

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN
MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS V SDN 14 BONGOMEME
KABUPATEN GORONTALO**

Amna Limonu¹, Sukri Katili², Nur Sakinah Aries³, Rustam I Husain⁴,
Wiwiy Triyanty Pulukadang⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

Alamat email : ¹amnalimonu2002@gmail.com, ²sukri.katili.ung.ac.id,
³nursakinaharies@ung.ac.id, ⁴rustamhusain@ung.ac.id,
⁵wiwy_pulukadang@ung.ac.id

ABSTRACT

The formulation of the problem in this study is, can the use of fraction card media improve student learning outcomes in fraction material in class V SDN 14 Bongomeme? The purpose of this study was to improve student learning outcomes in fraction material through fraction card media in class V SDN 14 Bongomeme. This study uses a classroom action research (CAR) approach. The results of the preliminary study showed that out of 15 students, only 3 students achieved the performance indicator with a percentage of 20%. In cycle I, the number of students who achieved KKM was 5 students with a percentage of 34%, which still did not meet the classical completeness criteria set, which was 80%. Therefore, the implementation of classroom actions in cycle I was considered unsuccessful and continued to cycle II. In cycle II, 13 students achieved KKM with a percentage of 86%. The results of this study indicate that the use of fraction card media can significantly improve the learning outcomes of class V students at SDN 14 Bongomeme.

Keywords : Keywords: Learning Outcomes, Fraction Material, Fraction Card Media

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas V SDN 14 Bongomeme? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan melalui media kartu pecahan di kelas V SDN 14 Bongomeme. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa dari 15 siswa, hanya 3 siswa yang mencapai indikator kinerja dengan persentase 20%. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase 34%, yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yakni 80%. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dianggap belum berhasil dan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, sebanyak 13 siswa mencapai KKM dengan persentase 86%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pecahan dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 14 Bongomeme.

Kata kunci : Hasil Belajar, Materi Pecahan, Media Kartu Pecahan

A. Pendahuluan

Matematika adalah dasar bagi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta melatih kemampuan berpikir logis dan kritis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengelola keuangan dan membuat keputusan. Meskipun begitu, banyak siswa yang menganggap matematika, terutama materi pecahan, sulit. Hal ini disebabkan oleh konsep pecahan yang abstrak dan kurangnya variasi dalam metode pengajaran, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menarik, salah satunya dengan menggunakan media kartu pecahan. Media ini dapat membantu siswa memahami konsep pecahan secara visual dan menyenangkan, serta meningkatkan interaksi dan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas V SDN 14 Bongomeme melalui penggunaan media kartu pecahan.

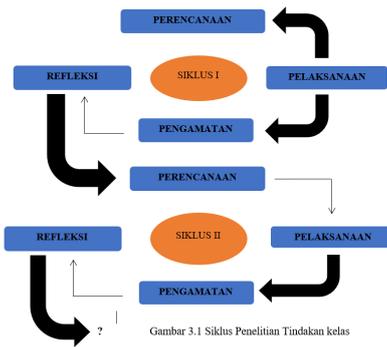
terdapat beberapa permasalahan yang menghambat proses pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan. Pertama, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep pecahan karena sifatnya yang abstrak, terutama dalam memahami hubungan antara pembilang dan penyebut serta dalam membandingkan atau menyederhanakan pecahan. Kedua, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika, yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif. Hal

ini menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, rendahnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi salah satu faktor yang memperburuk pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam hal ini, rumusan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas V SDN 14 Bongomeme. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran matematika.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SDN 14 Bongomeme, Kabupaten Gorontalo, dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan dalam pelajaran matematika. Peneliti memilih sekolah ini karena menemukan bahwa hasil belajar siswa perlu ditingkatkan, khususnya pada materi tersebut. Subyek penelitian ini adalah 15 siswa kelas V, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan kelas

Gambar 1 : siklus penelitian tindakan kelas

Penelitian tindakan kelas mengikuti prosedur yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap siklus (Zainal, A 2009; Arikunto, 2017).

Siklus I

Perencanaan: Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media kartu pecahan, menyiapkan media, pedoman observasi, dan alat evaluasi.

Pelaksanaan: Memberikan apresiasi, mengarahkan siswa, menjelaskan materi pecahan, memberikan tugas, menampilkan media kartu pecahan, memastikan pemahaman siswa, mengumpulkan tugas, dan menutup kegiatan.

Pengamatan: Mengamati aktivitas selama pembelajaran untuk memperoleh informasi dan mengetahui kelemahan untuk perbaikan selanjutnya.

Refleksi: Merenungkan kegiatan yang telah dilakukan, mengidentifikasi kelemahan, mencari solusi, dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Refleksi ini membantu menentukan apakah siklus perlu diperpanjang atau dihentikan, tergantung pada hasil yang tercapai.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan evaluasi siklus I, dengan tujuan memperbaiki kelemahan yang ditemukan di siklus sebelumnya dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan perbaikan hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan teknik presentase untuk menentukan keberhasilan pada setiap siklus. Aktivitas guru dan siswa dinilai menggunakan skor 1-4, kemudian dikonversi ke kategori kualitatif berdasarkan rentang presentase. Dan rumus sebagai berikut.

$$NA: \frac{\text{Presentase (jumlah skor perolehan)}}{(\text{jumlah skor keseluruhan})} \times 100$$

No.	Rentang Presentase	Kategori
1	85-100	Sangat baik
2	74-84	Baik
3	65-74	Cukup
4	≤64	Kurang

Tabel 1 : Presentase Aktivitas Guru dan siswa

C.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Siklus I

Perencanaan : Pada siklus I, peneliti mempersiapkan segala yang diperlukan untuk penelitian, termasuk menyusun modul pembelajaran, menyiapkan media kartu pecahan,

dan menyusun instrumen penelitian seperti pengamatan aktivitas guru dan siswa.

Pelaksanaan : Pada pertemuan I siklus I yang dilaksanakan pada Senin, 25 November 2024, 15 siswa kelas V SDN 14 Bongomeme mengikuti pembelajaran matematika dengan materi mengurutkan pecahan. Kegiatan dimulai dengan guru menyapa siswa, mengecek kehadiran, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok dan diberi penjelasan mengenai materi, diikuti dengan tanya jawab dan latihan soal. Guru juga menyiapkan media kartu pecahan dan memfasilitasi permainan kelompok. Setelah permainan, siswa kembali ke tempat duduk, dan kegiatan ditutup dengan refleksi serta doa.

Pada pertemuan II yang berlangsung pada Senin, 25 November 2024, 15 siswa kelas V SDN 14 Bongomeme mengikuti pembelajaran matematika dengan materi membandingkan pecahan. Kegiatan dimulai dengan guru menyapa siswa, mengajak berdoa, dan memeriksa kehadiran. Guru mengingatkan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan, lalu menyanyikan lagu Nasional. Pembelajaran dilanjutkan dengan pembagian siswa ke dalam kelompok dan penjelasan materi. Setelah tanya jawab, guru memberikan soal di papan tulis dan menjelaskan penggunaan media kartu pecahan. Permainan dengan kartu pecahan dilaksanakan sebagai ice

breaking, di mana siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan. Pembelajaran ditutup dengan refleksi, kesimpulan, dan doa bersama.

Pemantauan dan Evaluasi

Siklus 1

Pertemuan 1

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	4	23%
Baik	7	41%
Cukup	3	18%
Kurang	3	18%
Jumlah	17	100%

Tabel 2 : Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa dari 17 aspek yang diamati, 4 aspek memperoleh kriteria Sangat Baik (23%), 7 aspek Baik (41%), 3 aspek Cukup (18%), dan 3 aspek Kurang (18%). Aspek yang dinilai sangat baik meliputi interaksi guru dengan siswa dan kegiatan penutupan pembelajaran. Aspek yang dinilai baik mencakup persiapan pembelajaran, pembagian kelompok, penggunaan media, dan pemberian kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi. Aspek dengan penilaian cukup mencakup kegiatan bernyanyi dan penyelesaian

permainan, sedangkan yang dinilai kurang terkait dengan apresiasi guru, tanya jawab, dan refleksi kegiatan pembelajaran.

Kriteria penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	2	13%
Baik	6	40%
Cukup	5	34%
Kurang	2	13%
Jumlah	15	100%

Tabel 3 : Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa dari 15 aspek yang diamati, sebagian besar siswa menunjukkan kinerja yang baik. Terdapat 2 aspek dengan kriteria Sangat Baik (13%), 6 aspek dengan kriteria Baik (40%), 5 aspek dengan kriteria Cukup (34%), dan 2 aspek dengan kriteria Kurang (13%). Aspek yang paling menonjol adalah kesiapan siswa dalam menerima materi, perhatian terhadap penjelasan guru, interaksi positif dengan media pembelajaran, serta kerjasama antar anggota kelompok. Namun, beberapa siswa masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat apresiasi dan memperhatikan penjelasan materi.

Pertemuan II

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	10	59%
Baik	5	29%
Cukup	2	12%
Kurang	0	0%
Jumlah	17	100%

Tabel 4 : Pengamatan Aktivitas Guru

pada siklus I pertemuan II, hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan bahwa 59% aspek yang diamati mendapat kriteria Sangat Baik, seperti guru yang menyapa siswa, menjelaskan materi, mempersiapkan media pembelajaran, serta menutup kegiatan dengan doa. Sebanyak 29% aspek berada pada kriteria Baik, termasuk informasi tujuan pembelajaran, tanya jawab, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal. Sedangkan 12% aspek masuk dalam kriteria Cukup, seperti apresiasi terhadap siswa dan refleksi kesimpulan kegiatan. Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dengan beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki.

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	4	27%
Baik	8	53%
Cukup	3	20%
Kurang	0	0%
Jumlah	15	100%

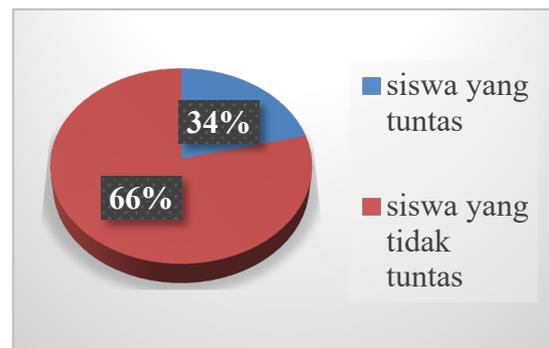
Tabel 5 : Pengamatan Aktivitas Siswa

Tabel di atas menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan II. Dari 15 aspek yang diamati, 4 aspek (27%) mendapatkan kriteria Sangat Baik, seperti kesiapan siswa, perhatian pada media pembelajaran, dan penggunaan bahasa yang baik. Pada kriteria Baik, 8 aspek (53%) menunjukkan keterlibatan aktif siswa, perhatian pada penjelasan guru, dan kerjasama dalam kelompok. Sedangkan pada kriteria Cukup, 3 aspek (20%) mencakup kemampuan siswa menjawab pertanyaan, memperhatikan materi, dan mengerjakan soal dengan baik.

N o	Rentan g Nilai	Jumla h Siswa	Presenta se	Katego ri
1	≥75	5	34%	Tuntas
2	<75	10	66%	Tidak Tuntas
Jumlah		15	100%	

Tabel 6 : Hasil Belajar Pada Siklus I

Tabel di atas menunjukkan hasil tes pembelajaran siklus I yang melibatkan 15 siswa, dengan 5 siswa mencapai nilai tuntas (34%) dan 10 siswa belum tuntas (66%). Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat pencapaian siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Dengan kata lain, hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan.



Gambar 2 : Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 1

SIKLUS II

Perencanaan : Pelaksanaan tindakan pada siklus II dimulai dengan persiapan yang matang oleh peneliti. Beberapa hal yang disiapkan dalam penelitian ini meliputi penyusunan modul pembelajaran, persiapan media pembelajaran berupa kartu pecahan, penyusunan bahan evaluasi untuk akhir pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian seperti lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Pelaksanaan : Pembelajaran siklus II dimulai dengan guru menyapa siswa, mengajak berdoa, dan mengecek kehadiran. Guru mengingatkan materi sebelumnya, menyanyikan lagu nasional bersama, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan inti, guru membagi siswa menjadi kelompok, menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan, memberikan soal untuk dikerjakan, dan memperkenalkan media kartu pecahan. Guru juga memberikan ice breaking dan memimpin permainan. Setelah permainan, guru memberi kesempatan menyelesaikan

permainan, memantau proses, dan memberi semangat. Di akhir, guru mengecek pemahaman siswa dan membagikan lembar evaluasi. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan doa bersama.

Pemantauan Dan Evaluasi

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	12	71%
Baik	5	29%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Jumlah	17	100%

Tabel 7 : Pengamatan Aktivitas Guru

Pada siklus II, hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan bahwa 71% dari 17 aspek yang diamati mendapatkan kriteria Sangat Baik. Beberapa di antaranya adalah guru menyapa siswa, memimpin doa, menyanyikan lagu nasional, menginformasikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi, melakukan tanya jawab, menyiapkan media pembelajaran, memberikan ice breaking, serta memimpin permainan dan memberikan semangat kepada siswa. Sedangkan 29% aspek lainnya mendapatkan kriteria Baik, seperti guru mengingatkan materi sebelumnya, membagi siswa ke dalam kelompok, memberikan kesempatan mengerjakan soal, serta melakukan refleksi setelah pembelajaran.

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik	12	80%
Baik	3	20%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Jumlah	15	100%

Tabel 8 : Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

Pada siklus II, hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa 80% dari 15 aspek yang diamati memperoleh kriteria Sangat Baik. Beberapa di antaranya adalah siswa mematuhi tempat duduk, siap menerima materi, aktif dalam kegiatan belajar, antusias mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, mengikuti langkah-langkah permainan media kartu pecahan, serta bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa juga tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan dan menggunakan bahasa dengan baik. Sementara itu, 20% aspek lainnya memperoleh kriteria Baik, seperti siswa mampu menjawab pertanyaan saat apresiasi, mendengarkan penjelasan kompetensi tujuan, dan mengerjakan soal yang diberikan guru.

No	Renta Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1	≥75	13	86%	Tuntas
2	<75	2	14%	Tidak Tuntas
Jumlah		15	100%	

Tabel 9 : Hasil Belajar Pada Siklus II



gambar 3 : Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

b. pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN 14 Bongomeme Kabupaten Gorontalo pada kelas V bertujuan meningkatkan hasil belajar materi pecahan menggunakan media kartu pecahan melalui dua siklus. Media ini telah dinilai layak oleh dosen penguji setelah evaluasi.

Studi pendahuluan menunjukkan hanya 20% siswa mencapai KKM, sehingga diterapkan media kartu pecahan. Menurut Pajarwati et al. (2019), media ini membantu pemahaman konsep pecahan secara visual, konkret, dan interaktif. Penelitian ini juga menerapkan model Problem Based Learning (PBL) sesuai teori H.S. Barrows (Kartini NH, 2017), yang menekankan pembelajaran berbasis masalah.

Pada siklus I, hasil ketuntasan siswa baru mencapai 34%, karena kurangnya apresiasi guru, minimnya kesempatan bertanya, serta kurangnya refleksi pembelajaran. Perbaikan dilakukan pada siklus II, seperti meningkatkan apresiasi, refleksi, dan optimalisasi penggunaan media. Hasilnya, ketuntasan siswa

meningkat menjadi 86%, melampaui indikator kinerja 80%.

Menurut Kurniawarsih & Rusmana (2020), media pembelajaran seperti kartu pecahan mempermudah pemahaman konsep abstrak, meningkatkan interaksi, serta mendukung pembelajaran kolaboratif. Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Rohaeni (2023), yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dengan media kartu pecahan.

Kesimpulannya, penggunaan media kartu pecahan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Ginnis (dalam Maharani, 2018) menyatakan bahwa media ini melatih siswa berpikir terbuka, mengingat, serta menghitung lebih baik. Dengan demikian, kartu pecahan menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran materi pecahan di SD.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu pecahan pada materi pecahan di kelas V SDN 14 Bongomeme dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hanya 5 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan dengan persentase 34%, namun pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 13 siswa dengan persentase 86%. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, menandakan keberhasilan proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penggunaan media kartu pecahan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi motivasi dan kemajuan bagi siswa. Kedua, guru diharapkan dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas dan efektif, serta menggunakan media ini untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran dan memberikan umpan balik konstruktif. Ketiga, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan menemukan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif untuk mencapai hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abarca, R. M. (2021). Analisis Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8197>

Blantoro, R. N. (2022). *Pengaruh Tingkat Penyesuaian Diri Dan Dukungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Era New Normal* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).

Chandra, A., & Hidayati. A. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2): 280-292. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16142>

Erviana, V. Y., & Muslimah, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58-68. <https://doi.org/10.21831/jpipfp.v11i1.23798>

Faruq, D. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 83–93. <https://ejournal.uas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/234/207>

Sudjana, N. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. <http://repositori.unimma.ac.id/id/eprint/448>

Teneng, T., Purwadi, J., & Kurniawan, E. (2019). Penerapan Algoritma Backtracking Pada Permainan Math Maze. *Jurnal Informatika*, 6(2). <https://doi.org/10.21460/inf.2010.62.89>

Tobing, A. (2020). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK. *Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara*. <https://doi.org/10.33752/ns.v1i1.3370>

Turrohmah, M. (2017). *Hubungan kompetensi profesional guru Qur'an hadist dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab*

Pringsewu (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
<https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1691>

Wardana & Ahdar Djameluddin. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In CV. Kaafah Learning Center: Jakarta.
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2677>

Zainal Aqib, Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2009), Cet. V, hlm. 12.
<http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/280>