

## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan Pada Peserta Didik Kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi

Saida Sirait<sup>1</sup>, Rosinar Siregar<sup>2</sup>, Masitoh Lilulidesi<sup>3</sup>, Teti Kurniawati<sup>4</sup>

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

\*Corresponding author: saidasirait76@gmail.com

Submitted Received 11 October 2023. First Received 15 October 2023. Accepted 30 November 2023

First Available Online 5 December 2023. Publication Date 20 December 2023

#### Abstract

This research was conducted with the aim of improving the mathematics learning outcomes of second-grade students at SDN Cipinang Muara 05 Morning, specifically on the topic of fractions, using fraction cards as a media tool. The research took place at SDN Cipinang Muara 05 Morning during the second semester of the academic year 2022/2023. The research design used was classroom action research, employing the Project Based Learning (PjBL) model. The research sample consisted of 31 second-grade students. The data collection techniques involved observation and written tests. The research instruments included teacher observation sheets and written tests. The data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. Based on the obtained results, it can be concluded that the mathematics learning outcomes of second-grade students at SDN Cipinang Muara 05 Morning improved when using fraction cards as a media tool. The improvement in the first cycle was 61.74, while in the second cycle it reached 83.70. This improvement can be attributed to the researcher providing a simulation of fraction card games to explain the rules of the game, enabling students to engage in the fraction card game according to the given rules. Additionally, students were able to create fraction cards such as  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ , dan  $\frac{1}{4}$  based on their creativity in collaboration with their groupmates.

**Keywords:** Results of studying mathematics, Fractions, Fraction card media

#### Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipinang Muara 05 Pagi pada kelas II semester II tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 31 peserta didik kelas II. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik observasi dan tes tertulis. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi guru dan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika dengan menggunakan media kartu pecahan peserta didik kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi mengalami peningkatan pada materi pecahan. Peningkatan pada siklus I sebesar 61,74 sedangkan pada siklus II sebesar 83,70. Peningkatan tersebut disebabkan dalam menjelaskan aturan permainan kartu pecahan peneliti memberikan simulasi pelaksanaan permainan kartu pecahan, sehingga peserta didik dapat melakukan permainan kartu pecahan sesuai dengan aturan permainan dan membuat kartu pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ , dan  $\frac{1}{4}$  sesuai dengan kreatifitas peserta didik dengan teman kelompoknya.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Pecahan, Media Kartu Pecahan

#### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peran penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan

untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab". (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia, N.D.). Oleh karena itu, pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan manusia. Melalui kurikulum yang dikembangkan, pemerintah harus meningkatkan taraf dan standar pendidikan, namun guru juga memiliki kewajiban untuk itu. Melalui kegiatan pembelajaran di kelas, guru harus mampu membimbing dan mendidik peserta didik kearah yang lebih baik.

Guru dalam pembelajaran menggunakan metode, pendekatan dan teknik mengajar yang sesuai perkembangan zaman. Selain itu, guru juga menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Sehingga, guru dapat kreatif, aktif dan inovatif untuk membuat inovasi baru di dunia pendidikan. Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempunyai peran penting karena mempelajari matematika sama halnya membantu peserta didik dalam mencari

solusi dari permasalahan yang dihadapi. Pada peserta didik sekolah dasar, matematika adalah kegiatan konkret. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Syamsi, 2021). Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Pajarwati et al., 2019).

Dalam matematika terdapat bahasa dan aturan, serta penalaran yang jelas dan sistematis serta struktur atau hubungan antar konsep yang kuat. Mata pelajaran matematika dipelajari oleh siswa agar dapat menemukan solusi dari penyelesaian permasalahan kehidupan sehari-hari (Putra Bamega et al., 2019). Karena itu matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dan perlu dibekalkan pada setiap peserta didik sejak SD bahkan sejak TK untuk menghadapi kemajuan IPTEK (La'ia & Harefa,

2021). Untuk kelas rendah berikan pengajaran yang interaktif, sehingga tidak monoton atau tidak menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, agar pembelajaran bisa mudah di pahami dan menyenangkan, guru perlu menyiapkan strategi atau perangkat pembelajaran secara sistematis. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi peserta didik, peserta didik juga diharapkan bisa membentuk pemahamannya sendiri dengan guru sebagai fasilitator dari pada sebagai sumber utama pembelajaran.

Untuk menanamkan konsep matematika yang baik diperlukan kejelasan karena konsep matematika memiliki sifat yang abstrak, maka dengan menggunakan media pembelajaran yang berfungsi untuk menjelaskan konsep matematika agar fakta-faktanya lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan (Ismawanti et al., 2022). Selain itu, media juga memiliki nilai praktis yaitu diantaranya untuk mempermudah meletakkan dasar-dasar yang konkret dan mengurangi verbalisme yang ada pada pelajaran matematika, dapat memperbesar

perhatian siswa, membuat pelajaran tidak mudah dilupakan oleh siswa, dan memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan para siswa (Anggreni, 2018). Salah satu mata pelajaran matematika adalah materi pecahan. Pecahan mempunyai dua bagian yaitu pembilang dan penyebut yang penulisannya dipisahkan oleh garis lurus dan bukan miring (/) (Pajarwati et al., 2019).

Bilangan yang menyatakan bagian dari sesuatu yang utuh atau satu kelompok disebut pecahan (Maimun, 2021). Pembilang menunjukkan bilangan yang utuh yang dibagi, sedangkan penyebut menunjukkan banyak pembagian pecahan tersebut.

Kartu bilangan adalah yang berfungsi untuk menambah keterampilan siswa dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari (Jayanti, 2019). Salah satu contoh media kartu pecahan adalah kartu permainan pecahan. Media pembelajaran kartu pecahan permainan pecahan ini bermanfaat untuk mengidentifikasi dan menyajikan, serta membuat suatu karya materi pecahan. Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru adalah Kartu Pecahan. Selain itu, media kartu pecahan memenuhi kriteria media yang baik, yaitu sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, tahan lama,

dan sesuai dengan topik yang diajarkan (Setiawan & Arini, 2021).

Kartu pecahan digunakan sebagai alat peraga yang memuat gambar pecahan suatu benda dengan pecahan yang sesuai (Mahanani, 2018). Selain itu, kartu pecahan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang bersifat operasional konkret. Pada usia siswa Sekolah Dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret (Savriliana et al., 2020).

Hal ini dikarenakan peserta didik kelas II bersifat operasional konkret, yaitu masih membutuhkan bantuan benda nyata yang dapat menjelaskan materi yang disampaikan salah satunya materi pecahan. Kriteria Ketuntasan Minimal atau yang biasa disebut KKM merupakan target satuan pendidikan dalam pencapaian kompetensi tiap mata pelajaran. KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai, daya dukung, karakteristik peserta didik (Supriadi, 2021).

Metode kualitatif dapat diterapkan dengan penilaian profesional guru dengan mempertimbangkan keterampilan akademik dan pengalaman guru mengajar mata pelajaran sekolah. Sedangkan, metode

kuantitatif dilakukan dengan rentang angka yang disepakati sesuai dengan penetapan kriteria yang ditentukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II di SDN Cipinang Muara 05 Pagi pada mata pelajaran matematika nilai rata-rata peserta didik paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini terlihat dari ulangan harian matematika peserta didik kelas II dari 31 peserta didik, ada beberapa peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru kelas II menentukan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75.

Rendahnya hasil belajar dalam materi pecahan peserta didik kelas II mendorong untuk dilakukannya penelitian di SDN Cipinang Muara 05 Pagi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep materi pecahan. Disamping itu, untuk meningkatkan kinerja guru supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Media pembelajaran kartu pecahan dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan akan memusatkan perhatian peserta didik.

Dalam memusatkan perhatian peserta didik, peneliti juga menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan. Peserta

didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Priwati, 2022). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Rahayuningsih, 2018). Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi peserta didik, namun model pembelajaran *Project Based Learning* sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama.

*Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi (Fajarini, 2022). Model ini juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subyek (materi), memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan membuat suatu karya kreatifitas kartu pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ , dan  $\frac{1}{4}$  sesuai dengan kreatifitas peserta didik dengan teman kelompoknya.

Dari uraian tersebut, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II di SDN Cipinang Muara 05 Pagi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Karena anak usia sekolah dasar sedang dalam tahap perkembangan berpikir operasional konkret, maka media pembelajaran sebaiknya digunakan selama pembelajaran. Oleh karena itu, judul penelitian yang dilakukan adalah "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan Pada Peserta Didik Kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan melalui media kartu pecahan pada peserta didik kelas II di SDN Cipinang Muara 05 Pagi tahun pelajaran 2022/2023. Setelah penelitian ini dilakukan diharapkan peserta didik mampu mengidentifikasi, menyajikan dan membuat kartu pecahan dengan benar, peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang nyaman, menyenangkan dan dapat membuat media kartu pecahan dengan kreatifitas peserta didik dengan teman kelompoknya, serta hasil belajar matematika peserta didik materi pecahan dapat meningkat. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendorong guru menggunakan media kartu pecahan dalam

pembelajaran sebagai alat bantu, serta dapat memampangkan hasil karya kartu pecahan peserta didik di kelas.

Beberapa penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar matematika melalui media kartu pecahan. Penelitian yang telah dilakukan Febrian Putra Bamega, dkk. yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Penerapan Model PBL Berbantu Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas IV" pada tahun 2019. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kartu pecahan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang lain yaitu Maimun melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas VI SD Negeri 011 Desa Baru Kecamatan Siak Hulu" pada tahun 2019. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan sederhana.

Penelitian yang lain yaitu Asri Pajarwati, dkk. melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

tentang Membandingkan Pecahan" pada tahun 2019. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi membandingkan pecahan.

Melalui masalah dan pernyataan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan Pada Peserta Didik Kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi.

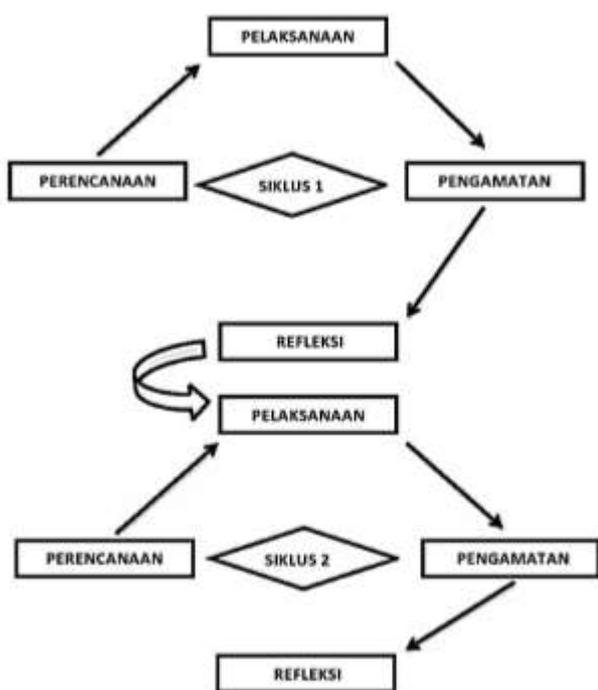
## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang meliputi empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Mayawati et al., 2020). Metode penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

"PTK adalah upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dimana peran serta tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan kelas dapat menyelesaikan permasalahan - permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang telah

diberikan dengan penggunaan baik dari segi teknik, metode, strategi serta pendekatan apa yang tepat dilakukan oleh guru” (Pandiangan, 2019).

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait (Trisnani, 2019). Keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus yang saling berkaitan.



**Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas pada penelitian ini Model PTK Kemmis dan McTaggart.**

Penelitian ini dilakukan di SDN Cipinang Muara 05 Pagi yang berlokasi di Jl. Koran Nomor 93, Cipinang Muara, Jatinegara,

RT.006/RW.009, Kelurahan Cipinang Muara, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13420 pada tahun ajaran 2022/2023. Target/Subjek Penelitian Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Cipinang Muara tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Sedangkan, objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik materi pecahan.

Variabel yang dipakai dalam penelitian ini ada 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah media kartu pecahan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), kemudian untuk variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik. Teknik dalam penelitian tindakan kelas terdapat dua analisis data yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif (Mahanani, 2018). 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 peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan teknik yaitu

observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas peneliti dan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Teknik observasi dilakukan dengan melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas saat dilakukan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan respon dari peserta didik ketika menerima pembelajaran.

Data yang diperoleh dari setiap kegiatan observasi pada setiap siklus dianalisis secara kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif sebagai suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu (Fadillah, 2019). Analisis hasil observasi deskriptif meliputi beberapa langkah, yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Trisnani, 2019). Peneliti menggunakan hasil refleksi sebagai bahan untuk mempertimbangkan terpenuhi atau tidaknya kriteria yang ditentukan.

Teknik tes dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada masing-masing peserta didik berupa 10 soal yaitu pilihan ganda dan *essay*. Hasil tes yang telah diperoleh dari peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kuantitatif menganalisis data seperti hasil tes belajar,

berupa angka. Analisis data kuantitatif untuk hasil tes tertulis, dihitung dengan mencari rata-rata nilai digunakan untuk mengetahui rata-rata kelas, hasil selanjutnya digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{peserta didik dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dari penelitian ini apabila:

1. Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik  $\geq 75$ .
2. Banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  minimal mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah peserta didik.

Sesuai kriteria yang ditentukan, ada 2 kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu kriteria keberhasilan hasil belajar peserta didik yaitu 75% peserta didik mendapat nilai minimal 75, dan kriteria keberhasilan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yaitu 75% peserta didik tuntas minimal. Ketika kedua indikator tercapai, siklus berhenti. Namun apabila indikator tersebut tidak terpenuhi pada siklus tindakan, maka peneliti mengulang siklus tindakan memperbaiki pembelajaran pada tindakan berikutnya sampai berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi, terlihat bahwa pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan mampu meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan peserta didik. Peserta didik lebih mudah memahami materi pecahan melalui permainan kartu domino menggunakan media kartu pecahan dan membuat kartu pecahan sesuai dengan kreatifitas peserta didik dengan teman kelompoknya. Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik secara tidak langsung belajar mengidentifikasi, menyajikan, dan membuat kartu pecahan secara berkelompok melalui sebuah permainan kartu domino sehingga semua peserta didik aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran ini melatih peserta didik untuk membuat suatu karya yang berupa kartu pecahan. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa agar terkondisikan dalam belajar matematika (Maimun, 2021).

Media kartu pecahan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami atau mempelajari materi

yang konsepnya telah dipelajari salah satunya materi pecahan (Mahanani, 2018). Media kartu pecahan tersebut digunakan melalui sebuah permainan kartu domino. Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang materi kartu pecahan.

Media dapat berfungsi sebagai sebuah permainan serta membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik (Aeni et al., 2019). Pada saat melakukan permainan domino kartu pecahan peserta didik dan guru berdiskusi tentang materi pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ , dan  $\frac{1}{4}$  dari permainan kartu pecahan. Oleh karena itu, tercipta suasana yang kondusif dan terjadi interaksi aktif antara peneliti dengan peserta didik. Selama proses penelitian berlangsung, sikap peserta didik terhadap penerimaan materi pembelajaran juga meningkat secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1, masih ada beberapa peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Hasil Observasi pada siklus I pada pertemuan pertama awal antusias peserta didik tersebut meningkat. Namun, sebagian besar kelompok melakukan kesalahan saat menerapkan permainan kartu pecahan. Pada pertemuan II peserta didik nampak antusias dalam melakukan permainan kartu pecahan. Peserta didik juga terlihat lebih aktif dan kondusif dalam melakukan permainan kartu pecahan. Selain

itu, peserta didik juga dapat menunjukkan sikap adil, kerja sama, dan toleransi.

Berdasarkan hasil observasi Siklus I, kegiatan refleksi ini difokuskan untuk menemukan permasalahan pada Siklus I yang rata-rata nilai kelasnya yaitu 61,74 dan merencanakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II. Tahap ini menentukan masalah-masalah yang sebaiknya diperbaiki dalam siklus selanjutnya dan menyusun rancangan tindakan yang berupa perangkat pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan. Perbaikan rencana disesuaikan dengan permasalahan yang muncul pada siklus I.

Pelaksanaan Siklus II Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 2 x 30 menit. Pada kegiatan inti media kartu pecahan digunakan untuk menjelaskan tentang menyajikan materi pecahan. Guru menjelaskan peraturan permainan kartu pecahan domino secara jelas dan disertai dengan memberikan contoh dalam melakukan permainan kartu pecahan. Guru menfokuskan pada permainan kartu pecahan menggunakan media kartu pecahan dan membuat media kartu pecahan sesuai dengan kreatifitas peserta didik dengan teman kelompoknya. Kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Berdasarkan hasil

pelaksanaan siklus II bahwa  $\geq 75\%$  hasil belajarnya sudah melebihi KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 83,70. Peningkatan tersebut sudah memenuhi target yang ingin dicapai.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.**

No.	Keterangan	Rata-Rata Nilai
1.	Siklus I	32%
2.	Siklus II	80%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siklus I dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar pada materi pecahan. Penelitian ini diperoleh hasil bahwa nilai dari hasil belajar peserta didik pada *pretest* siklus I sebanyak 31 peserta didik (32%) peserta didik tuntas hasil belajarnya. Kemudian mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar *posttest* peserta didik pada siklus II sebanyak 31 peserta didik (80%). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dilihat bahwa ketercapaian hasil belajar peserta didik sudah melebihi dari  $\geq 75\%$  perolehan nilai peserta didik yang di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan ini membuktikan bahwa media kartu pecahan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

Dalam tahap refleksi siklus II ini sudah tidak ditemukan permasalahan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dilihat bahwa ketercapaian hasil belajar peserta didik sudah  $\geq 75\%$  perolehan nilai peserta didik di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Beberapa penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar matematika melalui media kartu pecahan. Penelitian yang telah dilakukan (Putra Bamega et al., 2019) memperoleh hasil terdapat kenaikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada siklus I siswa yang dinyatakan tuntas KKM sebanyak 73,33 % dari 45 siswa, pada siklus II mengalami kenaikan yaitu sebanyak 82,22 % siswa dari 45 siswa dinyatakan tuntas KKM. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Maimun, 2021) juga menunjukkan bahwa terdapat kenaikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Ketuntasan hasil belajar siswa siswa pada siklus I sebanyak 68,3 % dari 24 siswa. Sedangkan yang terdapat pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa menjadi 82,9 dari 24 siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Pajarwati et al., 2019) terdapat peningkatan hasil belajar

siswa. Pada siklus I rata-rata nilai matematika siswa 45,17 dari 29 siswa, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi nilai rata-rata siswa menjadi 71,72 dari 29 siswa.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu pecahan ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Peneliti dalam melakukan penelitian memiliki perbedaan dengan penelitian - penelitian yang terdahulu yaitu pada penelitian ini dilakukan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil siklus I rata-rata nilai peserta didik adalah 61,74, persentase 32% sedangkan siklus II rata-rata nilai peserta didik 83,70, persentase 80% dengan ini membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan melalui media kartu pecahan pada peserta didik kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan media kartu pecahan domino untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan di kelas II SDN Cipinang Muara 05 Pagi dikatakan berhasil dengan predikat keberhasilan sangat baik. Selain itu, dapat diberikan saran sebagai

guru hendaknya terus berusaha dalam menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton, sehingga peserta didik tidak bosan dan selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran mengenai materi yang disampaikan oleh guru, dan kepala sekolah hendaknya menyediakan buku-buku mengenai media pembelajaran, sehingga dapat digunakan guru sebagai acuan dalam menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran dan memberikan arahan dan motivasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang materi yang telah disampaikan, sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 159. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158>
- Anggreni, N. W. S. D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 1 Mataram Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Fadillah, A. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Deduktif Matematis Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.752>
- Fajarini, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Upaya Meningkatkan Higher Order Thinking Skills Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Penulisan Kreatif. *Jurnal Samudra Bahasa*, 5(November). <https://ejournalunsam.id/index.php/JSB/article/view/6406>
- Ismawanti, A., Unaenah, E., Putri, D. C., & Azzahra, F. D. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SD Negeri Periuk Jaya Permai Tangerang. *Arzusin*, 2(4), 343–351. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.453>
- Jayanti, N. (2019). *upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model (PBL) dan berbantuan media kartu peacahan kepada peserta didik kelas v/b. 4(20), 1–8*.
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara:*

- Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463.  
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- Mahanani, A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri 2 Wates Improving the Results of Studying Mathematics of Fraction Materials By Using Fraction Cards Media on 3 Rd Grade of 2 Wates Ele. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 31, 7.
- Maimun. (2021). Jurnal PAJAR ( Pendidikan dan Pengajaran ). *Jurnal PAJAR ( Pendidikan Dan Pengajaran )*, 5(4), 863–869.
- Mayawati, M., Mulbasari, A. S., & Nurjannah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Di Masa Pandemi. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 81–93.  
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v3i1.5073>
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Membandingkan Pecahan*, 6(1), 90–100.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish.
- Priwati, N. B. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menulis (Writing) melalui Metode ASSURE Terintegrasi dengan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada Pelajaran Bahasa Inggris. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 23–27.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.381>
- Putra Bamega, F., Suteng Sulasmono, B., & Setyaningtyas, E. W. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Penerapan Model PBL Berbantu Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas IV*.
- Rahayuningsih, D. I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 726.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p726-733>
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). *Media Dakota (Dakon*

Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>

224.

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.* (n.d.).

Setiawan, A. R., & Arini, N. W. (2021). Penerapan Model Student Team Achievement Division Berbantuan Media Kartu Pecahan Sederhana untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Journal of Innovation and Learning*, 2, 14–18. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIL/article/view/39155>

Supriadi, G. (2021). Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Penilaian Autentik Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Pulang Pisau Kabupaten Pulang Pisau Kalimantan Tengah. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 12–19.

Syamsi, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 3 Tapa Bone Bolango. *Prosiding Seminar Nasional P, XI*, 174–181.

Trisnani, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Sdn Kasatriyan. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional PGSD UST*, 1, 218–