



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA
KARTU PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI 094
GUNUNGTUA MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

MUTIAH INDAH SARI NASUTION
NIM. 18 202 00077

PROGRAM STUDI TADRIS/ PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD AD-DARIY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal”** dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan orang lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd, selaku Pembimbing I dan Nur Fauziah Siregar, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah mengorbankan waktu dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dariy Padangsidempuan beserta Wakil-wakil Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dariy Padangsidempuan yang senantiasa memberikan dukungan moral kepada peneliti.
3. Dr. Leyla Hilda, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Nur Fauziah Siregar, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta selaku penasehat Akademik yang

senantiasa memberikan masukan serta bimbingannya kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan kuliah peneliti dengan tepat waktu serta dengan usaha yang maksimal.

5. Hj Ernida Nst S.Pd I. Selaku Kepala SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
6. Akidah S.Pd. Selaku Guru pengampu Matematika SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal.
7. Teristimewa kepada kedua Orang Tua tercinta, Ayahanda Ahmad Cail Nasution dan Ibunda Sangkot Wardiah yang selalu memberikan semangat, motivasi demi tercapainya cita-cita dan Do'a dalam keadaan apapun, dan kepada Adik-adik yang tercinta Jijah, Syarif, Aril dan semua keluarga besarku yang memberikan doa dan dukungan baik moral maupun materi sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. M Imam Pratama, Dian Siregar, Nur ainun, Sri Wahyuni, Ika Hamira, Elida dan Muhaini yang telah membantu dan selalu memberikan semangat dan dukungan.
9. Teman-teman Jurusan Tadris Matematika angkatan 2018 yang telah memberikan semangat dan dukungan.
10. Siswa-siswi SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal yang telah memberikan partisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

11. Perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Addary Padangsidempuan yang telah memberikan fasilitas berupa buku-buku yang berkualitas dan berkaitan dengan penelitian serta sarana dan prasarana yang nyaman.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik mental maupun spiritual yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam pembuatan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan oleh penulis. Dan harapan dari penulis adalah bahwa semoga laporan ini dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya, serta pihak-pihak lain yang terkait dan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya. Dan kepada semua pihak saya ucapkan banyak terima kasih.

Padangsidempuan, November 2022

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah -----	1
B. Identifikasi Masalah -----	5
C. Batasan Masalah -----	6
D. Batasan Isitilah -----	6
E. Rumusan Masalah -----	7
F. Tujuan Penelitian -----	8
G. Manfaat Penelitian -----	8
H. Indikator Keberhasilan Tindakan -----	9
I. Sistematika Pembahasan -----	9
BAB II	
LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran Matematika.....	10
2. Materi Pecahan Kelas III SD.....	12
a. Pengertian Pecahan	13
b. Membandingkan Pecahan	14
c. Pecahan Senilai.....	15
d. Penyederhanaan Pecahan	16
3. Pengertian Hasil Belajar	16
4. Karakteristik Siswa Kelas III SD	25
5. Media Pembelajaran.	27
a. Pengertian Media Pembelajaran	27

b.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	28
c.	Macam-macam Media Pembelajaran.....	29
d.	Pemilihan Media Pembelajaran	31
6.	Media Kartu Pecahan.....	32
a.	Pengertian Media Kartu Pecahan	32
b.	Permainan Kartu Pecahan	35
c.	Tujuan Media Kartu Pecahan	37
d.	Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Pecahan	37
B.	Penelitian yang Relevan	39
C.	Kerangka Berpikir	41
D.	Hipotesis Tindakan.....	44
BAB III		
METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
B.	Jenis Penelitian.....	45
C.	Subjek dan Objek Penelitian.....	47
D.	Prosedur Penelitian.....	47
E.	Sumber Data.....	50
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	50
G.	Teknik Analisis Data	53
BAB IV		
HASIL PENELITIAN		
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
1.	Kondisi Awal	56
2.	Siklus I.....	60
3.	Siklus II.....	72
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	84
C.	Keterbatasan Penelitian	86
BAB V		
PENUTUP		
A.	Kesimpulan	87
B.	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Soal Tes Tertulis	48
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Observasi	49
Tabel 4.1	Data Hasil Nilai Pra Siklusa.....	54
Tabel 4.2	Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan I	63
Tabel 4.3	Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I	64
Tabel 4.4	Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan II.....	66
Tabel 4.5	Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	67
Tabel 4.6	Temuan Masalah Siklus I	69
Tabel 4.7	Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan I.....	74
Tabel 4.8	Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I.....	75
Tabel 4.9	Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan II.....	76
Tabel 4.10	Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II	77
Tabel 4.11	Hasil Observasi Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I dan II	79
Tabel 4.12	Peningkatan Hasil Belajar Siswa	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Media Kartu Pecahan.....	33
Gambar 2.2	Proses Penelitian Tindakan	43
Gambar 3.1	Proses Penelitian Tindakan Kelas.....	47
Gambar 4.1	Diagram Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	56
Gambar 4.2	Diagram Hasil Observasi Siklus I Pada Pertemuan I ...	64
Gambar 4.3	Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I	65
Gambar 4.4	Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II.....	67
Gambar 4.5	Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	68
Gambar 4.6	Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I.....	74
Gambar 4.7	Diagram Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I.....	75
Gambar 4.8	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II.....	77
Gambar 4.9	Diagram Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II.....	78
Gambar 4.10	Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan I dan II.....	79
Gambar 4.11	Diagram Ketuntasan Klasikal Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus 11	80

LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Siklus 1
Lampiran 2	RPP Siklus 1
Lampiran 3	RPP Siklus 2
Lampiran 4	RPP Siklus 2
Lampiran 5	Soal Siklus 1
Lampiran 6	Kunci Jawaban Siklus 1
Lampiran 7	Lembar Kerja Siswa
Lampiran 8	Lembar Validasi RPP
Lampiran 9	Lembar Validasi Soal Siswa
Lampiran 10	Surat Validasi
Lampiran 11	Surat Validasi
Lampiran 12	Soal Siklus II
Lampiran 13	Kunci Jawaban Siklus II
Lampiran 14	Lembar Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan 1
Lampiran 15	Lembar Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan 1
Lampiran 16	Lembar Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan 2
Lampiran 17	Lembar Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan 2
Lampiran 18	Lembar Observasi Guru Siklus 2 Pertemuan 1
Lampiran 19	Lembar Observasi Siswa Siklus 2 Pertemuan 1
Lampiran 20	Lembar Observasi Guru Siklus 2 Pertemuan 2
Lampiran 21	Lembar Observasi Siswa Siklus 2 Pertemuan 2
Lampiran 22	Nilai Siswa Siklus 1 Pertemuan 1
Lampiran 23	Nilai Siswa Siklus 1 Pertemuan 2
Lampiran 24	Nilai Siswa Siklus 2 Pertemuan 1
Lampiran 25	Nilai Siswa Siklus 2 Pertemuan 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia Pendidikan saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Pendidikan merupakan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Dalam buku Hasbullah, Langeveld berpendapat Pendidikan merupakan setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup tangggap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri.¹

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional, 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 dipeerlukan 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.²

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm, 1.

² Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm, 3.

Dalam proses pendidikan tidak lepas dari sebuah proses belajar. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau kurang berhasilnya suatu pencapaian tujuan pendidikan yang sangat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa ketika berada di lingkungan sekolah atau pun di luar lingkungan sekolahnya.³

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar maupun di pendidikan menengah.⁴ Dengan tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang. Salah satu materi yang dipelajari dalam pelajaran matematika adalah materi pecahan. Dalam menghitung pecahan siswa kelas III SD Negeri 094 Gunungtua mengalami banyak kesulitan misalnya, dalam menyamakan penyebut, menjumlahkan pecahan, dan menyederhanakan pecahan. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi pecahan.

Rendahnya hasil belajar siswa tentu saja banyak penyebabnya antara lain, siswa kurang tertarik pada materi pecahan dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan sampai saat ini masih kurang efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 094 Gunung Tua pada hari rabu, tanggal 23 Maret 2022 di peroleh data bahwa mata pelajaran Matematika nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Dalam pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan

³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 63.

⁴Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 25.

masih jarang dalam menggunakan alat peraga dalam menyampaikan pelajaran matematika sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan daftar nilai kelas III tahun ajaran 2021/2022 semester 2 bahwa nilai rata-rata matematika materi pecahan sederhana masih rendah.

Mayoritas siswa kelas III masih kesulitan memahami materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Hal ini terlihat dari ulangan harian matematika siswa kelas III SD Negeri 094 Gunungtua pada materi pecahan, dari 24 siswa, ada 10 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM, guru kelas III menentukan nilai KKM di sekolah adalah 65.⁵

Proses pembelajaran matematika pada guru seharusnya banyak menggunakan media pembelajaran terutama di kelas rendah dikarenakan siswa tersebut masih bersifat konkret. Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal, sehingga aktifitas yang dilakukan oleh siswa dalam pelajaran matematika masih monoton.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus bisa menerapkan konsep dari bilangan pecahan tersebut kepada siswa dengan bantuan media pembelajaran. “Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.”⁶ Dengan demikian media pembelajaran adalah alat yang dapat

⁵ Akidah, Guru Kelas III SD Negeri 094 Gunungtua, wawancara Pada Tanggal 23 Maret 2022.

⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 244.

digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar siswa lebih mudah untuk memahami suatu materi yang diajarkan.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi pelajaran, dan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Dalam hal ini media pembelajaran yang akan digunakan guru untuk menerapkan konsep dari bilangan pecahan tersebut adalah dengan menggunakan media berupa benda konkret, yaitu media kartu pecahan.

Media kartu pecahan adalah alat peraga kartu yang terbuat dari kertas dan berbentuk seperti kartu domino. Di sini, kartu pecahan atau kartu domino digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak digunakan untuk berjudi. Kartu pecahan memiliki manfaat untuk mengkonkritkan ide-ide abstrak, memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, mengarahkan perhatian siswa pada satu titik fokus, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dengan siswa, model dan warna kartu pecahan yang dibuat menarik yang merupakan daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga menarik minat siswa dan dapat digunakan untuk permainan. Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa tentang materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan. Di samping itu untuk meningkatkan kinerja guru supaya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Nasrun “hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama

mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.⁷

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 media kartu pecahan. Kemudian 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.⁸

Dari uraian di atas, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 094 Gunungtua dengan menerapkan media pembelajaran. Hal ini karena anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret.

Oleh karena itu, Berdasarkan masalah yang dipaparkan peneliti di atas, peneliti melakukan penelitian ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal”**.

B. Identifikasi Masalah

Pada dasarnya masalah yang terdapat di dalam kelas sangat banyak, banyak hal yang dapat menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan sederhana, antara lain sebagai berikut:

⁷ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 251.

⁸ Erawati, D, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo”. *Skripsi* (UNY, 2015), hlm. 4.

1. Banyak siswa dalam kesulitan dalam menyelesaikan soal perhitungan pecahan.
2. Pemahaman siswa terhadap dalam membandingkan pecahan sederhana masih rendah.
3. Guru belum pernah menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran matematika.
4. Hasil belajar siswa yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran matematika belum sesuai dengan yang diharapkan.

C. Pembatasan Masalah

Demi mempermudah memahami ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, maka penelitian ini membatasi masalah. Adapun Batasan masalah yaitu **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal”**.

D. Batasan Istilah

Batasan istilah ini disusun untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami konsep judul ini, sehingga batasan istilah penelitian ini adalah:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai melalui perbuatan belajar. Hasil yang dicapai berbentuk ranah kognitif (pengamatan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).⁹ Hasil belajar adalah suatu

⁹ Oemar Hamalik, *Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: Mandar Mjau, 1990), hlm. 741.

penilaian akhir dari proses pembelajaran.¹⁰ Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menerima pengalaman belajarnya.

2. Media Pembelajaran Kartu Pecahan

Media pembelajaran kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pecahan sederhana pada kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo dengan berukuran panjang 5 cm dan lebar 10 cm. Kartu pecahan ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi membandingkan pecahan.¹¹

3. Pecahan Sederhana

Pecahan dapat diartikan sebagai dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, Bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.¹²

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan: “Apakah penerapan pada materi pecahan

¹⁰ M. Ngalm Purwanto, *Prinsip-prinsip Teknik Pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 2003), hlm. 2.

¹¹ Hirdjan, *Permainan Matematika 7 Operasi Bilangan Kartu Matematika* (Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta, 1997). 37.

¹² Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 43.

sederhana dapat meningkatkan hasil belajar melalui media kartu pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 094 Gunung Tua?''.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri 094 Gunung Tua melalui media kartu pecahan.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Siswa mampu berhitung materi pecahan dengan benar.
- b. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan.
- c. Hasil belajar siswa materi pecahan dapat meningkat.
- d. Siswa memiliki pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran dengan benar.

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat menggunakan media kartu pecahan sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran.
- b. Guru dapat termotivasi dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.
- c. Dapat meringankan guru dalam mengkondisikan siswanya karena melalui media pembelajaran siswa akan terpusat perhatiannya pada media pembelajaran tersebut.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah menambah kumpulan media pembelajaran yang sudah dimiliki oleh sekolah.
- b. Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan sederhana melalui penerapan media kartu pecahan yang dilaksanakan setiap pertemuan dalam setiap siklus tersebut, selanjutnya diharapkan nilai ketuntasan belajar siswa mencapai 65%.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk Memudahkan penyusunan dan pemahaman terhadap proposal ini dibuat sistematika pembahasan proposal ini adalah sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah kajian pustaka yang terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan. Bab III adalah metodologi penelitian yang membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data dan teknik analisis data.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar matematika. Dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika, banyak faktor yang menentukannya. Salah satunya, jika materi matematika diajarkan sesuai dengan tingkat berpikir dan keadaan psikologi siswa. Prinsip yang terkandung dalam psikologi dapat dijadikan landasan untuk berpikir dan bertindak dalam mengelola kelas. Guru matematika seharusnya menguasai dan memahami keadaan psikologis siswa. Dengan memahami psikologis siswa dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi matematika pada siswa¹³.

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antar hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang menetralsir perbedaan tersebut. Anak usia tingkat sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya.

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum

¹³ Siregar, Nur Fauziah, "Psikologi Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Logaritma*, Volume 5, No 01 Juni 2017, Hlm. 13.

manipulasi simbol-simbol itu. Seorang siswa akan lebih mudah mempelajari matematika apabila telah didasari pada apa yang telah dipelajari orang itu sebelumnya. Karena untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan bertujuan. Tujuan ini yang menjadi arah ke mana proses belajar mengajar tersebut di bawa. Proses belajar mengajar akan berhasil jika mampu memberikan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap dalam diri siswa.¹⁴

Walaupun belajar dan mengajar adalah suatu hal yang berbeda, keduanya saling saling berkaitan. Mengajar akan lebih efektif jika kemampuan berpikir anak diperhatikan. Karena itu perhatian ditunjukkan kepada kesiapan struktur kognitif siswa. Dalam dokumen Standar Kompetensi mata pelajaran matematika untuk satuan SD dan MI pada Kurikulum 2006 menyatakan tujuan pembelajaran matematika adalah:

- a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 12.

- b. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan.
- c. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- d. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- e. Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan table, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rentangan hitung, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- f. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
- g. Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.¹⁵

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penekanan pembelajaran matematika, baik tingkat dasar maupun tingkat perguruan tinggi terletak pada penataan nalar, pemecahan masalah, pembentukan sikap, dan keterampilan dalam penerapan matematika. Peserta didik mengerti dan memahami apa yang disampaikan pengajar, pengajar diuntut pula menguasai taktik pembelajaran supaya suasana pembelajaran

¹⁵ Depdiknas, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*" (Indonesia: Gramedia Pustaka, 2008), hlm. 235.

di kelas lebih bergairah dan menyenangkan. Pemikiran logis menggantikan intuitif, oleh karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan melalui media pembelajaran kartu pecahan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, sebagai akibatnya memudahkan para siswa memahami pembelajaran.

2. Materi Pecahan Di Kelas III SD

a. Pengertian Pecahan

– Bilangan pecahan adalah dikenal sejak zaman Mesir Kuno sekitar tahun 1500 SM. Bangsa Mesir Kuno menggunakan pecahan satuan dalam sistem bilangan mereka. Kata pecahan berarti bagian dari keseluruhan yang berukuran sama berasal dari latin Fractio yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Misalkan sebuah gelas jika terkena getaran dapat pecah berkeping-keping. Dapat dikatakan bahwa pecahan gelas yang berkeping-keping menjadi beberapa bagian itu merupakan pecahan yaitu bagian dari keseluruhan gelas. Untuk memahami lebih lanjut mengenai pecahan, kamu bisa membayangkan ketika kamu membeli kue atau lingkaran. Ketika kamu memiliki 1 kue dibagi 2 kue menjadi 4 bagian, itu artinya kamu sudah membentuk bilangan $\frac{2}{4}$ atau dibaca dua perempat. Ketika kamu membagi 3 kue menjadi 8 bagian, maka kamu membentuk bilangan $\frac{3}{8}$ atau dibaca tiga perdelapan. Pecahan

Membandingkan pecahan dengan penyebut berbeda dapat dilakukan dengan menyamakan penyebutnya terlebih dahulu. Cara menyamakan penyebut dengan mengalikan atau membagi pembilang dan penyebutnya dengan bilangan yang sama. Perhatikan contoh berikut.

$\frac{4}{15}$ $\frac{5}{12}$, untuk membandingkan pecahan tersebut, Langkah-

langkah sebagai berikut.

a) Samakan kedua penyebutnya menjadi 60

$$\frac{4}{15} = \frac{4 \times 4}{15 \times 4} = \frac{16}{60}$$

$$\frac{5}{12} = \frac{5 \times 5}{12 \times 5} = \frac{25}{60}$$

b) Membandingkan pembilangnya

$$16 < 25 \text{ maka } \frac{16}{60} < \frac{25}{60} \text{ atau } \frac{4}{15} < \frac{5}{12}$$

d. Pecahan Senilai

Pecahan senilai merupakan pecahan yang dikali dengan bilangan yang sama, sehingga menghasilkan pecahan yang senilai.

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 2}{2 \times 2} = \frac{2}{4}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 3}{2 \times 3} = \frac{3}{6}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 4}{2 \times 4} = \frac{4}{8}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 5}{2 \times 5} = \frac{5}{10}$$

Berdasarkan contoh diatas, bisa dikatakan pecahan senilai dapat diperoleh dari pecahan yang dikalikan dengan bilangan yang sama. Selanjutnya pecahan senilai dapat juga dibagi dengan bilangan yang sama.

$$\frac{2}{4} = \frac{2 : 2}{4 : 2} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{3}{6} = \frac{3 : 3}{6 : 3} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{4}{8} = \frac{4:4}{8:4} = \frac{1}{2} \qquad \frac{5}{10} = \frac{5:5}{10:5} = \frac{1}{2}$$

Dari contoh diatas dapat disimpulkan bahwa pecahan senilai dapat diperoleh dengan menggunakan perkalian bilangan yang sama pada pembilang dan penyebut pecahan dan pembagian bilangan yang sama pada pembilang dan penyebut pecahan. Pecahan senilai ini dapat digunakan untuk mengurutkan bilangan pecahan. Cara pengerjaannya disamakan nilai pecahan tersebut menggunakan perkalian dengan bilangan yang sama pada pembilang dan penyebut pecahan, kemudian dapat kita urutkan dari pecahan yang terkecil ke pecahan yang terbesar atau pecahan terbesar ke pecahan yang terkecil.

e. Penyederhanaan Pecahan

Pada materi pecahan senilai terdapat pembagian bilangan yang sama pada pembilang dan penyebut pecahan. Konsep ini berlaku juga pada penyederhanaan pecahan dari pecahan yang terbesar $\frac{6}{12}$ hingga pecahan yang paling kecil $\frac{1}{2}$ atau dinamakan menyederhanakan pecahan.

$$\frac{6}{12} = \frac{6:2}{12:2} = \frac{3}{6} = \frac{3:3}{6:3} = \frac{1}{2}$$

Dari contoh diatas menyederhanakan pecahan menggunakan pembagian bilangan yang sama pada pembilangan dan penyebut pecahan hingga menghasilkan pecahan yang kecil atau menyederhanakan pecahan. Materi pecahan sederhana tersebut dibagi terbagi dari 3 kompetensi dasar yaitu mengenal pecahan, membandingkan pecahan sederhana dan memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana. Dalam

penelitian yang akan dilakukan kali ini terfokuskan pada materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana.

3. Hasil Belajar Matematika SD

Hasil belajar adalah kemampuan yang dihasilkan oleh siswa setelah melewati proses pembelajaran. Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif dan menetap.

Dalam mencapai hasil belajar dalam pembelajaran matematika yang dikemukakan oleh Gagne merupakan tugas seorang guru untuk memahami lebih dahulu tentang apa yang hendak dilakukan dan mempersiapkan peserta didik dalam rangka pencapaian tujuan belajar atau hasil belajar.¹⁷

Sudjana mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap dan cita-cita”.¹⁸ Selain itu ada juga yang mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang dicapai dari

¹⁷ Nasution, Mariam, “Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne”, *Jurnal Logaritma*, Volume 6, No 02 Desember 2019, hlm. 112.

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Matematika* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 22.

proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁹ Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pelajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik, dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui dalam pembelajaran, konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.²⁰

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang didapatkan seseorang dari hasil proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam sistem pendidikan nasional tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari “Benyamin Bloom”, secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.²¹

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari aspek pengetahuan (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) analisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) berkreasi.²²

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

1) Mengingat (*Remember*) C1.

¹⁹ Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 54.

²⁰ Suyono, dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 127.

²¹ Sukiman, *Pengembangan Sitem Evaluasi* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm.44.

²² Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn di SD/MI* (Medan: AKASHA SAKTI, 2018), hlm. 85.

Mengingat adalah usaha mendapatkan kembali pengetahuan atau ingatan yang telah lampau. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengingat berkaitan dengan hal-hal yang konkret. Sedangkan memanggil kembali adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.²³

2) Memahami (*Knowledge*) C2

Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan dan membandingkan. Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari sebuah contoh atau informasi yang spesifik yang kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya, sedangkan membandingkan cenderung pada indentifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek, kejadian, ide, permasalahan atau situasi.

3) Menerapkan (*Apply*) C3

²³ Imam Gunawan dan Anggraini Retno Palupi, "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Volume 2, No.02, 2016.

Menerapkan merujuk kepada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan terdiri dari kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan. Menjalankan prosedur adalah proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan dimana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan.

Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan.

Menerapkan merupakan proses yang kontiniu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku atau standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah.

4) Menganalisis (*Analyze*) C4

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.

Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai mata

pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut dan mengorganisasikan.

Memberi atribut akan muncul jika siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik.

5) Mengevaluasi (*Evaluate*) C5

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa.

Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Evaluasi meliputi mengecek dan mengkritisi. tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian.

Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

6) Menciptakan (*Create*) C6

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.

Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan. Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

b. Ranah Afektif

Dalam pendidikan hasil belajar afektif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan minat, sikap, dan nilai-nilai. Ranah afektif. Dalam pendidikan hasil belajar afektif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan minat, sikap, dan nilai-nilai. Ranah afektif berkenaan dengan sikap

yang terdiri dari lima aspek yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

Hasil belajar afektif terdiri dari beberapa tingkat atau jenjang, yaitu sebagai berikut:²⁴

1) Menerima (A1)

Menerima atau receiving merupakan kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam hal ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

2) Merespon (A2)

Respon atau jawaban yaitu tanggapan yang diberikan oleh seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar. Ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya.

3) Menilai (A3)

Menilai merupakan penilaian atau menghargai. Penilaian ini. Terkait tentang nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau rangsangan yang terjadi dari luar. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya

²⁴ Kunandar, "*Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*", (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), Hlm. 109-112.

kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini termasuk kedalam bentuk keterampilan (skill) seseorang. Adapun tingkatan atau jenjang dalam ranah psikomotorik adalah:

1) Imitasi (K1)

Imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis seperti yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya.

2) Manipulasi (2)

Manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat, tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja.

3) Presisi (K3)

Presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang tepat.

4) Artikulasi (K4)

Artikulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan sesuatu yang utuh.

5) Naturalisasi (K5)

Naturalisasi adalah kemampuan melakukan kegiatan secara rekleks, yakni kegiatan kegiatan yang melibatkan fisik, fisik saja sehingga efektivitas kerja tinggi.

Dari beberapa pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa terhadap suatu keadaan merupakan keberhasilan belajar yang diorientasikan kepada prestasi yang diperoleh siswa. Prestasi tersebut sebagai hasil belajar itu sendiri. Sehubungan dengan hal tersebut, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa pada taraf kognitif yang ditunjukkan oleh keterampilan intelektual. Perubahan yang terjadi dalam hasil belajar itulah yang disebut sebagai hasil belajar.

4. Karakteristik Siswa Kelas III SD

Perkembangan seseorang terjadi dari beberapa tahap. Perkembangan seseorang dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu perkembangan prenatal, perkembangan masa bayi, perkembangan masa kanak-kanak akhir, masa remaja, masa dewasa awal dan madya serta lanjut usia. Siswa kelas III SD termasuk pada masa kanak-kanak akhir sebab rentang usia pada masa kanak-kanak akhir adalah 7-12 tahun.

Menurut Jean Piaget, perkembangan seseorang terjadi empat tahap yaitu:

- a. Tahap sensori motor.
- b. Tahap pra operasional.
- c. Tahap operasional konkret.

d. Tahap operasional formal.²⁵

Siswa kelas III SD termasuk dalam tahap operasional konkret karena pada tahap ini rentang usia anak 7-12 tahun. Pada tahap operasional konkret peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi. Selain itu peserta didik sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

Ciri-ciri anak pada masa kelas rendah sebagai berikut.

- a. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
- b. Suka memuji diri sendiri.
- c. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan itu tidak penting.
- d. Suka membandingkan dirinya dengan orang yang lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
- e. Suka meremehkan orang lain.

Dalam merencanakan proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Oleh karena itu guru membutuhkan strategi yang tepat dalam penyusunan proses pembelajaran. Menurut March, strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir adalah sebagai berikut.

- a. Menggunakan bahan-bahan yang konkret.

²⁵ Siswoyo, D, dkk, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2013), hlm. 100.

- b. Menggunkan alat visual.
- c. Gunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks.
- d. Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik.
- e. Beri latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan.²⁶

Kelas rendah di sekolah dasar termasuk dalam masa kanak-kanak akhir. Oleh karena itu siswa masih membutuhkan alat bantu yang konkret dalam memahami sebuah konsep baru terutama pada pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana siswa sangat membutuhkan alat bantu dalam memahami materi tersebut. Media kartu pecahan merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan untuk membantu menjelaskan materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan karena media kartu pecahan membantu siswa untuk dapat membandingkan pecahan dengan cepat. Selain itu media kartu pecahan juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD yaitu belajar sambil bermain.

5. Media Pembelajaran

- a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar. Gerlach & Elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

²⁶ Izzaty, R.E, dkk, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 4-118.

pengetahuan, keterampilan atau sika. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁷ Kustandi & Sutjipto berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.²⁸

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap siswa.

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

²⁷ Arsyad, A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 3.

²⁸ Kustandi, C. & Sutjipto, B, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hlm.8.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat menambahkan motivasi belajar.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.²⁹

Media kartu pecahan yang digunakan dalam penilaian ini juga memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena siswa akan diajak bermain dengan menggunakan media kartu pecahan.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya karena pada kartu pecahan selain bertuliskan angka pecahan, kartu pecahan juga terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan yang terdapat pada kartu tersebut.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi karena guru tidak hanya menggunakan media ceramah namun juga menggunakan metode permainan.

²⁹ Sudjana, N, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2009), hlm. 28.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan karena siswa tidak hanya mengerjakan soal dan mendengarkan penjelasan guru tetapi siswa dilatih untuk mengamati dan belajar sambil bermain.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Djamarah klasifikasi media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1) Dilihat dari jenisnya, media terbagi 3 yaitu:

- a) Media auditif yaitu, media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja.
- b) Media visual yaitu, media yang hanya mengandalkan penglihatannya saja.
- c) Media audio visual yaitu, media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam:

- a) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak. Penggunaan media tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah siswa dalam waktu yang sama.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat yaitu media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus.
- c) Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi ke dalam:

- a) Media yang sederhana yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
- b) Media yang kompleks yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal.³⁰

Berdasarkan pendapat di atas, media kartu hanya mengandalkan indera penglihatan. Media kartu pecahan termasuk dalam media yang daya liputnya luas karena penggunaannya media tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah siswa dalam waktu yang sama. Media kartu pecahan juga termasuk dalam media yang sederhana karena pembuatannya cukup mudah dan barang-barang yang digunakan untuk membuat media kartu pecahan harganya cukup murah.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Menurut Arsyad kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktik, luwes dan bertahan.

³⁰ Djamarah, S.B, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT Rieneka Cipta, 2005), hlm. 213.

- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengeompokkan sasaran, dan
- 6) Mutu teknis.³¹

Beberapa pendapat di atas, maka media kartu pecahan sudah memenuhi syarat dalam pemilihan media pembelajaran yang baik. Hal tersebut dikarenakan media kartu pecahan dibuat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media kartu pecahan sesuai dengan materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Media kartu pecahan juga dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

6. Media Kartu Pecahan

a. Pengertian Media Kartu Pecahan

Menurut Rifaidlilah Kartika, kartu bilangan berfungsi untuk menambah keterampilan siswa dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari. Salah satu contoh alat peraga kartu pecahan adalah kartu permainan pecahan. Alat peraga kartu permainan pecahan ini berguna untuk membina keterampilan siswa dalam mengubah pecahan biasa menjadi pecahan decimal dan sebaliknya. Setiap kartu mempunyai dua bagian yang berbeda yaitu satu bagian pecahan biasa dan satu bagian berisi pecahan desimal.³²

Media kartu pecahan merupakan salah satu jenis media kartu bilangan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang

³¹ Arsyad, A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 74.

³² Rifai, A & Anni. *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Universitas Negeri Semarang Press 2009), hlm.

Media kartu pecahan penggunaannya melalui sebuah permainan. Sesuai dengan paparan di atas, media kartu pecahan juga memiliki aturan dalam memainkannya. Aturan tersebut antara lain:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Di Kelas SD Negeri 094 Gunungtua terdapat 24 siswa sehingga dibagi menjadi 6 kelompok dan setiap kelompoknya terdapat 4 siswa,
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu pecahan. Satu set kartu pecahan terdapat 20 kartu pecahan,
- 3) Pemain 1 mengocok semua kartu kemudian membagikannya kepada semua pemain. Masing-masing pemain mendapat 5 kartu.
- 4) Keluarkan kartu pecahan secara satu persatu yang kalian rasa nilai kartu pecahan tersebut melebihi nilai kartu pecahan dari teman kelompok kalian.
- 5) Tuliskan nilai dari kartu pecahan yang kalian keluarkan pada tabel yang disediakan.
- 6) Bandingkan nilai dari kartu pecahan yang kalian sudah keluarkan secara satu persatu dan dengan teliti.
- 7) siapa yang nilai kartu pecahannya paling tinggi maka dia sebagai pemenang sementara.
- 8) Dan selanjutnya, sampai kartu pecahan yang kalian miliki habis.
- 9) Siapa yang paling banyak mendapat point menjadi pemenang.

c. Tujuan Penggunaan Media Kartu Pecahan

Hirdjan mengemukakan bahwa suatu permainan dengan menggunakan kartu matematika bertujuan diantaranya agar siswa dapat:

- 1) Mendalami beberapa konsep matematika beserta sifat-sifat yang terkait.
- 2) Meningkatkan keterampilan dalam melakukan operasi bilangan.
- 3) Melakukan latihan berulang kali untuk peningkatan daya ingat.

Berdasarkan paparan diatas, media kartu pecahan memiliki beberapa tujuan. Melalui penggunaan media kartu pecahan siswa dapat mendalami konsep membandingkan pecahan sederhana. Media kartu pecahan juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membandingkan pecahan sederhana. Selain itu media kartu dapat meningkatkan daya ingat siswa. Melalui penggunaan media kartu pecahan dalam permainan siswa dapat mengingat pecahan yang sudah dibandingkan dengan cepat karena permainan tersebut dilakukan secara berulang.³⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Pecahan

Ginnis mengatakan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki kelebihan seperti:

- 1) Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materi lebih mudah diingat.
- 2) Ini menuntut siswa berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung.

Dengan kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa untuk berpikir secara terbuka.

³⁴ Hirdjan, *Permainan Matematika 7 Operasi Bilangan Kartu Matematika* (Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta, 1997), hlm. 37.

- 3) Di level lebih lanjut, membuat perbedaan lebih kecil, memperkuat kebutuhan untuk belajar, dapat menjawab pertanyaan dengan lebih tepat.³⁵

Sesuai dengan paparan di atas, media kartu pecahan memiliki beberapa kelebihan. Melalui media kartu pecahan siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain. Media kartu pecahan juga akan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep membandingkan pecahan sederhana karena dalam permainan menggunakan media kartu pecahan tanpa disadari siswa membandingkan pecahan secara berulang. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana karena siswa memahami konsep membandingkan pecahan dengan tepat sehingga pada saat mengerjakan latihan soal tidak mengalami kesulitan.

Kelemahan permainan kartu sebagai berikut:

- 1) Ketepatan gunaan (efektivitas) belajar melalui permainan tergantung dari materi yang dipilih khusus serta bagaimana memanfaatkannya.
- 2) Penggunaan bahan untuk permainan biasanya memerlukan suatu pengaturan khusus, bila ada siswa yang tidak melakukan, biasanya mengganggu atau menghambat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 3) Bahan permainan mungkin sekali membutuhkan biaya yang cukup besar serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit

³⁵ Ginnis, Paul, *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas, 2008)*, hlm. 157.

- 4) Membutuhkan adanya diskusi-diskusi sesudah permainan dan itu dilaksanakan demi keberhasilan pembelajaran tersebut
- 5) Waktu dalam hal ini merupakan rintangan yang sangat berarti, belajar secara induktif memang membutuhkan waktu jika dibanding dengan mengajar secara langsung.

Berdasarkan paparan di atas media kartu pecahan juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut yaitu membutuhkan waktu yang sedikit lama dibandingkan dengan mengajar melalui metode ceramah saja. Selain itu membutuhkan diskusi antara guru dengan siswa setelah melakukan permainan menggunakan media kartu pecahan supaya dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa.

B. Penelitian Relavan

Untuk memperkuat penelitian ini peneliti mengacu pada peneliti yang terdahulu yaitu:

- a) Desi Erawati melakukan penelitian tindakan kelas pada skripsi tahun 2015 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo”. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Metode yang digunakan adalah observasi dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika dengan menggunakan media kartu pecahan siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo mengalami

peningkatan pada materi pecahan sederhana. Peningkatan pada siklus I sebesar 23,2% sedangkan pada siklus II sebesar 39,3%.³⁶

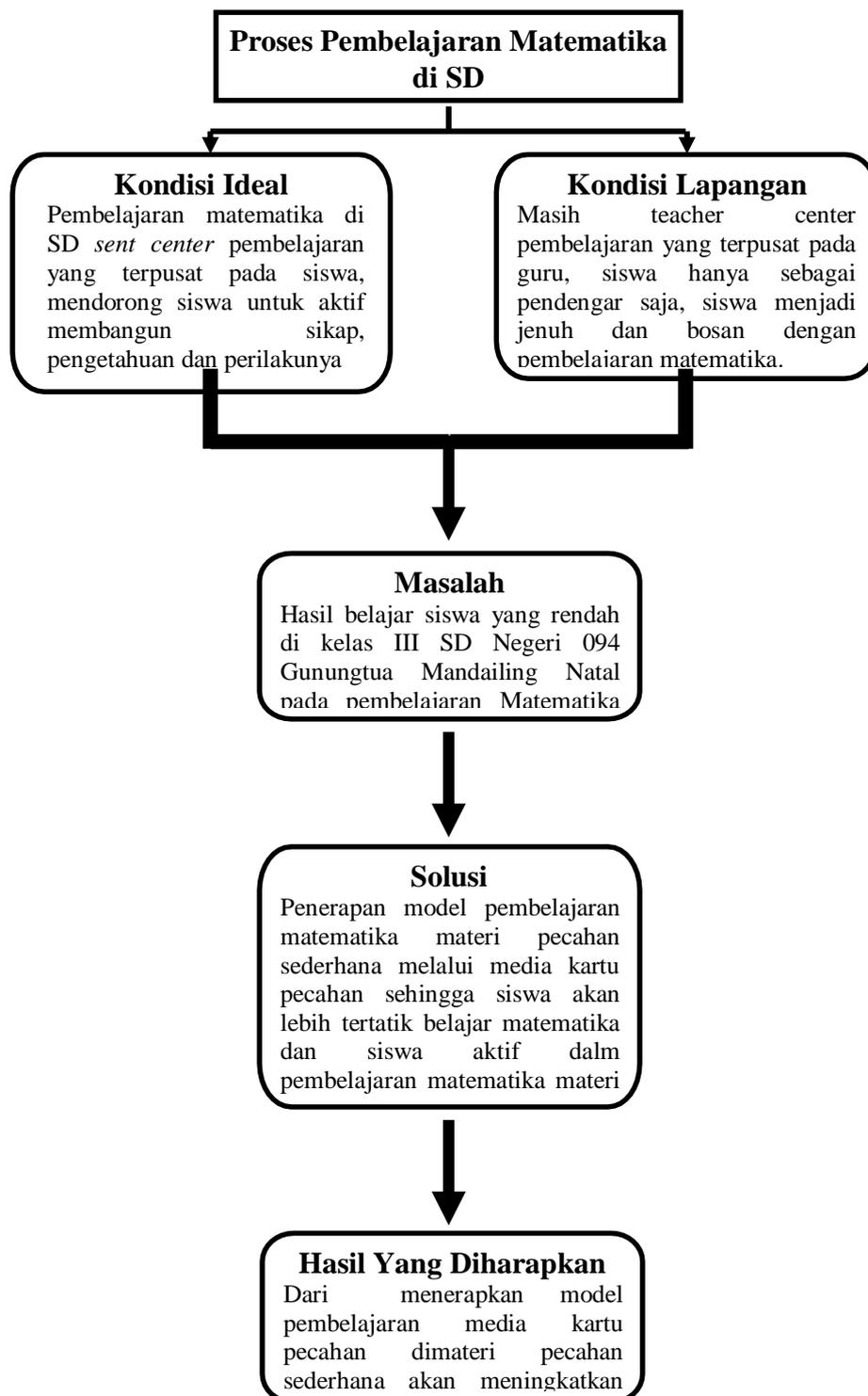
- b) Yensi Elwira Siregar melakukan penelitian tindakan kelas pada skripsi tahun 2015 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pokok Bahasan Operasi Bilangan Bulat Siswa Kelas V SD 10101490 Sugi Sibolga”. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *index card match* mengalami peningkatan hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian berupa hasil belajar pada siklus I tanpa ketika siswa mengerjakan hasil tes. Pada siklus I belum terlalu banyak siswa yang berani bertanya dan gurun harus menyuruh atau memotivasi siswa agar para siswa berani untuk tampil ke depan kelas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II, hasil kerja siswa sudah meningkat tanpa dengan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tes lebih banyak dibandingkan pada siklus I.³⁷
- c) Maimun melakukan penelitian tindakan kelas pada tahun (2019), berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan pada siswa kelas VI SD Negeri 001 Desa Baru Siak Hulu dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus/tes awal prestasi siswa masih rendah karena di bawah KKM

³⁶ Erawati, D, “Upaya Menigkatkan Hasil Belajar Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan di Kels III SD Negri Kyai Mojo Yogyakarta”, Skripsi, (Yogyakarta: UNY, 2015), hlm. 88.

³⁷ Yensi Elwira Siregar, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pokok Bahasan Operasi Bilangan Bulat Siswa Kelas V SD 10101490 Sugi Sibolga”, Skripsi, (Padangsidimpunan: IAIN Padangsidimpunan, 2015), hlm. 100-101.

sehingga siswa membutuhkan benda yang bersifat nyata dalam meningkatkan pemahamannya akan suatu hal media kartu pecahan ini bersifat semi konkret yang dapat dilihat langsung dan dipegang langsung oleh siswa.

Dalam permainan kartu pecahan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok yang beranggotakan 4 siswa. Permainan kartu dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahap 1 permainan kartu dengan penyebut sama, tahap 2 permainan kartu dengan penyebut kelipatan dan tahap 3 permainan kartu bebas. Permainan kartu dilakukan secara bertahap supaya ada gradasi tingkat kesulitannya sehingga siswa lebih mudah paham. Permainan kartu tersebut dilakukan secara bergiliran dan berulang. Sehingga akan meningkatkan daya ingat siswa dalam membandingkan pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri 094 Gunung Tua.



D. Hipotesis Tindakan

Memperhatikan landasan teori dan kerangka berpikir tersebut di atas, maka hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut: penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal.

pengumpulan data (pengamatan/observasi), refleksi (analisis dan interpretasi).

Dari susunan kata penelitian tindakan kelas terdapat pengertian sebagai berikut:

1. Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara atau metodologi tertentu, dilakukan secara cermat untuk memperoleh data atau informasi, dan mengolah data tersebut untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat.
2. Tindakan adalah bentuk perilaku tertentu, yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang dimaksudkan.
3. Kelas adalah salah satu bentuk situasi dimana secara bersamaan terdapat sekelompok siswa dan pelajaran yang sama dari guru yang sama.⁴⁰

Jenis penelitian tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penelitian partisipan. Dalam penelitian ini peneliti terlihat langsung dalam proses penelitian mulai dari awal sampai akhir penelitian. Berdasarkan karakteristik penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif, maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas III SD Negeri Gunungtua menggunakan media pembelajaran yang merupakan solusi bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

⁴⁰ Sigit Mangun Wardoyo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.2.

		d. Bentuk dan ukuran media kartu pecahan	1
		d. Bentuk dan ukuran media kartu pecahan	1
2.	Metode mengajar	e. Keaktifan guru	1
		f. Interaksi guru dengan siswa	1
		g. Kejelasan guru dalam menjelaskan materi	1
		h. Penggunaan metode pembelajaran bervariasi	1
3.	Kegiatan siswa	i. Berdiskusi dengan guru	1
		j. Mengerjakan tugas yang diberikan guru	1
		k. Tanya jawab dengan guru	1
		l. Bermain dengan menggunakan media kartu pecahan	1
		m. Siswa berdiskusi dengan guru	1
4.	Penggunaan media kartu	n. Guru menjelaskan aturan permainan dalam menggunakan kartu pecahan	1
		o. Kemudahan siswa dalam bermain menggunakan kartu pecahan	1

5.	Interaksi guru dan siswa	p. Komunikasi guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran	1
----	--------------------------	--	---

G. Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.⁴⁵ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis secara deskriptif dan analisis secara statistik sederhana.

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari pengamatan guru pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan observasi yang telah disusun yang kemudian di persentasikan pada setiap pertemuan. Untuk menghitung persentasi hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor perolehan}}{\Sigma \text{ skor total}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = tingkat keberhasilan

Dengan kategori:

90-100 = Sangat baik

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Beorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana 2007), hlm. 106.

80-89	= Baik
40-59	= Cukup
40-59	= Kurang

2. Analisis Statistik Sederhana

Pada analisis ini secara statistik sederhana ini meliputi ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal.

a) Ketuntasan individu

$$P = \frac{x}{xi}$$

Keterangan:

P = presentase

x = jumlah skor jawaban

xi = jumlah skor maksimal

b) Ketuntasan klasikal

Dalam penelitian ini terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individu didapat dari KKM untuk pembelajaran matematika yang ditetapkan siswa dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai ≥ 65 , jika siswa mendapatkan nilai dibawah 65 dinyatakan belum tuntas. Untuk menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah dengan mencari nilai rata-rata kelas. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata – rata

ΣX = jumlah semua nilai siswa

ΣN = jumlah siswa

Untuk menganalisis data yang diperoleh maka dilakukan penganalisaan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar siswa secara individual dan klasikal yaitu:

- 1) Seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai skor ≥ 65 dari total skor.
- 2) Suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar jika siswa yang dinyatakan tuntas dalam kelas tersebut mencapai skor paling sedikit 65% dari jumlah siswa seluruhnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dideskripsikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data yang dikumpulkan menggunakan instrumen tes yang telah valid dan observasi, validitas instrumen dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan dosen dan guru kelas.

A. Deskripsi Data dan Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru-guru staf pengajar khususnya guru mata pelajaran matematika yang mengajar di kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal untuk membicarakan tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Sebelum melakukan tindakan, peneliti berdiskusi dengan guru matematika terkait rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui kondisi awal proses belajar mengajar dan kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas III khususnya mata pelajaran matematika, selain itu wawancara ini merupakan penggalian informasi mengenai tinggi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa data ulangan harian dengan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana masih rendah, yaitu 15 siswa tidak mencapai KKM.

22.	Syaqielle Quen	60	Belum Tuntas
23.	Yusuf Al- Rasyid	50	Belum Tuntas
24.	Zahra Madina	85	Tuntas
Jumlah		1360	
Nilai rata-rata		56,666 7	
Nilai tertinggi		85	
Nilai terendah		35	
Presentasi Siswa Tuntas		37,50 %	
Presentasi Siswa Belum Tuntas		62,50 %	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah. Oleh karena itu diperlukan tindakan kelas untuk menangani masalah tersebut. Solusi dalam masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran dalam menjelaskan materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah media kartu pecahan.

Berdasarkan tabel di atas hasil analisis deskriptif kuantitatif diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa sebelum dikenai tindakan pembelajaran menggunakan media kartu pecahan. Rata-rata kelas 56,66 nilai tertinggi 85, dan nilai terendah 35. Siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 65 sebanyak 9 siswa (37,50%). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai 65 ke atas. Sedangkan yang belum memenuhi KKM sebanyak 15 siswa (62,50%). Hal ini dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapat nilai 65 ke bawah.

Nilai awal siswa tersebut digunakan sebagai skor awal kemajuan individu siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika materi

pecahan sederhana. Presentase hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal sebelum dilakukan tindakan dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi, di bawah ini ada beberapa catatan yang mengenai kondisi siswa kelas III.

- a. Dilihat dari kondisi siswa kelas III, pada saat proses pembelajaran dimulai sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan dari guru, tetapi setelah guru menjelaskan materi terlalu lama siswa sudah terlihat mulai bosan. Ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya ada juga siswa yang bermain sendiri di bangkunya. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Guru cenderung hanya berpedoman pada buku paket yang disediakan oleh sekolah. Guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menjelaskan dan menuliskan

hal-hal penting untuk dicatat dan dihafalkan oleh siswa.

- b.** Dari 24 siswa dalam kelas ini siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya sekitar 30% dan 70% siswa lainnya hanya terlihat pasif dan mayoritas siswa kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pada data observasi awal dan hasil tes pra siklus, maka disusunlah rencana pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui rencana pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa selalu fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus di mana siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian yang dilakukan pada setiap siklus dari 4 tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi). Deskripsi pelaksanaan penelitian dengan media pembelajaran kartu pecahan dalam hal meningkatkan hasil belajar matematika di kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal.

2. Siklus 1

a. Perencanaan I

Pada tahap perencanaan ini, kondisi awal penelitian menemukan siswa sulit memahami pelajaran matematika diakibatkan pelajaran yang monoton dan rendahnya hasil belajar, sehingga berpengaruh hasil belajar matematika. Dari kondisi awal

hasil belajar matematika tersebut, tindakan yang direncanakan adalah pertemuan setiap siklus, pada setiap pertemuan materi yang disampaikan kepada siswa adalah matematika mengenal pecahan sederhana, mengklasifikasikan pecahan berdasarkan penyebutnya dan sedikit menjelaskan tentang membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan kartu pecahan. Adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan disampaikan sesuai dan berdasarkan pada kurikulum yang berlaku,
- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media kartu pecahan,
- 3) Mempersiapkan media kartu pecahan yang akan digunakan, dan
- 4) Menyusun soal post test yang akan digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa.

b. Tindakan I

1) Pertemuan I

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 2 x 45 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 16 September 2022, guru menjelaskan materi pecahan sederhana dengan menggunakan demonstrasi kue pizza dan media kartu

pecahan. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru membuka kelas dengan salam, dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum belajar.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa.
- c) Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi yang akan diajarkan.
- d) Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan inti

- a) Guru mengemukakan tujuan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b) Guru membentuk kelompok kepada siswa.
- c) Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok.
- d) Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui media kartu pecahan.
- e) Guru selalu membimbing selaku melakukan permainan kartu pecahan.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bertanya.

- g) Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan.
- h) Guru memberikan pujian atas usaha siswa.
- i) Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan akhir

- a) Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- b) Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksanakan.
- c) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.

2) Pertemuan II

Sedangkan pada pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 17 September 2022, guru memfokuskan pada penerapan permainan kartu pecahan menggunakan media kartu pecahan. Guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru membuka kelas dengan salam, dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum belajar.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa.

- c) Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi yang akan diajarkan.
- d) Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan inti

- a) Guru mengemukakan tujuan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b) Guru membentuk kelompok kepada siswa.
- c) Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok.
- d) Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui media kartu pecahan.
- e) Guru selalu membimbing selaku melakukan permainan kartu pecahan.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- g) Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan.
- h) Guru memberikan pujian atas usaha siswa.
- i) Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan akhir

- a) Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah

dipelajari.

- b) Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksanakan.
- c) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

1) Pertemuan I

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer yang mencatat aktivitas belajar berlangsung guru dengan siswa. Dalam pembelajaran ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan lembar observasi.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan dengan pembelajaran berpasangan pada siklus I, siswa masih terlihat kurang baik. Beberapa siswa terlihat menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan ada ketertarikan dan rasa ingin tahu mulai muncul pada diri siswa, dari semulanya hanya duduk diam menjadi terpacu untuk mencari kartu yang dipegang tetapi suasana kurang kondusif terjadi saat siswa mencari kartu yang mereka pegang. Masih banyak siswa yang merasa bingung dalam mencari kartu dan tidak menemukan kartu yang dipegang namun hal tersebut dikarenakan siswa masih belum menguasai materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 28 item aktivitas guru dan siswa yang dilakukan selama tindakan pada siklus I pertemuan 1 dari awal hingga akhir. Hasil observasi proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan I

Jumlah Aktivitas Belajar	Terlaksana		Tidak terlaksana	
	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
28	10	35,70%	18	64,20%



Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Siklus I pada Pertemuan I

Disetiap pertemuan siswa diberikan tes, berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 ada 11 siswa yang tuntas dengan presentase 45,80 % dan 13 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 54,10% dari 24 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal masih rendah, data tersebut

dapat dilihat ada tabel berikut.

Tabel 4.3
Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I

Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas		Nilai Rata-Rata
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
24	11	45,80%	13	54,10%	61,87

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa masih ada lebih dari 50% siswa yang belum tuntas dalam tes siklus I pertemuan a) Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram hasil belajar siswa di bawah ini:



Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I

Dari hasil pengamatan guru dan peneliti ketuntasan belajar siswa belum maksimal, karena masih banyak kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti diskusi dengan guru untuk melanjutkan penelitian ini ke pertemuan ke-2. Untuk nilai ketuntasan individu dapat dilihat pada lampiran 22.

2) Pertemuan II

Pada siklus I pertemuan 2, pembelajaran dilanjutkan dengan materi matematika mengenal pecahan sederhana, mengklasifikasikan pecahan berdasarkan penyebutnya dan sedikit menjelaskan tentang membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan kartu pecahan.

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengulang kembali materi sebelumnya dengan melakukan tanya jawab dengan siswa dan dilanjutkan dengan menjelaskan materi selanjutnya. Pada pertemuan ini siswa sudah mulai memahami materi pecahan. Kegiatan inti, guru menjelaskan materi pelajaran, bagi siswa diberi kesempatan untuk bertanya agar siswa tersebut paham dengan materi yang diajarkan, setelah siswa dirasa paham guru membagikan kartu kepada setiap siswa.

Aktifitas siswa selama proses belajar pada dasarnya sudah mulai membaik, hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa yang pada pertemuan 1 merasa bingung sudah mulai bergerak mencari kartu yang dipegangnya. Namun, masih ada beberapa siswa yang tidak menemukan dari kartu yang dipegang dan suasana kurang kondusif masih terlihat. Untuk mengetahui kemampuan siswa guru memberikan 15 soal yang dikerjakan masing-masing siswa.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 28 item aktivitas guru dan siswa yang dilakukan selama tindakan pada siklus I pertemuan

2 dari awal hingga akhir pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

Jumlah Aktivitas Belajar	Terlaksana		Tidak terlaksana	
	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
28	15	53,50%	13	46,20%



Gambar 4.4 Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan 2 ada 14 siswa yang tuntas dengan persentase 58,30%, dan 10 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 41,60% dari 24 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal masih rendah, data tersebut dapat dilihat ada tabel berikut

Tabel 4.5
Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II

Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas		Nilai Rata-rata
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
24	14	58,30%	10	41,60%	64,58

Dengan demikian hasil belajar siswa pada pertemuan 2 mengalami peningkatan dari pertemuan 1 (45,80%) menjadi (58,30%) dari pertemuan 2. Dari data tersebut sudah terlihat peningkatan pada hasil belajar siswa, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 65% siswa tuntas belajar Untuk lebih jelasnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II

Untuk nilai ketuntasan individu dapat dilihat pada lampiran

d. Refleksi

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

Tabel 4.6
Temuan Masalah Siklus I dan Rancangan Perbaikan yang Dilaksanakan pada Siklus II.

No	Temuan Masalah pada Siklus I	Rancangan Perbaikan yang akan Dilaksanakan pada Siklus II
1	Siswa masih kurang paham dalam melakukan permainan kartu Pecahan	Guru memberikan contoh dalam melakukan permainan kartu pecahan
2	Masih banyak siswa yang bingung dengan penjelasan guru tentang cara membandingkan pecahan sederhana	Guru menjelaskan cara membandingkan pecahan sederhana dengan memberikan beberapa contoh
3	Ada beberapa kelompok yang masih salah dalam menuliskan jawaban dari permainan kartu Pecahan	Guru memberikan penjelasan menyeluruh maupun per kelompok
4	Siswa masih berebut dalam memilih kelompok	Guru memilih siswa secara acak dalam melakukan permainan kartu pecahan

5	Dalam mengerjakan soal evaluasi siswa masih mengalami kesulitan	Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dan menanyakan kesulitan tersebut kepada siswa lain.
---	---	--

3. Siklus II

a. Perencanaan II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, terlihat sudah mulai ada peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada saat pra siklus, sehingga pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan pada materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan. Untuk itu peneliti berupaya agar guru selalu memberikan dorongan kepada siswa tentang manfaat materi yang dipelajari. Pada perencanaan siklus II dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun kembali rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan.
- 2) Membentuk kelompok siswa yang terdiri dari 5-6 siswa setiap kelompok, sehingga terdapat 5 kelompok nantinya hal ini adalah upaya agar terciptanya suasana kondusif saat siswa mencari kartu, dan siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran yaitu media kartu pecahan.
- 4) Menyiapkan format pengamatan dalam proses pembelajaran yang terdiri dari lembar observasi tentang

dipelajari.

- b) Guru membentuk kelompok kepada siswa.
- c) Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok.
- d) Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui media kartu pecahan.
- e) Guru selalu membimbing selaku melakukan permainan kartu pecahan.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- g) Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan.
- h) Guru memberikan pujian atas usaha siswa.
- i) Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan akhir

- a) Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- b) Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksanakan.
- c) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.

2) Pertemuan II

Pertemuan ke II dilaksanakan pada tanggal 22 September 2022, guru memfokuskan pada penerapan permainan kartu pecahan menggunakan media kartu pecahan. Guru telah menyiapkan media pembelajaran yang diproses dalam pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru membuka kelas dengan salam, dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum belajar.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa.
- c) Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi yang akan diajarkan.
- e) Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan inti

- a) Guru mengemukakan tujuan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b) Guru membentuk kelompok kepada siswa.
- c) Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok.
- d) Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui media kartu pecahan.

- e) Guru selalu membimbing selaku melakukan permainan kartu pecahan.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- g) Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan.
- h) Guru memberikan pujian atas usaha siswa.
- i) Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan akhir

- a) Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- b) Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksanakan.
- c) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

1) Pertemuan I

Berdasarkan hasil observasi terhadap 28 item aktivitas guru dan siswa yang dilakukan selama tindakan pada siklus II pertemuan 1 dari awal hingga akhir pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

pertemuan II dari awal hingga akhir pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

Jumlah Aktivitas Belajar	Terlaksana		Tidak terlaksana	
	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
28	27	96,40%	1	3,57%



Gambar 4.8 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan II ada 20 siswa yang tuntas dengan persentase 83,30%, dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan persentase dengan persentase 16,60% dari 24 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal sudah meningkat, data tersebut

dan hasil tes, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa . dari hasil tes juga dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 64,58 pada siklus I pertemuan 2, menjadi 75,41 pada siklus II pertemuan 2 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau sebesar 83,30%.

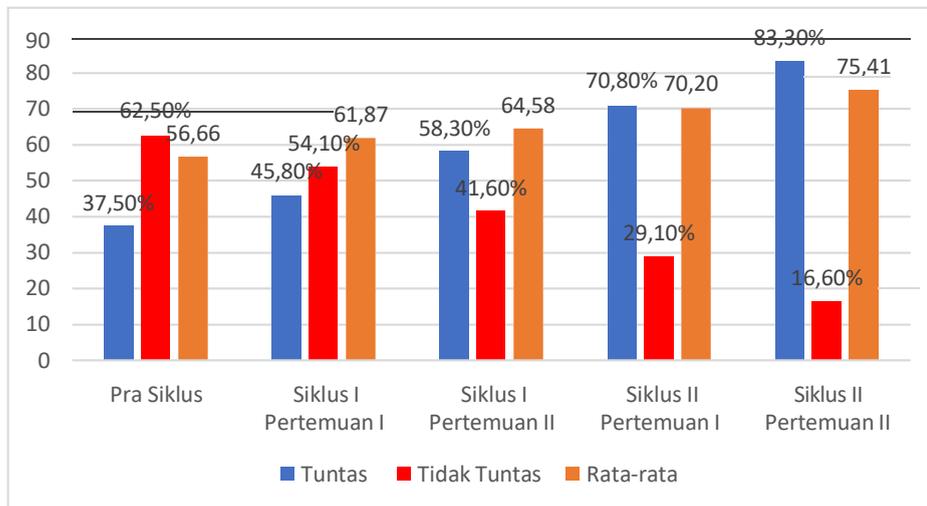
Dengan penerapan pada materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian tindakan yang dilakukan dihentikan pada siklus II pertemuan 2 karena a telah dianggap selesai berdasarkan refleksi di atas.

Berikut ini hasil observasi aktivitas belajar pada siklus II pertemuan 1, dan pertemuan 2:

Tabel 4.11
Hasil Observasi Proses Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I dan II

Jumlah Aktivitas Belajar	Terlaksana		Tidak terlaksana	
	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
28				
Siklus II Pertemuan 1	22	78,50%	6	21,40%
Siklus II Pertemuan 2	27	96,40%	1	3,57%

Berikut ini diagram hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan 1, dan pertemuan 2:



Gambar 4.11 Diagram Ketuntasan Klasikal Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dari gambar diatas, pada penelitian ini hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana mengalami peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I sampai siklus II, dimana pada pra siklus nilai rata-rata 56,66 kemudian pada siklus I nilai rata-rata 61,87 menjadi 64,58, dan siklus II nilai rata-rata 70,20 menjadi 75,41.

Persentase siswa yang tuntas pada pra siklus 37,50%, kemudian meningkat pada siklus I dari 45,80% menjadi 58,30% dan pada siklus II 70,80% menjadi 83,30%. Persentase yang tidak tuntas pada pra siklus 62,50%, menurun pada siklus I 54,10% menjadi 41,60%, dan pada siklus II 29,10% menjadi 3,57%. Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM (≥ 65) dengan nilai rata-rata 75,41 dan persentase siswa yang tuntas sebesar 83,30%. Dengan demikian,

hipotesis tindakan telah dicapai, yaitu penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, maka peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan statistik data sederhana, yaitu dengan melihat persentase hasil belajar matematika pada setiap siklus untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar matematika. Hasil data yang diperoleh pada setiap pertemuan terdiri dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan di kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal. Adapun upaya yang dilakukan sehingga terjadinya peningkatan hasil belajar matematika siswa, yaitu dengan menggunakan penerapan media pembelajaran kartu pecahan.

Setelah dilaksanakan penerapan media pembelajaran kartu pecahan terjadi peningkatan hasil belajar matematika pada setiap pertemuan. Penelitian ini kurang efektif karena terdapat kesulitan pada saat siswa mengerjakan post test pada siklus I. Hal tersebut disebabkan karena soal post test berupa essay. Sehingga perlu pemahaman yang lebih. Dalam meminimalisir kesulitan tersebut pada siklus II guru mencoba memberikan contoh terlebih dahulu dalam mengerjakan soal post test.

Pada penelitian ini, hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana mengalami peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I sampai siklus II, dimana pada pra siklus nilai rata-rata 56,66 kemudian pada siklus I nilai rata-rata 61,87 menjadi 64,58, dan siklus II nilai rata-rata 70,20 menjadi 75,41.

Persentase siswa yang tuntas pada pra siklus 37,50%, kemudian meningkat pada siklus I dari 45,80% menjadi 58,30% dan pada siklus II 70,80% menjadi 83,30%. Persentase yang tidak tuntas pada pra siklus 62,50%, menurun pada siklus I 54,10% menjadi 41,60%, dan pada siklus II 29,10% menjadi 3,57%. Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM (≥ 65) dengan nilai rata-rata 75,41 dan persentase siswa yang tuntas sebesar 83,30%.

Selama penelitian ini dilakukan banyak temuan yang didapatkan. Temuan tersebut adalah ada salah satu siswa yang berbeda dengan teman yang lain. Perbedaan tersebut dilihat dari hasil belajarnya yang dari pra siklus ke siklus 1 dan berakhir di siklus 2. 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 65% dari jumlah siswa mencapai nilai

≥ 65 , maka penelitian ini diakhiri pada siklus II.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan langkah-langkah yang disusun dengan sedemikian rupa dengan penuh hati-hati agar hasil yang diperoleh bisa sebaik mungkin. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangatlah sulit, sebab dalam pelaksanaan peneliti ini terdapat adanya keterbatasan tersebut, antara lain:

1. Peneliti ini hanya diteliti pada pokok bahasan pecahan, sehingga belum bisa membahas pokok lainnya.
2. Siswa sulit dikondisikan pada saat proses permainan kartu pecahan sehingga menciptakan suasana yang tidak kondusif.
3. Tes soal hanya mencakup ranah kognitif mulai dari C1 sampai C4 sehingga ranah kognitif C5 dan C6 tidak ada di dalam tes soal.
4. Keterbatasan waktu yang dialami oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian sehingga tindakan yang dilakukan masih kurang maksimal.

Meskipun peneliti menemui hambatan dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berusaha sekuat tenaga dan pikiran agar penelitian ini berjalan dengan baik. Keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian ini. Hal ini diakukan dengan cara untuk mengatasi masalah dalam melaksanakan penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi pecahan dengan penerapan media kartu pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Setelah penelitian ini selesai terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ,siklus I sampai siklus II, dimana pada pra siklus nilai rata-rata 56,66 kemudian pada siklus I nilai rata-rata 61,87 menjadi 64,58, dan siklus II nilai rata-rata 70,20 menjadi 75,41.

Persentase siswa yang tuntas pada pra siklus 37,50%, kemudian meningkat pada siklus I dari 45,80% menjadi 58,30% dan pada siklus II 70,80% menjadi 83,30%. Persentase yang tidak tuntas pada pra siklus 62,50%, menurun pada siklus I 54,10% menjadi 41,60%, dan pada siklus II 29,10% menjadi 3,57%. Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM (≥ 65) dengan nilai rata-rata 75,41 dan persentase siswa yang tuntas sebesar 83,30%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Kelas III

Hendaknya terus berusaha dalam menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan.

2. Bagi Siswa

Untuk selalu fokus dalam mengikuti pelajaran menggunakan media kartupecahan supaya hasilnya lebih optimal. Selain itu siswa juga harus selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru.

3. Bagi Kepala Sekolah

a. Hendaknya menyediakan buku-buku mengenai media pembelajaran sehingga dapat digunakan guru sebagai acuan dalam menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran.

b. Hendaknya memberikan arahan dan motivasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman

siswa tentang materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

- c. Hendaknya menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014.
- Siregar, Nur Fauziah, "Psikologi Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Logaritma*, Volume 5, No 01 Juni 2017.
- Nasution, Mariam, "Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne", *Jurnal Logaritma*, Volume 6, No 02 Desember 2019.
- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Indonesia: Gramedia Pustaka, 2008.
- Depdiknas. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Djamarah, S.B, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: PT Rieneka Cipta, 2005.
- Erawati, D, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Melalui Media Kartu Pecahan di Kels III SD Negri Kyai Mojo Yogyakarta", Skripsi, Yogyakarta: UNY, 2015.
- Gatot Muhsetyo, *Pembelajaran Matematika SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Ginnis, Paul, *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas, 2008)*.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Hirdjan, *Permainan Matematika 7 Operasi Bilangan Kartu Matematika*, Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta, 1997.

- Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Sigit Mangun Wardoyo, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Siswoyo, D, dkk, *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press, 2013.
- Sudjana, N, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2009.
- Sukiman, *Pengembangan Sitem Evaluasi*, Yogyakarta: Insan Madani, 2012.
- Sulardi, *Pandai Berhitung Matematika*, Jakarta: Erlangga, 2008.
- Suyono, dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Tim Penyusun IAIN Padangsidempuan 2021, *Panduan Penulisan Skripsi*, Padangsidempuan, 2018.
- Yensi Elwira Siregar, "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pokok Bahasan Operasi Bilangan Bulat Siswa Kelas V SD 10101490 Sugi Sibolga*", Skripsi, Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2015.
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik dan Prosedur)*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas /Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Pertemuan : 1

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Melakukan operasi hitung pecahan sederhana.

B. KOMPETENSI DASAR

5.2 Memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

C. INDIKATOR

5.2.1 Mengklasifikasikan pecahan sederhana yang berpenyebut sama atau
tidak

5.2.2 Membandingkan pecahan sederhana

5.2.3 Memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan
pecahan.

D. TUJUAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menggolongkan pecahan yang berpenyebut sama dan yang tidak berpenyebut sama dengan benar.
2. Melalui media pembelajaran kartu pecahan siswa dapat membandingkan pecahan sederhana dengan benar.
3. Melalui latihan soal siswa dapat memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan sederhana dengan baik.

E. MATERI

Perbandingan pecahan sederhana

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, Tanya jawab, Pengamatan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru melakukan presensi kehadiran siswa dan mengondisikan kelas. • Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan diajarkan. • Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi yang akan diajarkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dan membaca doa bersama. • Siswa merespon absen guru. • Siswa mendengarkan dan memperhatikan. • Siswa menyiapkan bahan ajar. • Siswa memperhatikan pengarahannya guru dan mengikuti hal-hal yang disampaikan 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. 	guru.	
<p>2. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengemukakan tujuan materi pelajaran yang akan dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. 	5 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Elaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru membentuk kelompok. Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok dan menyuruh setiap kelompok menunjuk seorang siswa sebagai pencatat dalam permainan kartu pecahan. Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan Guru selalu membimbing selama melakukan permainan kartu pecahan berlangsung serta memberikan saran. Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan dari guru. Siswa secara adil membagi kartu pecahan dalam kelompoknya. Siswa berkelompok untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan Siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan kepada guru. Siswa membuat kesimpulan. 	45 Menit

<ul style="list-style-type: none"> Konfirmasi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi pujian atas usaha siswa. Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru memberi umpan balik terhadap proses pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan memperhatikan. 	5 Menit
3. Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksana. Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari. Siswa menjawab salam. 	5 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber: Buku paket Matematika SD kelas III Semester dan buku referensi lainnya.
2. Alat/media:
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Kartu Pecahan

Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan dengan berpenyebut beda. Media kartu pecahan ini berjumlah 120 kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu.

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Soal Evaluasi

a. Penilaian soal essay singkat

No	Kriteria penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan benar setiap nomornya.	5
2.	Siswa tidak menjawab soal evaluasi	0

b. Penilaian soal essay

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluasi secara benar dan lengkap yaitu, menggunakan Langkah-langkah, dan menyimpulkan jawaban pada setiap nomornya	10
2.	Siswa dapat menjawab soal secara benar namun kurang lengkap dengan tidak menggunakan Langkah-langkah jawaban	5
3.	Siswa tidak menjawab soal dengan benar	0

Mengetahui,
Wali Kelas

Gunungtua, 16 September 2022
Mahasiswa

Nurakidah, S.Pd
NIP

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas /Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Pertemuan : 2

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Melakukan operasi hitung pecahan sederhana.

B. KOMPETENSI DASAR

5.2 Memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

C. INDIKATOR

5.2.1 Mengklasifikasikan pecahan sederhana yang berpenyebut sama atau tidak

5.2.2 Membandingkan pecahan sederhana

5.2.3 Memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan.

D. TUJUAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menggolongkan pecahan yang berpenyebut sama dan yang tidak berpenyebut sama dengan benar.
2. Melalui media pembelajaran kartu pecahan siswa dapat membandingkan pecahan sederhana dengan benar.
3. Melalui latihan soal siswa dapat memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan sederhana dengan baik.

E. MATERI

Perbandingan pecahan sederhana

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, Tanya jawab, Pengamatan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdoa sebelum memulai pelajaran.• Guru melakukan presensi kehadiran siswa dan mengondisikan kelas.• Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan diajarkan.• Guru menjelaskan secara	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menjawab salam dan membaca doa bersama.• Siswa merespon absen guru.• Siswa mendengarkan dan memperhatikan.• Siswa menyiapkan bahan ajar.• Siswa memperhatikan pengarahannya guru dan mengikuti	10 M eni t

	<p>singkat mengenai materi yang akan diajarkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. 	hal-hal yang disampaikan guru.	
<p>2. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengemukakan tujuan materi pelajaran yang akan dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. 	5 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk kelompok. • Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok dan menyuruh setiap kelompok mengunjuk seorang siswa sebagai pencatat dalam permainan kartu pecahan. • Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan • Guru selalu membimbing selama melakukan permainan kartu pecahan berlangsung serta memberikan saran. • Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. • Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan dari guru. • Siswa secara adil membagi kartu pecahan dalam kelompoknya. • Siswa berkelompok untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan • Siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan kepada guru. • Siswa membuat kesimpulan. 	45 Menit

<ul style="list-style-type: none"> • Konfirmasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi pujian atas usaha siswa. • Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. • Guru memberi umpan balik terhadap proses pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan memperhatikan. 	5Menit
<p>3. Kegiatan Akhir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksana. • Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari. • Siswa menjawab salam. 	5 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber: Buku paket Matematika SD kelas III Semester dan buku referensi lainnya.
2. Alat/media:
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Kartu Pecahan

Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan dengan berpenyebut beda. Media kartu pecahan ini berjumlah 120 kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu.

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Soal Evaluasi

a. Penilaian soal essay singkat

No	Kriteria penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan benar setiap nomornya.	5
2.	Siswa tidak menjawab soal evaluasi	0

b. Penilaian soal essay

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluasi secara benar dan lengkap yaitu, menggunakan Langkah-langkah, dan menyimpulkan jawaban pada setiap nomornya	10
2.	Siswa dapat menjawab soal secara benar namun kurang lengkap dengan tidak menggunakan Langkah-langkah jawaban	5
3.	Siswa tidak menjawab soal dengan benar	0

Mengetahui,
Wali Kelas

Gunungtua, 17 September 2022
Mahasiswa

Nurakidah, S.Pd
NIP

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas /Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Pertemuan : 1

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Melakukan operasi hitung pecahan sederhana.

B. KOMPETENSI DASAR

5.2 Memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

C. INDIKATOR

5.2.1 Mengklasifikasikan pecahan sederhana yang berpenyebut sama atau tidak

5.2.2 Membandingkan pecahan sederhana

5.2.3 Memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan.

D. TUJUAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menggolongkan pecahan yang berpenyebut sama dan yang tidak berpenyebut sama dengan benar.
2. Melalui media pembelajaran kartu pecahan siswa dapat membandingkan pecahan sederhana dengan benar.
3. Melalui latihan soal siswa dapat memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan sederhana dengan baik.

E. MATERI

Perbandingan pecahan sederhana

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, Tanya jawab, Pengamatan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1.Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru melakukan presensi kehadiran siswa dan mengondisikan kelas. • Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan diajarkan. • Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi yang akan diajarkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dan membaca doa bersama. • Siswa merespon absen guru. • Siswa mendengarkan dan memperhatikan. • Siswa menyiapkan bahan ajar. • Siswa memperhatikan pengarahannya guru dan mengikuti hal-hal yang disampaikan 	10Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. 	<p>guru.</p>	
<p>2. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengemukakan tujuan materi pelajaran yang akan dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. 	5 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Elaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru membentuk kelompok. Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok dan menyuruh setiap kelompok menunjuk seorang siswa sebagai pencatat dalam permainan kartu pecahan. Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan Guru selalu membimbing selama melakukan permainan kartu pecahan berlangsung serta memberikan saran. Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan dari guru. Siswa secara adil membagi kartu pecahan dalam kelompoknya. Siswa berkelompok untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan Siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan kepada guru. Siswa membuat kesimpulan. 	45 Menit

<ul style="list-style-type: none"> • Konfirmasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi pujian atas usaha siswa. • Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. • Guru memberi umpan balik terhadap proses pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan memperhatikan. 	5Menit
<p>3. Kegiatan Akhir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksana. • Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari. • Siswa menjawab salam. 	5 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber: Buku paket Matematika SD kelas III Semester dan buku referensi lainnya.
2. Alat/media:
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Kartu Pecahan

Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan dengan berpenyebut beda. Media kartu pecahan ini berjumlah 120 kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu.

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Soal Evaluasi

a. Penilaian soal essay singkat

No	Kriteria penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan benar setiap nomornya.	5
2.	Siswa tidak menjawab soal evaluasi	0

b. Penilaian soal essay

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluai secara benar dan lengkap yaitu, menggunakan Langkah-langkah, dan menyimpulkan jawaban pada setiap nomornya	10
2.	Siswa dapat menjawab soal secara benar namun kurang lengkap dengan tidak menggunakan Langkah-langkah jawaban	5
3.	Siswa tidak menjawab soal dengan benar	0

Mengetahui,
Wali Kelas

Gunungtua, 20 September 2022
Mahasiswa

Nurakidah, S.Pd
NIP

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas /Semester : III/2

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Pertemuan : 2

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Melakukan operasi hitung pecahan sederhana.

B. KOMPETENSI DASAR

5.2 Memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

C. INDIKATOR

5.2.1 Mengklasifikasikan pecahan sederhana yang berpenyebut sama atau tidak

5.2.2 Membandingkan pecahan sederhana

5.2.3 Memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan.

D. TUJUAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menggolongkan pecahan yang berpenyebut sama dan yang tidak berpenyebut sama dengan benar.
2. Melalui media pembelajaran kartu pecahan siswa dapat membandingkan pecahan sederhana dengan benar.
3. Melalui latihan soal siswa dapat memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan sederhana dengan baik.

E. MATERI

Perbandingan pecahan sederhana

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, Tanya jawab, Pengamatan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1.Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru melakukan presensi kehadiran siswa dan mengondisikan kelas. • Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan diajarkan. • Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi yang akan diajarkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dan membaca doa bersama. • Siswa merespon absen guru. • Siswa mendengarkan dan memperhatikan. • Siswa menyiapkan bahan ajar. • Siswa memperhatikan pengarahannya guru dan mengikuti hal-hal yang disampaikan 	10Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. 	guru.	
<p>2. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengemukakan tujuan materi pelajaran yang akan dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. 	5 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Elaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru membentuk kelompok. Guru mengemukakan peraturan dan tata tertib kerja kelompok dan menyuruh setiap kelompok menunjuk seorang siswa sebagai pencatat dalam permainan kartu pecahan. Guru mengemukakan tugas kepada semua siswa untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan Guru selalu membimbing selama melakukan permainan kartu pecahan berlangsung serta memberikan saran. Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan dari guru. Siswa secara adil membagi kartu pecahan dalam kelompoknya. Siswa berkelompok untuk membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan Siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan kepada guru. Siswa membuat kesimpulan. 	45 Menit

<ul style="list-style-type: none"> • Konfirmasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi pujian atas usaha siswa. • Guru memotivasi siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. • Guru memberi umpan balik terhadap proses pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan memperhatikan. 	5Menit
3. Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. • Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah terlaksana. • Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari. • Siswa menjawab salam. 	5 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber: Buku paket Matematika SD kelas III Semester dan buku referensi lainnya.
2. Alat/media:
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Kartu Pecahan

Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan dengan berpenyebut beda. Media kartu pecahan ini berjumlah 120 kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu.

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Soal Evaluasi

a. Penilaian soal essay singkat

No	Kriteria penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan benar setiap nomornya.	5
2.	Siswa tidak menjawab soal evaluasi	0

b. Penilaian soal essay

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Siswa dapat menjawab soal evaluasi secara benar dan lengkap yaitu, menggunakan Langkah-langkah, dan menyimpulkan jawaban pada setiap nomornya	10
2.	Siswa dapat menjawab soal secara benar namun kurang lengkap dengan tidak menggunakan Langkah-langkah jawaban	5
3.	Siswa tidak menjawab soal dengan benar	0

Mengetahui,
Wali Kelas

Gunungtua, 22 September 2022
Mahasiswa

Nurakidah, S.Pd
NIP

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 5

Soal Evaluasi

Siklus 1

1. Soal essay singkat

Isilah titik-titik dibawah ini dengan tanda “>”, “<”, “=”!

a. $\frac{1}{3} \dots \frac{2}{6}$

b. $\frac{3}{4} \dots \frac{2}{5}$

c. $\frac{3}{4} \dots \frac{5}{4}$

d. $\frac{3}{7} \dots \frac{2}{7}$

e. $\frac{1}{2} \dots \frac{2}{2}$

f. $\frac{2}{5} \dots \frac{2}{5}$

g. $\frac{4}{6} \dots \frac{3}{6}$

h. $\frac{4}{6} \dots \frac{2}{5}$

i. $\frac{3}{7} \dots \frac{2}{9}$

j. $\frac{1}{2} \dots \frac{2}{4}$

2. Soal Essay

- a. Rini mempunyai pita $\frac{1}{2}$ meter, sedangkan Putri mempunyai pita $\frac{1}{8}$ meter. Siapakah yang mempunyai pita lebih panjang?

- b. Fina mempunyai buah jeruk $\frac{1}{4}$ bagian, sedangkan Anya mempunyai buah jeruk $\frac{3}{4}$ bagian. Siapakah yang mempunyai buah jeruk lebih sedikit?
- c. Syarif dapat membuat sebuah layang-layang dalam waktu $\frac{1}{3}$ jam, sedangkan Aril dapat membuat sebuah layang-layang dalam waktu $\frac{1}{4}$ jam. Siapakah yang lebih lama dalam membuat layang-layang?
- d. Cahaya membeli kue, $\frac{1}{3}$ bagian dimakan Cahaya dan $\frac{2}{3}$ bagian dimakan Rifki. Siapakah yang makan kue lebih banyak?
- e. Jijah membeli beras $\frac{1}{4}$ kg dan gula merah $\frac{2}{4}$ kg. Manakah yang lebih berat, beras atau gula merah?

Lampiran 6

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

Siklus 1

1. Soal essay singkat

Isilah titik-titik dibawah ini dengan tanda “>”, “<”, “=”!

a. $\frac{1}{3} = \frac{2}{6}$

b. $\frac{3}{4} > \frac{2}{5}$

c. $\frac{3}{4} < \frac{5}{4}$

d. $\frac{3}{7} > \frac{2}{7}$

e. $\frac{1}{2} < \frac{2}{2}$

f. $\frac{2}{5} = \frac{2}{5}$

g. $\frac{4}{6} > \frac{3}{6}$

h. $\frac{4}{6} > \frac{2}{5}$

i. $\frac{3}{7} > \frac{2}{9}$

j. $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$

2. Soal Essay

a. Diketahui : Rini mempunyai pita $\frac{1}{2}$ meter.

Putri mempunyai pita $\frac{1}{8}$ meter.

Ditanya : Siapakah yang mempunyai pita lebih panjang?

Jawab : $\frac{1}{2} > \frac{1}{8}$

Jadi, yang mempunyai pita lebih Panjang adalah Rini.

- b. Diketahui : Fina mempunyai buah jeruk $\frac{1}{4}$ bagian.

Anya mempunyai buah jeruk $\frac{3}{4}$ bagian.

Ditanya : Siapakah yang mempunyai buah jeruk yang lebih sedikit?

Jawab : $\frac{1}{4} < \frac{3}{4}$

Jadi, yang memiliki buah jeruk yang lebih sedikit adalah

Fina.

- c. Diketahui : Syarif dapat membuat sebuah layang-layang dalam waktu $\frac{1}{3}$ jam.

Aril dapat membuat sebuah layang-layang dalam waktu $\frac{1}{4}$

jam.

Ditanya : Siapakah yang lebih lama membuat layang-layang?

Jawab : $\frac{1}{3} > \frac{1}{4}$

Jadi, yang lebih lama membuat layang-layang adalah

Syarif.

- d. Diketahui : Cahaya membeli kue, $\frac{1}{3}$ bagian dimakan Cahaya dan

$\frac{2}{3}$ bagian dimakan Rifki.

Ditanya : Siapakah yang makan bagian kue yang lebih banyak?

Jawab : $\frac{1}{3} < \frac{2}{3}$

Jadi, yang makan kue lebih banyak adalah Rifki.

- e. Diketahui : Jijah membeli beras $\frac{1}{4}$ kg dan gula merah $\frac{2}{4}$ kg.

Ditanya : Manakah yang lebih berat, beras atau gula merah?

Jawab : $\frac{1}{4} < \frac{2}{4}$

Jadi, yang lebih berat adalah gula merah.

Lampiran 7

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

4.

Alat yang digunakan:

1. Media Kartu Pecahan

2. Pensil

Petunjuk Kerja:

1. Bagikan kartu pecahan secara adil dalam kelompok kalian.

2. Permainan kartu ini terdiri dari 3 tahap.

a. Tahap 1: permainan kartu dengan penyebut yang sama.

b. Tahap 2: permainan kartu dengan penyebut kelipatannya.

Keterangan: Kelipatan penyebut 2, 4, 6, 8, 10

Kelipatan penyebut 3, 6, 9

Kelipatan penyebut 4, 8

Kelipatan penyebut 5, 10

c. Tahap 3: permainan kartu bebas

3. Keluarkan kartu pecahan yang kalian miliki secara satu persatu yang kalian rasa nilai kartu pecahan tersebut melebihi nilai kartu pecahan dari teman kelompok kalian.
4. Tulis kartu yang kalian dapatkan pada tabel yang kalian buat.

No	Pemain 1	Pemain 2	Pemain 3	Pemain 4	Hasil
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

5. Bandingkan nilai dari kartu pecahan yang kalian sudah keluarkan secara satu persatu dan dengan teliti.
6. Diskusikan hasil perbandingan pecahan yang sudah kalian lakukan dengan guru.
7. Siswa yang mempunyai nilai kartu paling besar berhak mengeluarkan kartu pecahan berikutnya pertama kali.
8. Siapa yang kartunya paling cepat habis maka dia sebagai pemenang dalam bagian permainan tersebut.

Tuliskan Apa yang kalian rasakan setelah melakukan permainan kartu pecahan di bawah ini

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Gunungtua, 2022
Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 12

Soal Evaluasi

Siklus II

1. Soal essay singkat

Isilah titik-titik dibawah ini dengan tanda “>”, “<”, “=”!

a. $\frac{1}{2} \dots \frac{2}{4}$

b. $\frac{3}{4} \dots \frac{2}{2}$

c. $\frac{2}{4} \dots \frac{3}{4}$

d. $\frac{4}{5} \dots \frac{2}{5}$

e. $\frac{1}{2} \dots \frac{2}{2}$

f. $\frac{2}{4} \dots \frac{2}{4}$

g. $\frac{2}{3} \dots \frac{1}{3}$

h. $\frac{4}{3} \dots \frac{4}{2}$

i. $\frac{1}{3} \dots \frac{1}{2}$

j. $\frac{1}{2} \dots \frac{3}{6}$

2. Soal Essay

- a. Muhaini mempunyai pita $\frac{3}{4}$ meter, sedangkan Elida mempunyai pita $\frac{1}{2}$ meter. Siapakah yang mempunyai pita lebih panjang?

- b. Jahrona mempunyai buah durian $\frac{1}{4}$ bagian, sedangkan Tika mempunyai buah durian $\frac{3}{4}$ bagian. Siapakah yang mempunyai buah durian lebih sedikit?
- c. Imam bermain game online dalam waktu $\frac{1}{4}$ jam, sedangkan Aril bermain game online dalam waktu $\frac{1}{2}$ jam. Siapakah yang lebih lama bermain game online?
- d. Sophia membeli ketan putih sebanyak $\frac{13}{8}$ kg, sedangkan Zuki membeli ketan hitam sebanyak $\frac{5}{8}$ kg. Siapakah yang lebih berat timbangannya?
- e. Fitri dapat memetik buah mangga dalam waktu $\frac{1}{4}$ jam, sedangkan Yahya memetik buah mangga dalam waktu $\frac{1}{3}$ jam. Siapakah yang lebih singkat dalam memetik buah mangga?

Lampiran 13

Kunci jawaban

Soal Evaluasi Siklus II

1. Soal essay singkat

Isilah titik-titik dibawah ini dengan tanda “>”, “<”, “=”!

a. $\frac{1}{2} < \frac{2}{4}$

b. $\frac{3}{4} < \frac{2}{2}$

c. $\frac{2}{4} < \frac{3}{4}$

d. $\frac{4}{5} > \frac{2}{5}$

e. $\frac{1}{2} < \frac{2}{2}$

f. $\frac{2}{4} = \frac{2}{4}$

g. $\frac{2}{3} > \frac{1}{3}$

h. $\frac{4}{3} < \frac{4}{2}$

i. $\frac{1}{3} < \frac{1}{2}$

j. $\frac{1}{2} < \frac{3}{6}$

2. Soal Essay

a. Diketahui : Muhaini mempunyai pita $\frac{3}{4}$ meter.

Elida mempunyai pita $\frac{1}{2}$ meter.

Ditanya : Siapakah yang mempunyai pita lebih panjang?

Jawab : $\frac{3}{4} > \frac{1}{2}$

Jadi, yang mempunyai pita lebih panjang adalah Muhaini.

- b. Diketahui : Jahrona mempunyai buah durian $\frac{1}{4}$ bagian.

Tika mempunyai buah durian $\frac{3}{4}$ bagian.

Ditanya : Siapakah yang mempunyai buah durian lebih sedikit?

Jawab : $\frac{1}{4} < \frac{3}{4}$

Jadi, yang mempunyai buah durian yang lebih sedikit adalah Jahrona.

- c. Diketahui : Imam bermain game online dalam waktu $\frac{1}{4}$ jam.

Aril bermain game online dalam waktu $\frac{1}{2}$ jam.

Ditanya : Siapakah yang lebih lama bermain game online?

Jawab : $\frac{1}{4} < \frac{1}{2}$

Jadi, yang lebih lama bermain game online adalah Aril.

- d. Diketahui : Sophia membeli ketan putih sebanyak $\frac{13}{8}$ kg.

Zuki membeli ketan hitam sebanyak $\frac{5}{8}$ kg.

Ditanya : Siapakah yang lebih berat timbangannya?

Jawab : $\frac{13}{8} > \frac{5}{8}$

Jadi, yang lebih berat timbangannya adalah ketan putih Sophia.

- e. Diketahui : Fitri memetik buah dalam waktu $\frac{1}{4}$ jam.

Yahya memetik buah dalam waktu $\frac{1}{3}$ jam.

Ditanya : Siapakah yang lebih singkat dalam memetik buah mangga?

Jawab : $\frac{1}{4} < \frac{1}{3}$

Jadi, yang lebih singkat dalam memetik buah mangga adalah Yahya.

Lampiran 14

**LEMBAR OBSERVASI GURU MENGENAI KETERLAKSANAKAN
PEMBELAJARAN DENGAN
MEDIA KARTU PECAHAN**

A. Petunjuk Pengisian

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan pengamatan!

B. Isian

Siklus: I Pertemuan I

No	Aspek Kegiatan Guru yang Diamati	Perlakuan/Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa	√	
2	Guru melakukan apresepasi dengan benda konkret	√	
3	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
4	Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	√	
5	Guru membagi siswa sebagai beberapa kelompok		√
6	Guru berdiskusi dengan siswa tentang penggolongan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya		√
7	Guru menjelaskan aturan permainan kartu pecahan		√
8	Guru aktif menjawab pertanyaan dari siswa tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan		√
9	Guru aktif mendampingi siswa dalam melakukan permainan		√

	kartu pecahan		
10	Guru mengajukan pernyataan yang relevan dengan materi saat pembelajaran		√
11	Guru merespon aktivitas siswa		√
12	Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat melakukan permainan kartu pecahan	√	
13	Guru meminta siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan	√	
14	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam	√	

Gunungtua, 16 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 15

**LEMBAR OBSERVASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MEDIA KARTU PECAHAN**

Kelas : III

Nama Guru : Akidah

Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal

Siklus ke : I Pertemuan I

Petunjuk:

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (\checkmark) sesuai dengan pengamatan!

No	Hal Yang Diamati	Perlakuan Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	\checkmark	
2	Siswa aktif berdiskusi dengan guru tentang mengklasifikasikan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya		\checkmark
3	Siswa antusias dalam memilih kelompok bermain kartu pecahan		\checkmark
4	Siswa dapat secara adil dalam membagi kartu pecahan pada kelompoknya masing-masing		\checkmark
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan kartu pecahan dengan baik		\checkmark
6	Siswa aktif bertanya kepada guru tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan		\checkmark

7	Siswa dapat bermain kartu pecahan sesuai aturan permainan		√
8	Siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya dengan baik		√
9	Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru		√
10	Siswa tertarik dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran		√
11	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik		√
12	Siswa dapat memberikan apresiasi kepada teman yang memenangkan permainan	√	
13	Siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
14	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru secara lisan mengenai materi membandingkan pecahan sederhana		√

Gunungtua, 16 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 16

**LEMBAR OBSERVASI GURU MENGENAI KETERLAKSANAKAN
PEMBELAJARAN DENGAN
MEDIA KARTU PECAHAN**

A. Petunjuk Pengisian

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (\checkmark) sesuai dengan pengamatan!

B. Isian

Siklus: I Pertemuan II

No	Aspek Kegiatan Guru yang Diamati	Perlakuan/Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa	\checkmark	
2	Guru melakukan apresepsi dengan benda konkret	\checkmark	
3	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	\checkmark	
4	Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	\checkmark	
5	Guru membagi siswa sebagai beberapa kelompok	\checkmark	
6	Guru berdiskusi dengan siswa tentang penggolongan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya	\checkmark	
7	Guru menjelaskan aturan permainan kartu pecahan	\checkmark	
8	Guru aktif menjawab pertanyaan dari siswa tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan	\checkmark	
9	Guru aktif mendampingi siswa dalam melakukan permainan	\checkmark	

	kartu pecahan		
10	Guru mengajukan pernyataan yang relavan dengan materi saat pembelajaran		√
11	Guru merespon aktivitas siswa	√	
12	Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat melakukan permainan kartu pecahan		√
13	Guru meminta siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan		√
14	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam	√	

Gunungtua, 17 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 17

**LEMBAR OBSERVASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MEDIA KARTU PECAHAN**

Kelas : III

Nama Guru : Akidah

Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal

Siklus ke : I Pertemuan II

Petunjuk:

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan pengamatan!

No	Hal Yang Diamati	Perlakuan Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan		√
2	Siswa aktif berdiskusi dengan guru tentang mengklasifikasikan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya		√
3	Siswa antusias dalam memilih kelompok bermain kartu pecahan		√
4	Siswa dapat secara adil dalam membagi kartu pecahan pada kelompoknya masing-masing		√
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan kartu pecahan dengan baik	√	
6	Siswa aktif bertanya kepada guru tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan		√

7	Siswa dapat bermain kartu pecahan sesuai aturan permainan	√	
8	Siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya dengan baik		√
9	Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru		√
10	Siswa tertarik dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran	√	
11	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik		√
12	Siswa dapat memberikan apresiasi kepada teman yang memenangkan permainan		√
13	Siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
14	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru secara lisan mengenai materi membandingkan pecahan sederhana		√

Gunungtua, 17 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 18

**LEMBAR OBSERVASI GURU MENGENAI KETERLAKSANAKAN
PEMBELAJARAN DENGAN
MEDIA KARTU PECAHAN**

A. Petunjuk Pengisian

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (\checkmark) sesuai dengan pengamatan!

B. Isian

Siklus: I Pertemuan II

No	Aspek Kegiatan Guru yang Diamati	Perlakuan/Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa	\checkmark	
2	Guru melakukan apresepsi dengan benda konkret	\checkmark	
3	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	\checkmark	
4	Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	\checkmark	
5	Guru membagi siswa sebagai beberapa kelompok	\checkmark	
6	Guru berdiskusi dengan siswa tentang penggolongan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya	\checkmark	
7	Guru menjelaskan aturan permainan kartu pecahan	\checkmark	
8	Guru aktif menjawab pertanyaan dari siswa tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan	\checkmark	
9	Guru aktif mendampingi siswa dalam melakukan permainan	\checkmark	

	kartu pecahan		
10	Guru mengajukan pernyataan yang relevan dengan materi saat pembelajaran		√
11	Guru merespon aktivitas siswa	√	
12	Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat melakukan permainan kartu pecahan	√	
13	Guru meminta siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan	√	
14	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam	√	

Gunungtua, 20 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 19

**LEMBAR OBSERVASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MEDIA KARTU PECAHAN**

Kelas : III

Nama Guru : Akidah

Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal

Siklus ke : II Pertemuan I

Petunjuk:

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (\checkmark) sesuai dengan pengamatan!

No	Hal Yang Diamati	Perlakuan Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	\checkmark	
2	Siswa aktif berdiskusi dengan guru tentang mengklasifikasikan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya		\checkmark
3	Siswa antusias dalam memilih kelompok bermain kartu pecahan		\checkmark
4	Siswa dapat secara adil dalam membagi kartu pecahan pada kelompoknya masing-masing		\checkmark
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan kartu pecahan dengan baik	\checkmark	
6	Siswa aktif bertanya kepada guru tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan	\checkmark	

7	Siswa dapat bermain kartu pecahan sesuai aturan permainan	√	
8	Siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya dengan baik	√	
9	Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru		√
10	Siswa tertarik dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran	√	
11	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik	√	
12	Siswa dapat memberikan apresiasi kepada teman yang memenangkan permainan	√	
13	Siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
14	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru secara lisan mengenai materi membandingkan pecahan sederhana		√

Gunungtua, 20 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 20

**LEMBAR OBSERVASI GURU MENGENAI KETERLAKSANAKAN
PEMBELAJARAN DENGAN
MEDIA KARTU PECAHAN**

A. Petunjuk Pengisian

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (\checkmark) sesuai dengan pengamatan!

B. Isian

Siklus:

No	Aspek Kegiatan Guru yang Diamati	Perlakuan/Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa	\checkmark	
2	Guru melakukan apresepsi dengan benda konkret	\checkmark	
3	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	\checkmark	
4	Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	\checkmark	
5	Guru membagi siswa sebagai beberapa kelompok	\checkmark	
6	Guru berdiskusi dengan siswa tentang penggolongan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya	\checkmark	
7	Guru menjelaskan aturan permainan kartu pecahan	\checkmark	
8	Guru aktif menjawab pertanyaan dari siswa tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan	\checkmark	
9	Guru aktif mendampingi siswa dalam melakukan permainan	\checkmark	

	kartu pecahan		
10	Guru mengajukan pernyataan yang relavan dengan materi saat pembelajaran	√	
11	Guru merespon aktivitas siswa	√	
12	Guru memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat melakukan permainan kartu pecahan	√	
13	Guru meminta siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan	√	
14	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam	√	

Gunungtua, 22 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 21

**LEMBAR OBSERVASI SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MEDIA KARTU PECAHAN**

Kelas : III

Nama Guru : Akidah

Sekolah : SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal

Siklus ke : II Pertemuan II

Petunjuk:

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan guru di dalam kelas. Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (\checkmark) sesuai dengan pengamatan!

No	Hal Yang Diamati	Perlakuan Tindakan	
		Ya	Tidak
1	Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	\checkmark	
2	Siswa aktif berdiskusi dengan guru tentang mengklasifikasikan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya	\checkmark	
3	Siswa antusias dalam memilih kelompok bermain kartu pecahan	\checkmark	
4	Siswa dapat secara adil dalam membagi kartu pecahan pada kelompoknya masing-masing	\checkmark	
5	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan kartu pecahan dengan baik	\checkmark	
6	Siswa aktif bertanya kepada guru tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan	\checkmark	

7	Siswa dapat bermain kartu pecahan sesuai aturan permainan	√	
8	Siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya dengan baik	√	
9	Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru		√
10	Siswa tertarik dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran	√	
11	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik	√	
12	Siswa dapat memberikan apresiasi kepada teman yang memenangkan permainan	√	
13	Siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
14	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru secara lisan mengenai materi membandingkan pecahan sederhana	√	

Gunungtua, 22 September 2022

Observer

Mutiah Indah Sari Nasution
NIM. 18 202 00077

Lampiran 22

Ketuntasan Individual Pada Siklus I Pertemuan I

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Adinda Azzahra	70	Tuntas
2.	Afif Amalfi	40	Belum Tuntas
3.	Arung Samudra	60	Belum Tuntas
4.	Aydan Guntur	70	Tuntas
5.	Dapa Ferdi Ananda	60	Belum Tuntas
6.	Hafsah	55	Belum Tuntas
7.	Henri Afif	65	Tuntas
8.	Jainahara	70	Tuntas
9.	Lena Ramadhan	75	Tuntas
10.	Lukmanul Hakim	50	Belum Tuntas
11.	M Rahim Alfarizi	65	Tuntas
12.	Mutiah Saadah	75	Tuntas
13.	Nadiyah Azzahra	60	Belum Tuntas
14.	Nasipah	65	tuntas
15.	Rafika Ramdhan	45	Belum Tuntas
16.	Reihan Falah	60	Belum Tuntas
17.	Reza Mahardika	60	Belum Tuntas
18.	Rina Hayati	75	Tuntas
19.	Riski Fahrezi	55	Belum Tuntas
20.	Siti aminah	60	Belum Tuntas
21.	Syakila Rukmana	60	Belum Tuntas
22.	Syaqielle Quen	70	Tuntas
23.	Yusuf Al- Rasyid	55	Belum Tuntas
24.	Zahra Madina	65	Tuntas
Jumlah		1485	
Nilai rata-rata		61,875	
Nilai tertinggi		75	
Nilai terendah		40	
Presentase Siswa Tuntas		45,80%	
Presentase Siswa Belum Tuntas		54,10%	

Lampiran 23

Ketuntasan Individual Pada Siklus I Pertemuan II

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Adinda Azzahra	70	Tuntas
2.	Afif Amalfi	40	Belum Tuntas
3.	Arung Samudra	65	Tuntas
4.	Aydan Guntur	75	Tuntas
5.	Dapa Ferdi Ananda	60	Belum Tuntas
6.	Hafsah	55	Belum Tuntas
7.	Henri Afif	65	Tuntas
8.	Jainahara	75	Tuntas
9.	Lena Ramadhan	75	Tuntas
10.	Lukmanul Hakim	65	Tuntas
11.	M Rahim Alfarizi	70	Tuntas
12.	Mutiah Saadah	75	Tuntas
13.	Nadiyah Azzahra	60	Belum Tuntas
14.	Nasipah	65	tuntas
15.	Rafika Ramdhan	45	Belum Tuntas
16.	Reihan Falah	60	Belum Tuntas
17.	Reza Mahardika	70	Tuntas
18.	Rina Hayati	75	Tuntas
19.	Riski Fahrezi	55	Belum Tuntas
20.	Siti aminah	60	Belum Tuntas
21.	Syakila Rukmana	60	Belum Tuntas
22.	Syaqielle Quen	75	Tuntas
23.	Yusuf Al- Rasyid	60	Belum Tuntas
24.	Zahra Madina	75	Tuntas
Jumlah		1550	
Nilai rata-rata		64,58	
Nilai tertinggi		75	
Nilai terendah		40	
Presentase Siswa Tuntas		58,30%	
Presentase Siswa Belum Tuntas		41,60%	

Lampiran 24

Ketuntasan Individual Pada Siklus II Pertemuan I

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Adinda Azzahra	75	Tuntas
2.	Afif Amalfi	70	Tuntas
3.	Arung Samudra	85	Tuntas
4.	Aydan Guntur	80	Tuntas
5.	Dapa Ferdi Ananda	80	Tuntas
6.	Hafsah	60	Belum Tuntas
7.	Henri Afif	75	Tuntas
8.	Jainahara	75	Tuntas
9.	Lena Ramadhan	85	Tuntas
10.	Lukmanul Hakim	75	Tuntas
11.	M Rahim Alfarizi	60	Belum Tuntas
12.	Mutiah Saadah	80	Tuntas
13.	Nadiyah Azzahra	65	Tuntas
14.	Nasipah	70	tuntas
15.	Rafika Ramdhan	55	Belum Tuntas
16.	Reihan Falah	65	Tuntas
17.	Reza Mahardika	70	Tuntas
18.	Rina Hayati	75	Tuntas
19.	Riski Fahrezi	60	Belum Tuntas
20.	Siti aminah	60	Belum Tuntas
21.	Syakila Rukmana	60	Belum Tuntas
22.	Syaqielle Quen	70	Tuntas
23.	Yusuf Al- Rasyid	55	Belum Tuntas
24.	Zahra Madina	80	Tuntas
Jumlah		1685	
Nilai rata-rata		70,20	
Nilai tertinggi		85	
Nilai terendah		55	
Presentase Siswa Tuntas		70,80%	
Presentase Siswa Belum Tuntas		29,10%	

Lampiran 25

Ketuntasan Individual Pada Siklus II Pertemuan II

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Adinda Azzahra	80	Tuntas
2.	Afif Amalfi	75	Tuntas
3.	Arung Samudra	85	Tuntas
4.	Aydan Guntur	85	Tuntas
5.	Dapa Ferdi Ananda	80	Tuntas
6.	Hafsah	75	Tuntas
7.	Henri Afif	75	Tuntas
8.	Jainahara	80	Tuntas
9.	Lena Ramadhan	85	Tuntas
10.	Lukmanul Hakim	75	Tuntas
11.	M Rahim Alfarizi	75	Tuntas
12.	Mutiah Saadah	80	Tuntas
13.	Nadiyah Azzahra	70	Tuntas
14.	Nasipah	70	tuntas
15.	Rafika Ramdhan	60	Belum Tuntas
16.	Reihan Falah	65	Tuntas
17.	Reza Mahardika	70	Tuntas
18.	Rina Hayati	75	Tuntas
19.	Riski Fahrezi	60	Belum Tuntas
20.	Siti aminah	65	Tuntas
21.	Syakila Rukmana	60	Belum Tuntas
22.	Syaqielle Quen	75	Tuntas
23.	Yusuf Al- Rasyid	60	Belum Tuntas
24.	Zahra Madina	90	Tuntas
Jumlah		1810	
Nilai rata-rata		75,41	
Nilai tertinggi		90	
Nilai terendah		60	
Presentase Siswa Tuntas		83,30%	
Presentase Siswa Belum Tuntas		16,60%	

**DOKUMENTASI SISWA DI KELAS III SD NEGERI 094 GUNUNGTUA
MANDAILING NATAL**



Guru saat menjelaskan materi membandingkan pecahan sederhana



Guru saat sedang menjelaskan dan aturan permainan media kartu pecahan



Guru dan siswa sedang berinteraksi dengan permainan media kartu pecahan



Siswa saat sedang menjawab pertanyaan guru



Siswa pada saat melakukan permainan kartu pecahan



Siswa pada saat melakukan Kerjasama dalam kelompok



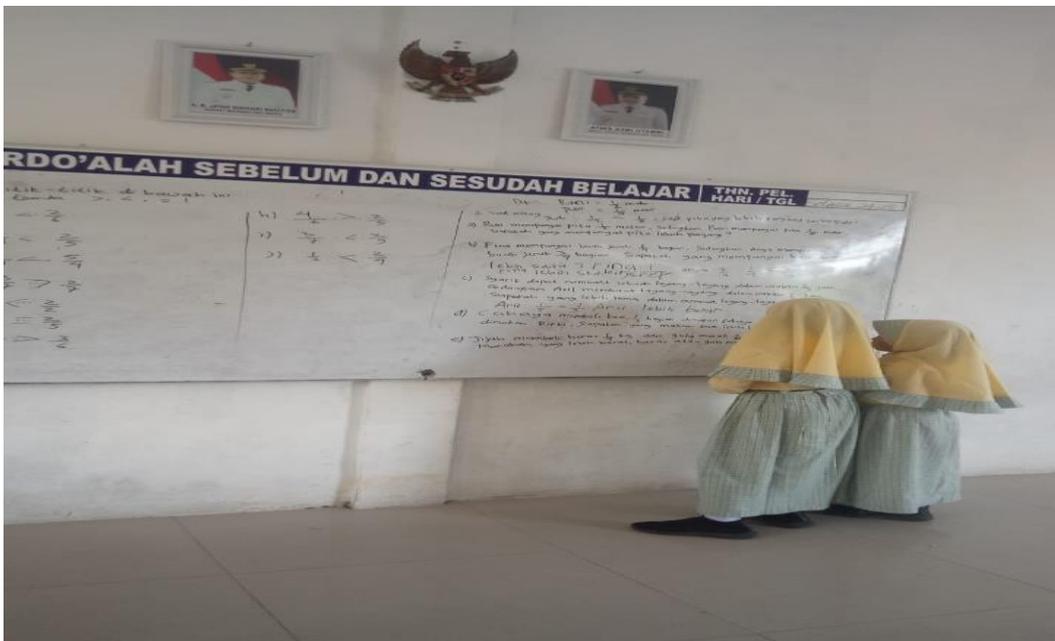
Siswa pada saat membandingkan kartu pecahan



Siswa pada saat bermain kartu pecahan



Siswa pada saat mengerjakan soal tes



Siswa pada saat mengerjakan soal tes di depan papan tulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Mutiah Indah Sari Nasution

NIM : 18 202 00077

Tempat/Tanggal Lahir: Gunung Tua, 09 Juni 2000

E-mail/No HP : nasutionsari8@gmail.com / 081263291443

Jenis Kelamin : Perempuan

Jumlah Saudara/i : 3

Alamat : Gunung Tua Julu, Kecamatan Panyabungan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Ahmad Cail Nasution

Pekerjaan : Petani

Nama Ibu : Sangkot Wardiah

Pekerjaan : Petani

Alamat : Gunung Tua Julu, Kecamatan Panyabungan

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri Tugu 7

SLTP : MTS Negeri Panyabungan

SLTA : SMA Negeri 1 Panyabungan



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI 094 GUNUNG TUA
KECAMATAN PANYABUNGAN

SURAT BALASAN MENGADAKAN PENELITIAN
Nomor : 421/083/SD/2022

sama dengan surat ini, menerangkan bahwa :

na : **MUTIAH INDAH SARI NASUTION**
A : 1820200077
ultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ TMM
mat : Gunung Tua Julu
Kec. Panyabungan Kab. Mandailing Natal

Adalah benar telah mengadakan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika teri Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 094 Gunung Tua Mandailing al”. Sesuai dengan surat rekomendasi penelitian dengan No B-2694/In.14/E.1/TL.00/09/2022 oleh versitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
Demikian kami sampaikan, atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Panyabungan, 17 Oktober 2022
Kepala SDN 094 Gunung Tua

HJ ERNIDA NST S.Pd I
NIP.196609091997122001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Silutang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://uinsyahada.ac.id>

Nomor : B266 /In.14/E.1/PP. 009/09 /2022 Padangsidimpuan, September 2022

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth:

1. Dr. Suparni, S. Si., M. Pd. (Pembimbing I)
2. Nur Fauziah siregar, M. Pd. (Pembimbing II)

Asselamu'alaikum Wr Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Mutiah Indah Sari Nasution
NIM : 1820200077
Program Studi : Tadris Matematika
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Tadris/Pendidikan Matematika, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui

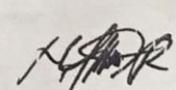
an Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A

NIP. 19800413 200604 1 002

Ketua Program Studi
Tadris/Pendidikan
Matematika


Nur Fauziah Siregar, M. Pd.
NIP. 19840811 201503 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sititang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://ftik-uain-padangsidimpuan.ac.id> E-Mail: ftik@uain-padangsidimpuan.ac.id

Nomor : 13 - 2694 /In.14/E.1/TL.00/09/2022
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

Th. Kepala SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Mutiah Indah Sari Nasution
NIM : 1820200077
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika
Alamat : Gunung Tua Fanyabungan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 094 Gunungtua Mandailing Natal"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan maksud judul di atas.

Perhatian dimohonkan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Padangsidimpuan, 12 September 2022

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. H. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, MA
NIP. 19801224 200604 2 001

