
12	Siswa 12	80	75	70	70	85	480	**76**	65
13	Siswa 13	70	70	65	65	65	335	**67**	65
14	Siswa 14	85	100	85	85	85	440	**88**	65
15	Siswa 15	84	100	85	83	82	434	**87**	65
16	Siswa 16	90	90	80	100	90	450	**90**	65
17	Siswa 17	80	75	70	85	70	380	**76**	65
18	Siswa 18	100	90	90	100	70	450	**90**	65
19	Siswa 19	100	100	90	90	90	470	**94**	65
20	Siswa 20	70	70	70	70	70	350	**70**	65
21	Siswa 21	85	85	85	60	100	415	**83**	65
22	Siswa 22	70	80	70	60	70	350	**70**	65
23	Siswa 23	80	75	85	70	70	380	**76**	65
24	Siswa 24	100	100	90	100	70	460	**92**	65
25	Siswa 25	70	90	60	70	70	350	**70**	65
26	Siswa 26	70	80	70	60	70	350	**70**	65
27	Siswa 27	85	85	85	60	100	415	**83**	65
28	Siswa 28	75	85	70	80	70	380	**76**	65
29	Siswa 29	100	100	90	70	100	460	**92**	65
30	Siswa 30	70	70	70	80	60	350	**70**	65
31	Siswa 31	70	60	80	70	70	350	**70**	65
32	Siswa 32	100	100	90	90	90	470	**94**	65
33	Siswa 33	85	85	85	100	60	415	**83**	65
34	Siswa 34	80	80	70	90	80	400	**80**	65
35	Siswa 35	90	80	80	80	70	400	**80**	65
36	Siswa 36	100	100	70	100	90	460	**92**	65
37	Siswa 37	70	60	80	70	70	350	**70**	65
38	Siswa 38	100	90	90	90	100	470	**94**	65

Dari hasil evaluasi perbaikan pembelajaran pada siklus I perolehan nilai siswa sudah di atas rata-rata, dimana kategori tinggi yaitu 85-95 ada 13 orang, kategori 75-84 ada 14 orang, kategori sedang yaitu 65-74 ada 11 orang. Dari table di atas juga dapat diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 95, nilai terendah 67, dengan nilai rata-rata 80,97, dan persentase ketuntasan belajar adalah 82,6%

Berdasarkan ketiga data di atas, peneliti melakukan refleksi sehingga dapat disimpulkan bahwa masih ada kekurangan dan kelemahan yang perlu diperbaiki yaitu:

1. Siswa masih bingung mencari kelompok pecahan yang senilai dengan pecahan yang dimilikinya
2. Waktu yang ditetapkan 3 x 35 menit ternyata menjadi 5 x35 menit
3. Dalam melakukan permainan, siswa tampak kebingungan, sehingga dilakukan percobaan sebanyak 5 kali.

Dari hasil penelitian/pengamatan di atas diperoleh temuan berupa keunggulan dan kelemahan dalam PBM. Keunggulannya adalah perolehan nilai siswa sudah di atas rata-rata. Kelemahannya adalah penjelasan tentang cara mencari pecahan senilai kepada siswa sangat kurang sehingga siswa kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan. Proses permainan juga guru tampak ragu-ragu dalam memberikan cara bermain mencari teman kelompok dikarenakan tidak terbiasa, waktu yang digunakan tidak sesuai dikarenakan penjelasan tentang aturan permainan tidak rinci dan pada saat pencarian teman kelompok, siswa berdesak-desakan sehinga memakan waktu yang cukup lama dan siswa kebingungan karena metode ini baru pertama kali dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus II.

2. Siklus II

a. Hasil pengamatan tentang Kerja Kelompok siswa
   Berdasarkan hasil refleksi maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II yaitu penambahan pengarahan cara mencari kelompok yang tepat. Guru lebih antusias memberikan cara mencari teman kelompok pecahan senilai dan mimik muka yang lebih ceria dan bersemangat. Adapun kriteria mencari teman kelompok pada permainan pecahan senilai yang diberikan guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kerja Kelompok Siswa Siklus 2

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menuliskan bilangan pecahan pada karpes (karton pecahan senilai) dengan rapi	√	
2.	Siswa secara mandiri mampu mencari kelompok yang senilai dengan pecahan yang dimilikinya	√	
3.	Siswa mampu berdiskusi dengan baik dikelompoknya	√	
4.	Siswa mampu dan percaya diri menjelaskan pecahan yang senilai dengan pecahan yang dimilikinya	√	

Guru menambahkan kriteria diskusi tentang menjelaskan pecahan senilai dengan pecahan yang dimilikinya setelah berdiskusi dengan rekan-rekannya.

b. Hasil perolehan nilai pada permainan kartu

Tabel 5. Skor Permainan Mencari Kelompok Pecahan Senilai Siklus 2

No	Nama kelompok	Nilai /skor			
		1*	2*	3*	jumlah

1	Kelompok I	100	100	100	300
2	Kelompok II	100	100	100	300
3	Kelompok III	100	95	100	295
4	Kelompok IV	95	100	100	295

Keterangan:
1* = nilai kelompok yang paling disiplin
2* = nilai kelompok yang paling cepat
3* = nilai akhir (diskusi kelompok)

Semua anggota kelompok disiplin dalam melakukan permainan. Siswa tidak merasa kebingungan lagi karena sudah tahu caranya juga penyampaian guru yang lebih rinci bahkan waktu yang digunakan sudah sesuai.

c. Data Hasil Belajar

Tabel 6. Daftar Nilai Siswa Siklus 2

No	Nama Siswa	Performansi			Produk	Evaluasi Akhir	Jumlah skor	Nilai	KKM
		1	2	3					
1	Siswa 1	80	80	75	90	80	405	**81**	65
2	Siswa 2	75	75	70	95	100	415	**83**	65
3	Siswa 3	90	90	90	90	85	445	**89**	65
4	Siswa 4	65	70	70	65	65	335	**67**	65
5	Siswa 5	70	75	76	75	73	369	**74**	65
6	Siswa 6	75	76	75	70	73	369	**74**	65
7	Siswa 7	100	95	90	100	90	475	**95**	65
8	Siswa 8	75	80	85	70	70	480	**76**	65
9	Siswa 9	100	90	95	90	100	475	**95**	65
10	Siswa 10	80	70	90	80	80	400	**80**	65
11	Siswa 11	90	80	80	80	70	400	**80**	65
12	Siswa 12	80	75	70	70	85	480	**76**	65
13	Siswa 13	70	70	65	65	65	335	**67**	65
14	Siswa 14	85	100	85	85	85	440	**88**	65
15	Siswa 15	84	100	85	83	82	434	**87**	65
16	Siswa 16	90	90	80	100	90	450	**90**	65
17	Siswa 17	80	75	70	85	70	380	**76**	65
18	Siswa 18	100	90	90	100	70	450	**90**	65
19	Siswa 19	100	100	90	90	90	470	**94**	65
20	Siswa 20	70	70	70	70	70	350	**70**	65

21	Siswa 21	85	85	85	60	100	415	**83**	65
22	Siswa 22	70	80	70	60	70	350	**70**	65
23	Siswa 23	80	75	85	70	70	380	**76**	65
24	Siswa 24	100	100	90	100	70	460	**92**	65
25	Siswa 25	80	75	85	70	70	380	**76**	65
26	Siswa 26	70	80	70	60	70	350	**70**	65
27	Siswa 27	85	85	85	60	100	415	**83**	65
28	Siswa 28	75	85	70	80	70	380	**76**	65
29	Siswa 29	100	100	90	70	100	460	**92**	65
30	Siswa 30	70	70	70	80	60	350	**70**	65
31	Siswa 31	70	60	80	70	70	350	**70**	65
32	Siswa 32	100	100	90	90	90	470	**94**	65
33	Siswa 33	85	85	85	100	60	415	**83**	65
34	Siswa 34	80	80	70	90	80	400	**80**	65
35	Siswa 35	90	80	80	80	70	400	**80**	65
36	Siswa 36	100	100	70	100	90	460	**92**	65
37	Siswa 37	70	60	80	70	70	350	**70**	65
38	Siswa 38	100	90	90	90	100	470	**94**	65

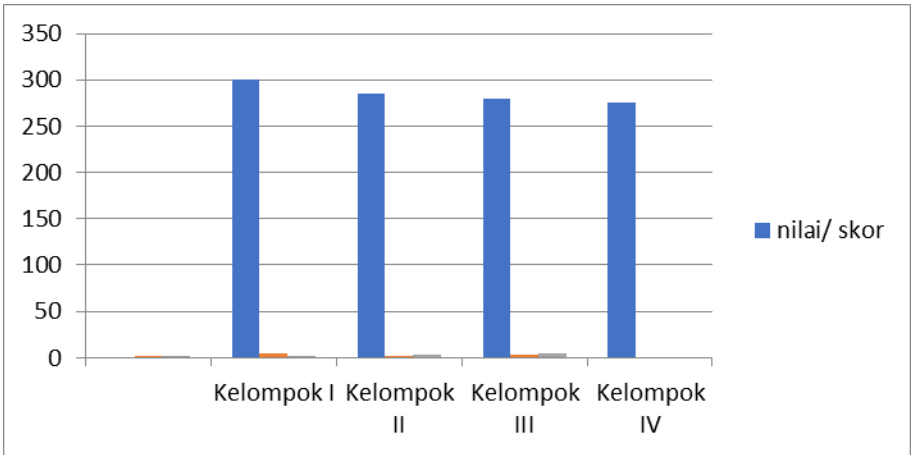
Dari hasil evaluasi perbaikan pembelajaran pada siklus II, perolehan nilai siswa sudah di atas rata-rata, dimana kategori tinggi yaitu 85-95 ada 13 orang, kategori 75-84 ada 15 orang, kategori sedang yaitu 65-74 ada 10 orang. Kemudian nilai tertinggi adalah 94, nilai terendah adalah 67, sedangkan nilai rata-rata kelas adalah 81,13 dengan ketuntasan belajar 87,6%.

Berdasarkan data dari siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II sudah baik dan kelemahan yang ditemukan sudah tidak ada, perolehan nilai siswa jauh lebih baik dari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pada siklus II dianggap berhasil.

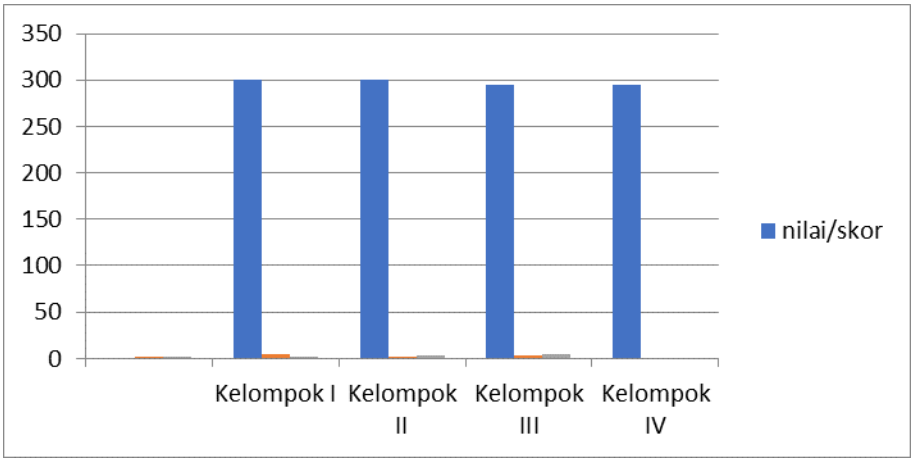
Pembahasan

Dari data lembar observasi siklus I, tentang penjelasan cara mencari teman kelompok pecahan yang senilai dengan pecahan yang dimiliki siswa masih jauh dari harapan karena guru masih tampak ragu dalam memberikan petunjuk. Oleh karena itu, pada siklus II, peneliti menambah kategori kerja kelompok sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dari data perolehan diskusi perkelompok menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke Siklus II, di karenakan guru lebih rinci dalam menjelaskan aturan kerja kelompok. Secara jelas data skor mencari kelompok pecahan senilai dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

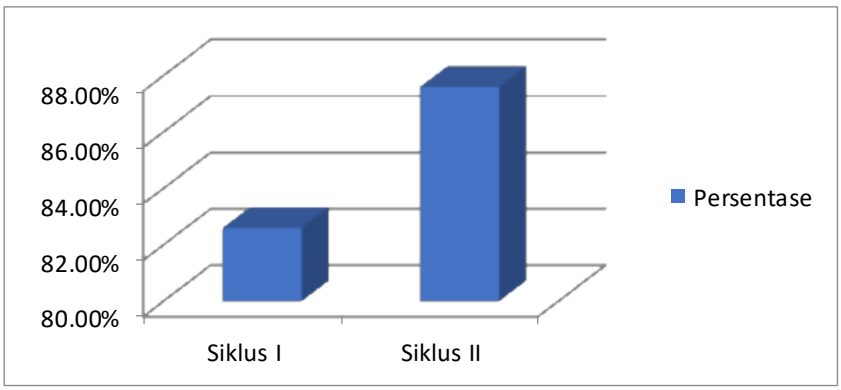


Gambar 3. Perolehan nilai mencari kelompok pecahan senilai Siklus 1



Gambar 4. Perolehan Nilai mencari kelompok pecahan senilai Siklus II

Perolehan nilai pada siklus I, sudah di atas rata-rata atau melebihi dari target keberhasilan. Pada siklus II, jauh lebih meningkat. Yaitu dari 82,6% meningkat menjadi 87, 6%. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Persentasi Hasil Perolehan Nilai Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media karton pecahan senilai sesuai dengan pernyataan Hamalik (Arsyad, 2017: 15) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, dan bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa. Hasil penelitian juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sanjaya (2011) bahwa salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah belajar siswa, dimana penggunaan media pembelajaran dapat menambah belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Peneliti menyadari bahwa perubahan terjadi apabila kita sebagai guru pandai dalam mengelola pembelajaran. Berdasarkan teori yang penulis sunting, dengan hasil yang peneliti rasakan benar adanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berlangsung selama 2 siklus, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media karton pecahan senilai dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian pecahan senilai siswa, dimana dilihat dari hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai mengalami peningkatan. Adapun perolehan nilai pada siklus I yaitu rata-rata 80,97 dengan ketuntasan 82,6%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu yaitu menjadi 81,13, dengan ketuntasan 87,6%.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan kepada para guru yaitu (1) guru hendaknya menindak lanjuti temuan-temuan dalam laporan perbaikan pembelajaran guna menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan prestasi belajar siswa meningkat, (2) Guru harus menerapkan metode yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (3) Guru harus menggunakan metode dan media yang sesuai dengan materi pelajaran supaya siswa lebih memahami materi pelajaran; (4) Mengadakan kerjasama dengan rekan kerja, kepala sekolah dan pengawas, untuk bertukar pikiran dan pengalaman yang berkenan dengan tugas mengajar sehari-hari serta meningkatkan keprofesionalan guru sebagai pendidik; (5) Dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai dapat menggunakan media karton pecahan senilai untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (6) Bersyukurlah kita senantiasa kepada Tuhan Maha Esa, berbanggalah menjadi seorang guru, berbuat lebih lagi agar dapat menuntut yang lebih baik, bekerjalah hari ini lebih baik dari pada hari kemarin dan besok harus lebih baik daripada hari ini. Dengan demikian, maka kita termasuk orang-orang sukses.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2017). Media Pengajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Berlian, Titiek. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Pecahan pada Materi Pecahan Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Skripsi). Nusa Tenggara Barat: FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.

Fitria, Khoirin Nida., Rachmawati, Fitri., Maulana, Miqdam., Purwaningrum, Jayanti Putri. (2019). Mengembangkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Permainan Kabar Pikachu. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2019* "Peran Matematika dan Pendidikan Matematika Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0". Yogyakarta: HIMATIKA FMIPA UNY.

Herliani, E. dan Madusari, E.A. (2018). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan SD Kelas Tinggi A Kelompok Kompetensi*. Jakarta: Kemendikbud Dirjen GTK.

Hermawan. A.K., Asra dan Dewi. L. (2017) *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muhsetyo, Gatot. 2014.*Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.

Sanjaya, Wina (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sari, Yebi Yelita. (2019). *Penggunaan Metode Bermain dengan Bantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bilangan Pecahan Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 40 Kota Bengkulu* (Skripsi). Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.