

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI  
PECAHAN SEDERHANAMELALUI MEDIA KARTU PECAHAN  
DI KELAS III SD NEGERI KYAI MOJO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Desi Erawati  
NIM 11108241058

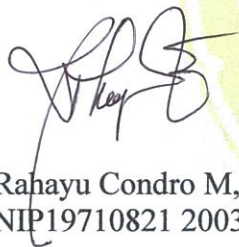
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
APRIL 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.


Yogyakarta, 01 Maret 2015

Pembimbing I



Rahayu Condro M, M.Si.  
NIP19710821 200312 2 001

Pembimbing II



Supartinah, M.Hum.  
NIP19800312 200501 2 002

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 01 April 2015

Yang menyatakan,



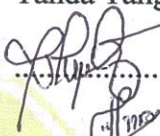


(Desi Erawati)

NIM. 11108241058

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI KYAI MOJO YOGYAKARTA” yang disusun oleh Desi Erawati, NIM 11108241058 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 April 2015 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI


| Nama                    | Jabatan            | Tanda Tangan   | Tanggal    |
|-------------------------|--------------------|--|------------|
| Rahayu Condro M., M.Si. | Ketua Penguji      |   | 17-04-2015 |
| Hidayati, M.Hum.        | Sekretaris Penguji |  | 16-04-2015 |
| Prof. Dr. Marsigit, MA. | Penguji Utama      |  | 16-04-2015 |

Yogyakarta, 21 APR 2015  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



  
Dekan, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001 

## **MOTTO**

“Dan katakanlah, bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang Mengetahui yang ghaib dan yang nyata, lalu diberikan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan” (Terjemah potongan QS. At-Taubah: 105)

“Dan bersabarlah (Muhammad) menunggu ketetapan Tuhanmu, karena sesungguhnya engkau berada dalam pengawasan kami, dan bertasbillah dengan memuji Tuhanmu ketika engkau bangun” (Terjemah potongan QS. At-Tur:48)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya ( Bapak Waluyo dan Mamak Sri Yatimah) dan seluruh keluarga besar saya yang senantiasa mendukung saya dengan doa, cinta, motivasi dan restu.
2. Keluarga kecil saya yaitu suami saya tercinta (Yosua Wahyu Wibowo) dan Anak saya tersayang (Inara Yosi Azahra) yang selalu memberikan semangat kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Universitas Negeri Yogyakarta, tempat saya menimba ilmu dan mengantar saya menjadi seorang guru.

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI  
PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN  
DI KELAS III SD NEGERI KYAI MOJO YOGYAKARTA**

Oleh  
Desi Erawati  
NIM 11108241058

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo materi pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu pecahan. Media kartu pecahan digunakan guru melalui sebuah permainan kartu pecahan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Subyek 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. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik observasi dan tes tertulis. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi guru, observasi siswa dan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa: hasil belajar matematika dengan menggunakan media kartu pecahan 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%. Peningkatan tersebut disebabkan dalam menjelaskan aturan permainan kartu pecahan guru memberikan simulasi pelaksanaan permainan kartu pecahan. Dengan demikian siswa dapat melakukan permainan kartu pecahan sesuai dengan aturan permainan.

**Kata Kunci:** *Hasil belajar matematika dan media kartu pecahan.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat karuniia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi tingkat sarjana strata satu (S-1) pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan arahan berbagai pihak. Seiring dengan selesainya skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan rekomendasi untuk keperluan penulisan skripsi ini.
2. Ketua jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan rekomendasi dan bantuan dari awal pembuatan proposal hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan
3. Ibu Rahayu Condro M, M.Si. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, membantu, memberikan arahan serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat.
4. Ibu Supartinah, M.Hum. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, membantu, memberikan arahan serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat
5. Bapak Drs. T. Wakiman, M.Pd. selaku dosen penasehat akademik.
6. Seluruh dosen dan karyawan jurusan PGSD UNY yang telah membantu



selama kuliah dan penelitian berlangsung.

7. Bapak Gunarwan,S.Pd. selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Ibu A. Sapartinah, selaku guru kelas III SD Negeri Kyai Mojo yang telah membantu dan bersedia bekerja sama dengan peneliti dalam melakukan penelitian.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembang ilmu pengetahuan dan semua pihak.

Yogyakarta, 01 Maret 2015

Penulis



Desi Erawati

## DAFTAR ISI

|                                  | Halaman     |
|----------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....       | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> ..... | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....  | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....  | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN MOTTO</b> .....       | <b>v</b>    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> ..... | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK</b> .....             | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....      | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....          | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....        | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....       | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....     | <b>xiv</b>  |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|  |   |
|--|---|
| A. Latar Belakang Masalah.....         | 1 |
| B. Identifikasi Masalah.....           | 5 |
| C. Pembatasan Masalah.....             | 6 |
| D. Rumusan Masalah.....                | 6 |
| E. Tujuan Penelitian .....             | 6 |
| F. Manfaat Penelitian .....            | 6 |
| G. Definisi Operasional Variabel ..... | 7 |

### **BAB II KAJIAN TEORI**

|   |    |
|---|----|
| A. Kajian Tentang Pembelajaran Matematika Di SD .....   | 10 |
| B. Kajian Tentang Materi Pecahan Di Kelas III SD .....  | 19 |
| 1. Pengertian Pecahan .....                             | 19 |
| 2. Membandingkan Pecahan .....                          | 20 |
| C. Kajian Tentang Hasil Belajar .....                   | 21 |
| D. Kajian Tentang Karakteristik Siswa Kelas III SD..... | 25 |

|   |    |
|---|----|
| E. Kajian Tentang Media Pembelajaran .....            | 31 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran .....                | 31 |
| 2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran.....         | 32 |
| 3. Macam-Macam Media Pembelajaran .....               | 33 |
| 4. Pemilihan Media Pembelajaran .....                 | 35 |
| F. Kajian Tentang Media Kartu Pecahan.....            | 37 |
| 1. Pengertian Media Kartu Pecahan.....                | 37 |
| 2. Permainan Kartu Pecahan .....                      | 38 |
| 3. Tujuan Penggunaan Media Kartu Pecahan .....        | 43 |
| 4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Kartu Pecahan ..... | 44 |
| G. Kerangka Pikir .....                               | 46 |
| H. Hipotesis Tindakan.....                            | 49 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian.....           | 51 |
| B. Desain Penelitian .....         | 52 |
| C. Langkah-langkah Penelitian..... | 53 |
| D. Setting Penelitian .....        | 55 |
| E. Subyek Penelitian.....          | 55 |
| F. Objek Penelitian.....           | 55 |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....   | 55 |
| H. Instrumen Penelitian .....      | 56 |
| I. Teknik Analisis Data .....      | 58 |
| J. Indikator Keberhasilan.....     | 61 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Hasil Penelitian .....                     | 62 |
| 1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....           | 62 |
| 2. Deskripsi Data Awal Siswa Pra Siklus ..... | 63 |
| 3. Hasil Tindakan Siklus I .....              | 67 |
| 4. Hasil Tindakan Siklus II.....              | 79 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| B. Pembahasan Hasil Penelitian ..... | 91 |
| C. Keterbatasan Penelitian.....      | 95 |

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 96 |
| B. Saran .....      | 97 |

## **DAFTAR PUSTAKA..... 98**

## **LAMPIRAN..... 99**

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tertulis .....   | 57      |
| Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi.....   | 57      |
| Tabel 3. Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik.....  | 59      |
| Tabel 4. Data Hasil Nilai Siswa Sebelum Dilaksanakan Tindakan (Pretest). 64                              |         |
| Tabel 5. Klasifikasi Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan.....  | 65      |
| Tabel 6. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus I.....   | 71      |
| Tabel 7. Klasifikasi hasil belajar matematika materi pecahan siklus I .....                              | 72      |
| Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan Dan Siklus I                                 | 73      |
| Tabel 9. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan Dan Siklus I .....                                      | 74      |
| Tabel 10. Temuan Masalah Siklus I dan Rancangan<br>Perbaikan yang Akan Dilaksanakan Pada Siklus II. .... | 79      |
| Tabel 11. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus II.....   | 83      |
| Tabel 12. Klasifikasi Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siklus II....                              | 84      |
| Tabel 13. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan Dan Siklus I                                | 86      |
| Tabel 14. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .                              | 87      |

## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart.....                               | 51      |
| Gambar 2. Grafik Klasifikasi Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan.....                             | 66      |
| Gambar 3. Grafik Klasifikasi Hasil Belajar Siklus I.....  | 72      |
| Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan<br>Dan Siklus I.....            | 75      |
| Gambar 5. Grafik Klasifikasi Hasil Belajar Siklus II.....   | 85      |
| Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan,<br>Siklus I dan Siklus II..... | 88      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1.....                   | 101     |
| Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2.....                   | 107     |
| Lampiran 3. Materi Pembelajaran.....   | 113     |
| Lampiran 4. Soal <i>Post Test</i> Siklus 1.....                              | 114     |
| Lampiran 5. Soal <i>Post Test</i> Siklus II.....                             | 115     |
| Lampiran 6. RPP Perbaikan Setelah Ujian Skripsi.....                         | 115     |
| Lampiran 7. Lembar Kerja Siswa Perbaikan Setelah Ujian Skripsi.....          | 121     |
| Lampiran 8. Lembar Observasi Guru.....                                       | 125     |
| Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa.....                                      | 127     |
| Lampiran 10. Daftar Presensi Siswa Kelas III SD Negeri Kyai Mojo..           | 129     |
| Lampiran 11. Daftar Nilai Pra Tindakan, Siklus 1 Dan Siklus 2.....           | 130     |
| Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan<br>UNY..... | 131     |
| Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Walikota Yogyakarta.....             | 132     |
| Lampiran 14. Surat Keterangan dari SD Negeri Kyai Mojo.....                  | 133     |
| Lampiran 15. Foto Pembelajaran.....  | 134     |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada masa era globalisasi seperti sekarang ini seseorang dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), maka peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) mempunyai posisi yang strategis bagi keberhasilan dan kelanjutan pembangunan nasional. Wadah yang tepat sebagai upaya peningkatan sumber daya manusia (SDM) adalah pendidikan. Pendidikan terdiri dari berbagai jenjang, namun yang jenjang pendidikan yang paling utama dan paling dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Sekolah Dasar merupakan salah satu penyelenggara tingkat pendidikan yang mengembangkan potensi siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara memuaskan guna menghadapi tuntutan pendidikan dan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Guru dalam pembelajaran menggunakan metode, pendekatan dan teknik mengajar yang relevan. Selain itu guru juga menggunakan alat peraga dan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Sehingga guru dapat kreatif, aktif dan inovatif untuk menciptakan perkembangan baru di dunia pendidikan.

Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar mempunyai peran strategis dalam pembangunan iptek karena mempelajari matematika sama halnya melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan,



aljabar, analisis, dan teori peluang. Matematika merupakan ilmu yang universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Pembelajaran matematika di SD pada dasarnya adalah kegiatan. Pada siswa SD, matematika adalah kegiatan konkret. Siswa SD belum bisa diajari secara definisi. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau Perencanaan mengajar secara matang. Agar pembelajaran Siswa SD bisa menyenangkan. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, siswa diharapkan bisa mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan guru sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran, masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis, pembelajaran matematika masih banyak hanya sebagai metode untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tertutup dan definisi, hal ini dikhawatirkan dapat merusak kecerdasan intuisi siswa.

Di dalam pembelajaran matematika guru banyak menggunakan media pembelajaran terutama di kelas rendah karena siswa tersebut masih bersifat operasional konkret. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 01 November 2014 SD Negeri Kyai Mojo media pembelajaran matematika masih sangat minimal. Media pembelajaran matematika tersebut disusun atau diletakkan di belakang kelas, sehingga terkadang digunakan siswa untuk belajar sambil bermain ketika waktu istirahat tiba.

Media pembelajaran merupakan hal yang penting ketika menjalankan proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu juga media pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini karena siswa kelas III SD masih bersifat operasional konkret yaitu dalam pemahamannya masih membutuhkan bantuan dari benda-benda nyata yang dapat menjelaskan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III di SD Negeri Kyai Mojo pada mata pelajaran matematika nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Berdasarkan daftar nilai siswa kelas III tahun ajaran 2014/2015 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 Kyai Mojo pada materi pecahan, dari 24 siswa, ada 10 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM dengan rentang nilai 40-64, 4 siswa yang dapat melebihi KKM dengan rentang nilai 70-100, dan 10 lainnya hanya mencapai KKM dengan rentang nilai 65-70. Guru kelas III SD Negeri Kyai Mojo menentukan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 65.

Hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Kyai Mojo pada hari senin, tanggal 03 November 2014 dalam pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan masih jarang dalam menggunakan alat peraga dalam menyampaikan pelajaran matematika sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan minimnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu interaksi siswa dengan guru belum terlihat, siswa belum aktif bertanya selama proses

pembelajaran. Siswa juga mengalami kesulitan di dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini terlihat ketika dalam mengerjakan soal latihan masih banyak siswa yang tidak selesai. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa akan suatu materi pembelajaran, karena guru memiliki peran untuk membimbing dan memfasilitasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika tentang materi pecahan sederhana.

Rendahnya hasil belajar dalam pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo mendorong untuk dilakukannya penelitian di SD Negeri Kyai Mojo. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Disamping itu untuk meningkatkan kinerja guru supaya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan sederhana akan memusatkan perhatian siswa. Media pembelajaran yang dapat diamati atau dipegang ketika melakukan aktivitas belajar dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu media pembelajaran juga membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep materi tersebut.

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 kartu pecahan. Kartu

pecahan adalah media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Hal tersebut karena 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. Selain itu kartu pecahan merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat semi konkret sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yang bersifat operasional konkret.

Dari uraian di atas, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo dengan pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini karena anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret, sehingga pembelajaran sebaiknya menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan berjudul “upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan di kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta”.

## **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.

1. Pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo terhadap konsep membandingkan pecahan sederhana masih rendah.

2. Antusiasme siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo masih kurang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Guru kelas III SD Negeri Kyai Mojo masih menggunakan metode ceramah, sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal latihan.
4. Guru kelas III SD Negeri Kyai Mojo belum menggunakan media untuk pembelajaran dalam menjelaskan materi pecahan sederhana, sehingga pemahaman siswa tentang materi pecahan masih rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini perlu membatasi pada dua permasalahan yaitu rendahnya kemampuan berhitung dalam pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari pembatasan masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan : “Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta melalui media kartu pecahan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

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.

#### **G. Definisi Operasional Variabel**

Agar penelitian ini lebih terarah dan memiliki persamaan persepsi maka perlu adanya batasan-batasan istilah yang digunakan dalam variabel judul penelitian ini. Istilah-istilah tersebut adalah:

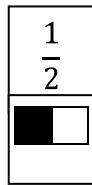
## 1. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah perolehan nilai dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan siswa dalam mata pelajaran matematika dengan materi pecahan dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi (tes tertulis) dan dikatakan berhasil bila  $\geq 70\%$  siswa mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 65.

## 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 serta dibungkus oleh plastik bening dengan tujuan supaya media kartu pecahan dapat terjaga kualitasnya. Media kartu pecahan ini berukuran panjang 5 cm dan lebar 10 cm. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Media kartu pecahan ini berjumlah 20 kartu pada masing-masing kelompok sehingga karena jumlah siswa kelas III di SD Negeri Kyai Mojo adalah 24 dan dibagi menjadi 6 kelompok maka jumlah kartu pecahan yang dibuat adalah 120 kartu. Media kartu pecahan digunakan melalui sebuah permainan kartu. Dalam memainkan media kartu pecahan tersebut siswa dibagi menjadi beberapa kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Masing-masing siswa di dalam kelompok tersebut mendapatkan kartu

yang berbeda-beda dengan jumlah 5 kartu. Kartu tersebut dikeluarkan secara bergiliran oleh masing-masing siswa. Kartu yang dikeluarkan siswa nilainya harus dapat melebihi nilai dari siswa yang mengeluarkan kartu sebelumnya. Jika tidak ada yang dapat melebihi nilainya maka siswa tersebut berhak mengeluarkan kartu dengan nilai baru dan seterusnya sampai kartu yang dipegang habis. Siswa yang kartu pecahannya habis pertama kali maka dia yang disebut sebagai pemenang. Berikut ini contoh desain dari media kartu pecahan.



### 3. Pecahan Sederhana

Pecahan sederhana yaitu materi yang menyajikan konsep-konsep pecahan dengan kompetensi dasar mengenal pecahan, membandingkan pecahan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan. Pecahan sederhana dipelajari pada kelas III semester II. Penelitian ini fokus pada materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana dengan penyebut sama dan tidak berpenyebut sama.



## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian tentang Pembelajaran Matematika di SD**

Pembelajaran matematika di SD pada dasarnya adalah kegiatan. Pada siswa SD, matematika adalah kegiatan konkret. Siswa SD belum bisa diajari secara definisi. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau Perencanaan mengajar secara matang. Agar pembelajaran Siswa SD bisa menyenangkan. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, siswa diharapkan bisa mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan guru sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran, masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis, pembelajaran matematika masih banyak hanya sebagai metode untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tertutup dan definisi, hal ini dikhawatirkan dapat merusak kecerdasan intuisi siswa.

Pelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk “dibimbing” dan “menemukan kembali” matematika dengan melakukannya. Oleh karena itu seorang guru harus mengetahui langkah-langkah pembelajarannya agar penyampaian sistematis. Seperti yang disampaikan oleh Zulkardi (Marsigit, 2013) langkah-langkah pembelajaran matematika realistik:

1. Persiapan, Selain menyiapkan masalah kontekstual, guru harus memahami masalah dan memiliki berbagai macam strategi yang mungkin akan ditempuh siswa dalam menyelesaikannya.

2. Pembukaan, pada bagian ini siswa diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan kepada masalah dari dunia nyata. Kemudian siswa diminta untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara mereka sendiri.
3. Proses Pembelajaran, siswa mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengalamannya, dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Kemudian setiap siswa atau kelompok mempresentasikan hasil kerjanya didepan siswa atau kelompok lain dan siswa atau kelompok lain memberi tanggapan terhadap hasil kerja siswa atau kelompok penyaji. Guru mengamati jalannya diskusi kelas dan memberi tanggapan sambil mengarahkan siswa untuk mendapatkan strategi terbaik serta menemukan prinsip bersifat lebih umum.
4. Penutup, setelah mencapai kesepakatan tentang strategi terbaik melalui diskusi kelas, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu. Pada akhir pertemuan siswa harus mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk matematika formal.

Moerland (Marsigit, 2013) Dalam matematika realistik terdiri dari 4 langkah, yaitu matematika konkret, model konkret, matematika model formal dan matematika formal. Dimana membelajarkan matematika melalui hal-ha nyata yang ada di kehidupan kita sehari-hari. Dari hal-hal nyata tersebut kita dapat menemukan permasalahan matematikanya, lalu kita mulai memodelkan permasalahan tersebut. Selanjutnya kita mulai menggunakan notasi-notasi matematika, mengkonsepkan permasalahan tersebut secara matematika sampai

akhirnya memodelkan dan menyelesaikan permasalahan tersebut secara formal. Dengan demikian konsep pembelajaran matematika akan lebih mengena dalam diri siswa.

Cakupan matematika sebagai suatu mata pelajaran memang sangat luas. Kemampuan matematika bukan hanya sekedar kemampuan berhitung atau menggunakan rumus, akan tetapi mencakup beberapa kompetensi yang menjadikan siswa tersebut mampu memahami tentang konsep dasar matematika. Sebagaimana diuraikan oleh Katagiri (Marsigit, 2008) mengenai berpikir matematika yang meliputi tiga aspek yakni: (1) sikap matematika, (2) metode memikirkan matematika, dan (3) konten matematika. Untuk dapat mempelajari matematika dengan baik sangat dibutuhkan kemampuan bahasa. Kemampuan berbahasa ini sangat berperan dalam proses memahami soal dan alur logika pikir dalam matematika. Selain itu, imajinasi dan kreativitas siswa juga sangat diperlukan dalam mempelajari matematika. Hal inilah yang memungkinkan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa agar terkondisikan dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika juga menggunakan suatu desain yang mengoptimalkan siswa dalam belajar matematika sehingga terciptalah belajar matematika yang optimal (Gatot Muhsetyo, 2007: 256).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, guru SD perlu memahami bagaimana karakteristik matematika. selain itu guru SD perlu juga mengetahui taraf perkembangan siswa SD sehingga mereka dapat mengajarkan matematika

SD secara baik dengan mempertimbangkan karakteristik matematika dan siswa yang belajar.

Berdasarkan paparan di atas, pembelajaran matematika di kelas III SD merupakan suatu kegiatan yang memberikan kepada siswa untuk dibimbing dan menemukan kembali matematika dengan melakukannya. Pembelajaran matematika di kelas III SD harus sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Oleh karena itu pembelajaran matematika di kelas III SD bersifat pembelajaran realistik. Di dalam pembelajaran realistik guru perlu menyiapkan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Selain itu guru perlu menghubungkan pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitar siswa. Sehingga siswa lebih memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran matematika di SD memiliki tujuan dan fungsi tersendiri. Menurut Hudoyo (Lenterak, 2011) fungsi dari pembelajaran matematika di SD adalah untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Simbol-simbol itu penting untuk membantu memanipulasi aturan-aturan dengan operasi yang ditetapkan. Simbolisasi menjamin adanya komunikasi dan mampu memberikan keterangan untuk membentuk suatu konsep baru. Konsep baru terbentuk karena adanya pemahaman terhadap konsep sebelumnya, sehingga matematika itu konsep-konsepnya tersusun secara hirarkis. Dengan demikian simbol-simbol itu dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide secara efektif dan efisien. Agar simbol-simbol itu berarti, kita harus memahami ide yang

terkandung di dalam simbol tersebut. Karena itu hal terpenting adalah bahwa itu harus dipahami sebelum ide itu disimbolkan.

Lenterak (2011) menyatakan ada beberapa tujuan pembelajaran matematika di SD. Tujuan tersebut antara lain (1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif; (2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan; (3) Menambah dan mengembangkan ketrampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari; (4) mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah dan (5) membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat dan disiplin.

Berdasarkan paparan di atas pembelajaran matematika di kelas III SD Memiliki tujuan dan fungsi. Fungsi tersebut yaitu untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam membandingkan pecahan sederhana melalui simbol-simbol yang tertulis pada media kartu pecahan. Selain itu tujuan pembelajaran matematika di kelas III SD antara lain Menambah dan mengembangkan ketrampilan membandingkan dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah.

Pada dasarnya, tugas utama seorang guru matematika adalah membantu siswanya mendapatkan informasi, ide-ide, keterampilan-keterampilan, nilai-nilai,

dan cara-cara berpikir serta cara-cara mengemukakan pendapat. Namun tugas yang paling utama dari para guru matematika di SD adalah membimbing para siswa tentang bagaimana belajar yang sesungguhnya serta bagaimana belajar memecahkan masalah sehingga hal-hal tersebut dapat digunakan di masa depan mereka, di saat mereka sudah meninggalkan bangku sekolah lalu terjun ke lapangan-lapangan kerja yang sesuai, sebagaimana dinyatakan Joyce Dkk (1992:1) berikut:

*" ... the most important long-term outcome of instruction may be the students' increased capabilities to learn more easily and effectively in the future, both because of the knowledge and skill they have acquired and because they have mastered learning process."*

Sejalan dengan munculnya teori belajar terbaru yang dikenal dengan konstruktivisme, menguatnya isu demokratisasi pendidikan, semakin canggihnya teknologi informasi dan komunikasi, semakin dibutuhkannya kemampuan memecahkan masalah dan berinvestigasi, dan semakin banyak dan cepatnya penemuan teori-teori baru, maka pendekatan seperti Pendidikan Matematika Realistik (*Realistic Mathematics Education*), Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*), Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), serta Pendekatan Pembelajaran Matematika Kontekstual (*Contextual Teaching & Learning*) merupakan pendekatan-pendekatan yang sangat dianjurkan para pakar untuk digunakan selama proses pembelajaran di kelas-kelas di Indonesia.

Dengan strategi pembelajaran konstruktivisme, diharapkan adanya perubahan dari:

1. Mengingat (*memorizing*) atau menghafal (*rote learning*) ke arah berpikir (*thinking*) dan pemahaman (*understanding*)
2. Model ceramah ke pendekatan: *discovery learning*, *inductive learning*, atau *inquiry learning*.
3. Belajar individual ke kooperatif.
4. Positivist (*behaviorist*) ke konstruktivisme, yang ditandai dengan perubahan paradigma pembelajaran, dari paradigma pengetahuan dipindahkan dari otak guru ke otak siswa (*knowledge transmitted*) ke bentuk interaktif, investigatif, eksploratif, *open ended*, keterampilan proses, *modeling*, ataupun pemecahan masalah.
5. *Subject centred* ke *clearer centred* (terkonstruksinya pengetahuan siswa).

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di kelas III SD hendaknya dapat menerapkan pembelajaran konstruktivisme. Pada penelitian yang akan dilakukan menerapkan pembelajaran konstruktivisme, karena pada penelitian ini berpusat pada aktivitas siswa. Selain itu pada penelitian ini juga melatih siswa untuk dapat bentuk interaktif, investigatif, eksploratif, *open ended*, keterampilan proses, *modeling*, ataupun pemecahan masalah khususnya materi pecahan sederhana.

Menurut Marsigit (2013) bahwa persiapan pembelajaran matematika dapat digolongkan menjadi 2 kategori utama yaitu : Persiapan Umum dan Persiapan Khusus. Persiapan Umum meliputi Kajian dan Penyesuaian Paradigma dan Teori Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Inovatif dan implementasinya, baik menyangkut hakekat matematika sekolah, tujuan pendidikan matematika, hakekat

tugas dan fungsi guru matematika, hakekat siswa belajar matematika, hakekat metode pembelajaran matematika, hakekat penilaian pembelajaran matematika, dan hakekat sumber belajar matematika. Sedangkan Persiapan Khusus meliputi persiapan yang terkait dengan persiapan pembelajaran matematika dikelas. Persiapan Khusus dimulai dengan analisis kurikulum (KTSP) yang meliputi Standard Isi, Standard Kompetensi, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Pemetaan, Indikator, Strategi Belajar Mengajar (Tatap Muka) dan Penilaian. Persiapan Khusus pada akhirnya menghasilkan RPP (*Lesson Plan*). Hal-hal yang perlu mendapat perhatian pada persiapan Khusus pembelajaran matematika adalah perlu dikembangkannya beberapa skema meliputi: Struktur Pembelajaran (Pendahuluan, kegiatan Inti, dan Penutup), Skema Pencapaian Kompetensi (*Will, Attitude, Knowledge, Skill dan Experience*), Skema Interaksi (Klasikal, Kelompok dan Individu), Skema Variasi Metode (Induksi-Deduksi) dan Skema Variasi Media atau alat bantu pembelajaran (LKS dan Alat Peraga) dan Variasi Sumber Belajar (Buku Text, Internet atau Blog dan ICT). Baik Persiapan Umum maupun Persiapan Khusus pada umumnya dikehendaki agar praktek pembelajaran mampu menggeser paradigma lama yaitu pembelajaran yang berorientasi kepada guru menuju ke pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Oleh karena itu kemampuan guru dalam melayani kebutuhan siswa dalam belajar matematika menjadi sangat penting. Guru akan sangat dibantu dengan Skema Interaksi dan Variasi Media. LKS tidak hanya merupakan kumpulan soal tetapi dapat merupakan sumber informasi, teori atau penemuan terbimbing. LKS juga tidak harus selalu satu macam, tetapi dapat dikembangkan banyak ragam dalam satu



pertemuan. Kemampuan guru mengembangkan materi ajar (buku, internet, ICT) menjadi sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran matematika. Sumber belajar yang terbaik adalah sumber belajar yang dikembangkan oleh guru itu sendiri.

Di dalam pembelajaran matematika di kelas III SD siswa dituntut untuk dapat memahami konsep dari matematika tersebut dan menerapkannya untuk mengatasi persoalan-persoalan di kehidupan nyata. Pembelajaran matematika di kelas III SD dalam mengenalkan konsep baru dan dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang masih suka bermain. Oleh karena itu guru harus dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas III SD.

Pembelajaran matematika yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang inovatif. Marsigit (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran yang inovatif memiliki beberapa ciri-ciri antara lain sebagai berikut.

1. *Student center*
2. Variasi media pembelajaran
3. Variasi metode pembelajaran
4. Variasi interaksi: klasikal, individu, kelompok
5. Konstruktivisme
6. Matematika sekolah
7. Realistik
8. Bruner, piaget, vigotsky
9. Kurikulum interaktif

10. Guru sebagai fasilitator

11. *Education is for all*

12. Skema pembelajaran fleksibel.

Berdasarkan paparan di atas, pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri Kyai Mojo yang akan dilakukan pada penelitian ini merupakan pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut karena beberapa ciri-ciri pada pembelajaran inovatif terdapat pada pembelajaran matematika yang akan dilakukan pada penelitian ini. Ciri-ciri tersebut antara lain *student center* karena pembelajaran matematika yang akan dilakukan memusatkan pada aktivitas belajar siswa. Pada penelitian kali ini pembelajaran matematika yang akan dilakukan menggunakan media kartu pecahan sehingga termasuk dalam variasi media pembelajaran. Selain itu pada pembelajaran matematika yang akan dilakukan guru merupakan sebagai fasilitator karena media kartu pecahan yang akan digunakan pada pembelajaran matematika disiapkan oleh guru.

## **B. Kajian tentang Materi Pecahan di Kelas III SD**

1. Pengertian pecahan

Gatot Muhsetyo (2007: 4) menyatakan bahwa pecahan pada prinsipnya menyatakan beberapa bagian dari sejumlah bagian yang sama. Seluruh jumlah bagian yang sama tersebut sama-sama membentuk satuan (unit). Sejalan dengan pendapat tersebut Sulardi (2008: 141) menyatakan pecahan adalah bagian dari sesuatu yang utuh. Pecahan dapat ditunjukkan dengan daerah yang diarsir.

Osman T, dkk (2007: 110) mengemukakan bahwa bilangan yang menyatakan bagian dari sesuatu yang utuh atau satu kelompok disebut pecahan. Pembilang menunjukkan bilangan yang utuh yang dibagi, sedangkan penyebut menunjukkan banyak pembagian pecahan tersebut.

Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah bagian dari sesuatu yang utuh yang sama banyak yang terdiri dari pembilang dan penyebut yang keduanya dapat dibandingkan.

## 2. Membandingkan pecahan sederhana



Daerah yang diarsir adalah 1 dari 2 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$ . Lambang pecahan  $\frac{1}{2}$  dibaca satu per dua atau seperdua.



Daerah yang diarsir adalah 1 dari 4 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$ . Lambang pecahan  $\frac{1}{4}$  dibaca satu per tiga atau sepertiga. Hal tersebut membuktikan bahwa  $\frac{1}{2}$  lebih besar dari  $\frac{1}{4}$ .

Perbandingan pecahan tersebut dapat ditulis  $\frac{1}{2} > \frac{1}{4}$ .

Pembelajaran matematika di kelas III terdapat berbagai bab yaitu letak bilangan pada garis bilangan, operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, operasi hitung perkalian dan pembagian, masalah yang melibatkan uang, pengukuran waktu, panjang dan berat, hubungan antar satuan, pecahan sederhana,

unsur dan sifat bangun datar yang sederhana, jenis dan besar sudut, serta keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Materi pecahan sederhana pada pembelajaran matematika di kelas III terdapat pada semester dua. Materi pecahan sederhana tersebut dibagi terdiri 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.

### **C. Kajian tentang Hasil Belajar**

Sutratinah Tirtonegoro (2001: 43) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Eko Putro Widoyoko (2009: 25) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan pembelajaran adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Perubahan yang terjadi pada diri siswa dibedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*. Perubahan tersebut dinilai dalam bentuk angka dan kalimat.

Menurut Winkel (Purwanto, 2010: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan pada diri siswa yang dihasilkan dari proses kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan pada aspek kognitif dapat berupa peningkatan pengetahuan siswa akan materi pelajaran yang dipelajari, perubahan pada aspek afektif dapat berupa perubahan tingkah laku siswa yang sesuai dengan norma-norma agama. Perubahan pada aspek psikomotor dapat ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan yang dimiliki siswa. Siswa dapat mengembangkan potensi yang sudah dimilikinya.

Menurut Marsigit (2008) indikator keberhasilan belajar matematika adalah sebagai berikut.

1. Sikap positif terhadap matematika
2. Mengembangkan kreatifitas dan seni mengerjakan matematika
3. Mengembangkan kemampuan berfikir logis
4. Mengembangkan proses/prosedur matematika
5. Melakukan percobaan-percobaan matematika
6. Memahami pentingnya bilangan dan penerapannya
7. Memahami pentingnya geometri dan penerapannya
8. Menemukan pola-pola matematika
9. Menemukan hubungan-hubungan matematika
10. Mempunyai ketrampilan memecahkan masalah matematika
11. Memahami konsep-konsep atau pengertian matematika
12. Mempunyai kepekaan terhadap persoalan matematika di luar kelas

13. Berusaha secara kontinu dan terus menerus dalam mengembangkan matematika
14. Mampu mengkomunikasikan hasil-hasil pekerjaan matematika
15. Mampu mengembangkan dirinya sebagai seorang peneliti untuk meneliti matematika
16. Mampu bekerja secara mandiri dan independent dalam memecahkan persoalan matematika
17. Toleran dalam bekerjasama untuk memecahkan masalah matematika
18. Mampu menggunakan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk menggali persoalan matematika
19. Mampu menggunakan matematika untuk memecahkan persoalan sehari-hari
20. Mencoba menularkan atau memberikan pengetahuan atau keterampilan matematika kepada orang lain.
21. Memperoleh hasil atau nilai yang tinggi untuk ujian atau tes matematika
22. Mempunyai pengalaman mengikuti berbagai lomba matematika termasuk olimpiade.

Berdasarkan paparan diatas hasil belajar matematika yang ditentukan dalam penelitian kali ini adalah memperoleh hasil atau nilai yang tinggi untuk ujian atau tes matematika. selain itu melalui penggunaan media kartu pecahan siswa mampu memahami konsep membandingkan pecahan sederhana dan dapat memecahkan masalah sehari-hari yang bersangkutan dengan membandingkan pecahan sederhana.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Dalam mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Alat evaluasi terbagi menjadi beberapa macam salah satunya adalah tes. Tes hasil belajar yang baik harus sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Menurut Wina Sanjaya (2008:238) tes harus memiliki dua kriteria yaitu kriteria validitas dan reliabilitas. Tes hasil belajar sebagai suatu alat ukur dikatakan memiliki tingkat validitas seandainya dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan tes memiliki tingkat reliabilitas atau keandalan jika tes tersebut dapat menghasilkan informasi yang konsisten.

Menurut Wina Sanjaya (2008:238) ada beberapa teknik untuk menentukan tingkat reliabilitas. Pertama, dengan tes-retes yaitu dengan mengorelasikan hasil testing yang pertama dengan hasil testing yang kedua. Kedua, dengan mengorelasikan hasil testing antara item genap dan item ganjil (odd-even method). Ketiga, dengan memecah hasil testing menjadi dua bagian, kemudian keduanya dikorelasikan.

Wina Sanjaya (2008:239) mengemukakan beberapa jenis tes hasil belajar antara lain sebagai berikut.

1. Berdasarkan jumlah peserta didik
  - a. Tes kelompok adalah tes yang dilakukan terhadap sejumlah siswa secara bersama-sama, dan
  - b. Tes individual adalah tes yang dilakukan kepada seorang siswa secara perorangan.
2. Berdasarkan cara penyusunannya

- a. Tes buatan guru disusun untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh guru yang bersangkutan, dan
  - b. Tes standar adalah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sehingga berdasarkan kemampuan tersebut tes standar dapat memprediksi keberhasilan belajar siswa pada masa yang akan datang.
3. Berdasarkan cara pelaksanaannya
- a. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan dengan cara siswa menjawab sejumlah item soal dengan cara tertulis,
  - b. Tes lisan adalah bentuk tes yang menggunakan bahasa secara lisan, dan
  - c. Tes perbuatan adalah tes dalam bentuk peragaan dan digunakan untuk mengetahui kemampuan serta keterampilan seseorang mengenai sesuatu.

Berdasarkan paparan di atas maka dalam penelitian yang akan dilakukan berencana menggunakan tes hasil belajar yang berbentuk tertulis. Tes tersebut bersifat individual karena siswa akan mengerjakan secara individu namun dalam waktu yang bersamaan. Dalam penyusunan soal tes tertulis berdasarkan pada standar KKM (Kriterian Kelulusan Minimal) yang sudah ditentukan oleh guru. Berdasarkan cara penyusunannya tes tertulis yang akan digunakan termasuk dalam tes standar karena bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan untuk memprediksi keberhasilan belajar siswa yang dilihat melalui hasil soal tes tertulis yang digunakan.

#### **D. Kajian tentang Karakteristik Siswa Kelas III SD**

Perkembangan seseorang terjadi dari beberapa tahap. Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 4) perkembangan seseorang dibedakan menjadi beberapa bagian



yaitu perkembangan prenatal, perkembangan masa bayi, perkembangan masa kanak-kanak awal, perkembangan masa kanak-kanak akhir, masa remaja, masa dewasa awal dan madya serta masa lanjut usia. Siswa kelas III SD termasuk pada masa kanak-kanak akhir sebab rentang usia pada masa kanak-kanak akhir adalah 7-12 tahun.

Pada masa ini anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah banyak bergaul dengan orang-orang diluar rumah, yaitu dengan teman bermain di sekitar rumah, dengan teman di sekolah masyarakat mengharapkan agar anak menguasai dan menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya agar diterima dengan baik oleh lingkungannya.

Sutari Imam Barnadib (Dwi Siswoyo,dkk, 2007: 101) menyatakan ada lima asas perkembangan pada diri siswa sebagai berikut.

1. Tubuhnya selalu berkembang sehingga semakin lama semakin dapat menjadi alat untuk menyatakan kepribadiannya,
2. Siswa dilahirkan dalam keadaan tidak berdaya, hal ini menyebabkan dia terikat kepada pertolongan orang dewasa yang bertanggung jawab,
3. Siswa membutuhkan pertolongan dan perlindungan serta membutuhkan pendidikan untuk kesejahteraan anak didik,
4. Siswa mempunyai daya berekspresi, yaitu kekuatan untuk menemukan hal-hal baru di dalam lingkungannya dan menuntut pendidik untuk memberi kesempatan kepadanya, dan
5. Siswa mempunyai dorongan untuk mencapai emansipasi dengan orang lain.

Berdasarkan paparan di atas, siswa kelas III di SD sudah mencapai pada asas-asas tersebut karena di kelas III SD siswa sudah mempunyai daya ekspresi pada tingkat awal. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Selain itu siswa juga sudah menunjukkan sikap kepeduliannya terhadap teman sebayanya. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang mau berbagi barang yang dimilikinya dengan teman sekelasnya. Sikap tersebut berbeda dengan sikap sewaktu masih duduk di kelas I maupun kelas II karena siswa pada kelas tersebut siswa masih bersifat individual dan terkesan egois. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.

Menurut Jean Piaget (Dwi Siswoyo, dkk, 2007:111) perkembangan intelektual siswa berlangsung dalam empat tahap yaitu (a) tahap sensori motor, (b) tahap pra-operasional, (c) tahap operasional konkret dan (d) tahap operasional formal. 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.

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 (Rita Eka Izzaty, 2008: 118) strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan bahan-bahan yang konkret,
2. Menggunakan alat visual,
3. Gunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks,
4. Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik, dan
5. Beri latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan.

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. Alat bantu tersebut berbentuk media pembelajaran. 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.

Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 116) ciri-ciri anak pada masa kelas rendah sebagai berikut.

1. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah,
2. Suka memuji diri sendiri,
3. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting,

4. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya, dan
5. Suka meremehkan orang lain.

Masa kelas rendah terjadi pada kelas I, II dan III. Berdasarkan paparan diatas, ciri-ciri kelas III SD sesuai dengan kenyataannya antara lain masih suka memuji diri sendiri, masih suka membandingkan dirinya dengan teman sebaya dan masih suka meremehkan orang lain dengan cara menganggap bahwa dirinya yang lebih baik dalam segala-galanya.

Perkembangan dari karakteristik seseorang banyak yang mempengaruhi antara lain keturunan, lingkungan dan lain sebagainya. Ahmad Fauzi (2004:98) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah faktor keturunan dan faktor lingkungan. Untuk lebih jelasnya dari pernyataan tersebut akan dijelaskan dibawah ini.

1. Faktor keturunan

Turunan memiliki peranan yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Ia lahir ke dunia ini membawa berbagai ragam warisan yang berasal dari kedua ibu-bapak atau kakek-nenek. Warisan (turunan atau pembawaan) tersebut yang terpenting adalah bentuk tubuh, raut muka, warna kulit, intelegensi, bakat, sifat-sifat atau watak, dan penyakit.

2. Fator lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah

tempat mendidik, masyarakat tempat anak bergaul juga bermain sehari-hari dan keadaan alam sekitar dengan iklimnya, flora dan faunanya.

Siswa kelas III SD masih sangat rentan dengan pengaruh dari luar terutama pada faktor lingkungan. Siswa kelas III SD masih mudah dipengaruhi oleh lingkungannya baik pengaruh baik maupun pengaruh buruk. Mayoritas siswa kelas III di SD Negeri Kyai Mojo berasal dari keluarga yang menengah kebawah. Selain itu lingkungan daerah tempat tinggal siswa kelas III di SD Negeri Kyai Mojo adalah daerah perkotaan sehingga pengaruh buruk masih sering dijumpai di daerah tempat tinggal mereka. Sehingga diperlukan kerjasama antara guru dengan orangtua siswa dalam mendampingi proses berkembangnya karakteristik siswa supaya dapat berkembang dengan baik.

Jadi berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang dimiliki siswa kelas III SD adalah pada tahap operasional konkret. Selain itu juga siswa kelas III SD juga sedang mengalami tahap perkembangan sosial, emosi dan moral. Oleh karena itu guru perlu mengamati dan mendengar apa yang dilakukan oleh siswa dan mencoba menganalisis bagaimana siswa berpikir. Pengaruh teman sebaya sangat besar baik yang bersifat positif seperti pengembangan diri dan pembentukan harga diri maupun negatif.

## **E. Kajian tentang Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian media pembelajaran**

Gerlarch & Elly (Azhar Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Wina Sanjaya (2008: 205) mengatakan bahwa media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, Slide, bahkan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata dan lain-lain. Kegiatan tersebut dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan siswa.

Azhar Arsyad (2011: 7) berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti OHP, radio, televisi dan lain sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa hardware dan software. Selain itu media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang sedang disampaikan.

## 2. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan persalahan persepsi juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Padahal untuk mematuhi sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.

Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, dan
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Media kartu pecahan yang digunakan dalam penelitian ini juga memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik karena siswa akan diajak bermain dengan menggunakan media kartu pecahan,

- b. 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.
  - c. Metode mengajar akan lebih bervariasi karena guru tidak hanya menggunakan media ceramah namun juga menggunakan metode permainan.
  - d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan karena siswa tidak hanya mengerjakan soal dan mendengarkan penjelasan guru tetapi siswa dilatih untuk mengamati dan belajar sambil bermain.
3. Macam-macam media pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005: 213) klasifikasi media pembelajaran cukup mendalam antara lain sebagai berikut.

- a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja,
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan penglihatannya saja,
  - 3) Media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
- b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam :



- 1) 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.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat yaitu media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus
- 3) Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

c. Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi ke dalam:

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

Berdasarkan pendapat di atas, media kartu pecahan termasuk dalam jenis media visual karena hanya mengandalkan indera penglihatan. Media kartu pecahan termasuk dalam media yang daya liputnya luas karena penggunaan 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.

#### 4. 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 Azhar Arsyad (2011: 75) kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi,
- c. Praktik, luwes dan bertahan,
- d. Guru terampil menggunakannya,
- e. Pengelompokkan sasaran, dan
- f. Mutu teknis

Selain pertimbangan di atas, untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti yang lain. Menurut Wina Sanjaya (2008: 224) sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu:

- a. *Access*, kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media,
- b. *Cost*, biaya juga harus dipertimbangkan,
- c. *Technology*, ketersediaan dan kemudahan dalam menggunakannya,
- d. *Interactivity*, media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas,

- e. *Organization*, pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi, dan
- f. *Novelty*, kebaruan dari media juga harus dipertimbangkan.

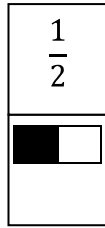
Berdasarkan pendapat di atas, maka media kartu pecahan sudah memenuhi syarat dalam pemilihan media pembelajaran yang baik. Hal tersebut dikarenakan media kartu pecahan dibuat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media kartu pecahan sesuai dengan isi materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Media kartu pecahan juga dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya, media kartu pecahan sudah sesuai dengan rumusan *ACTION*. Media kartu pecahan sangat mudah karena dapat digunakan kapanpun juga dan dimanapun juga (*Access*). Dalam pembuatan media kartu pecahan cukup terjangkau karena bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media kartu pecahan harganya cukup murah (*Cost*). Media kartu pecahan sangat mudah digunakan karena digunakan melalui permainan kartu (*Technology*). *Interactivity* sudah dapat tercipta melalui penggunaan media kartu pecahan karena siswa dilatih untuk dapat berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru melalui pertanyaan-pertanyaan singkat sesuai materi pembelajaran. Media kartu pecahan sudah mendapatkan dukungan dari pihak sekolah SD Negeri Kyai Mojo (*Organization*). Selain itu media kartu pecahan sudah mengalami pembaharuan karena media kartu pecahan merupakan pembaharuan dari blok pecahan (*Novelty*).

## **F. Kajian tentang Media Kartu Pecahan**

### **1. Pengertian media kartu pecahan**

Menurut Rifaidlilah Kartika (2012) 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 desimal dan sebaliknya. Setiap kartu mempunyai dua bagian yang berbeda yaitu satu bagian berisi pecahan biasa dan satu bagian berisi pecahan desimal.

Media kartu pecahan merupakan salah satu jenis media kartu bilangan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Media kartu pecahan yang akan digunakan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo serta dibungkus oleh plastik bening dengan tujuan supaya media kartu pecahan dapat terjaga kualitasnya. Media kartu pecahan ini berukuran panjang 5 cm dan lebar 10 cm. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Dibawah ini contoh dari media kartu pecahan yang akan digunakan dalam penelitian ini.



Media kartu pecahan berfungsi untuk merevisi sebuah topik yang baru disampaikan. Media kartu pecahan digunakan melalui sebuah permainan. Permainan kartu pecahan digunakan di tengah sebuah topik untuk mengkonsolidasi ide-ide dasar dan menilai secara diagnostik pembelajaran pada saat itu.

## 2. Permainan kartu pecahan

Menurut Dienes (Ruseffendi, 1992: 124) permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara kongkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada siswa. Dapat dikatakan bahwa objek-objek kongkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik. Makin banyak bentuk-bentuk yang berlainan yang diberikan dalam konsep-konsep tertentu, akan makin jelas konsep yang dipahami siswa, karena siswa akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajarinya itu. Dalam mencari kesamaan sifat anak-anak mulai diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti. Untuk melatih siswa dalam mencari kesamaan sifat-sifat ini, guru perlu mengarahkan mereka dengan mentranslasikan kesamaan struktur dari bentuk permainan yang satu ke bentuk permainan lainnya.

Translasi ini tentu tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak yang ada dalam permainan semula.

Menurut Dienes (Ruseffendi, 1992:125-127), konsep-konsep matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Dienes membagi tahap-tahap belajar menjadi 6 tahap, yaitu:

a. Permainan Bebas (*Free Play*)

Dalam setiap tahap belajar, tahap yang paling awal dari pengembangan konsep bermula dari permainan bebas. Permainan bebas merupakan tahap belajar konsep yang aktifitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan. Siswa diberi kebebasan untuk mengatur benda. Selama permainan pengetahuan anak muncul. Dalam tahap ini siswa mulai membentuk struktur mental dan struktur sikap dalam mempersiapkan diri untuk memahami konsep yang sedang dipelajari.

b. Permainan yang Menggunakan Aturan (*Games*)

Dalam permainan yang disertai aturan siswa sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Keteraturan ini mungkin terdapat dalam konsep tertentu tapi tidak terdapat dalam konsep yang lainnya. Melalui permainan siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan bagaimana struktur matematika itu. Makin banyak bentuk-bentuk berlainan yang diberikan dalam konsep tertentu, akan semakin jelas konsep yang dipahami siswa, karena akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajari itu.

c. Permainan Kesamaan Sifat (*Searching for communalities*)

Dalam mencari kesamaan sifat siswa mulai diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti. Untuk melatih dalam mencari kesamaan sifat-sifat ini, guru perlu mengarahkan mereka dengan menranslasikan kesamaan struktur dari bentuk permainan lain. Translasi ini tentu tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak yang ada dalam permainan semula.

d. Permainan Representasi (*Representation*)

Representasi adalah tahap pengambilan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Para siswa menentukan representasi dari konsep-konsep tertentu. Setelah mereka berhasil menyimpulkan kesamaan sifat yang terdapat dalam situasi-situasi yang dihadapinya itu. Representasi yang diperoleh ini bersifat abstrak, Dengan demikian telah mengarah pada pengertian struktur matematika yang sifatnya abstrak yang terdapat dalam konsep yang sedang dipelajari.

e. Permainan dengan Simbolisasi (*Symbolization*)

Simbolisasi termasuk tahap belajar konsep yang membutuhkan kemampuan merumuskan representasi dari setiap konsep-konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal.

f. Permainan dengan Formalisasi (*Formalization*)

Formalisasi merupakan tahap belajar konsep yang terakhir. Dalam tahap ini siswa-siswa dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut. Pada tahap formalisasi anak tidak hanya mampu merumuskan teorema serta

membuktikannya secara deduktif, tetapi mereka sudah mempunyai pengetahuan tentang sistem yang berlaku dari pemahaman konsep-konsep yang terlibat satu sama lainnya.

Berdasarkan paparan di atas, permainan kartu menggunakan media kartu pecahan juga memiliki tahapan-tahapan belajar yang terkandung dalam permainan tersebut. Tahapan tersebut antara lain:

- a) Permainan yang menggunakan aturan (*games*), permainan kartu pecahan merupakan permainan yang menggunakan aturan (*games*) karena di dalam permainan kartu pecahan terdapat beberapa aturan yang harus dilakukan oleh siswa,
- b) Permainan Kesamaan Sifat (*Searching for communalities*), permainan kesamaan sifat terkandung dalam permainan kartu pecahan juga karena di dalam permainan kartu pecahan siswa diminta untuk membandingkan pecahan sederhana. Secara tidak langsung di dalam membandingkan kartu pecahan tersebut siswa diminta untuk dapat menemukan kesamaan sifat pecahan yang berpenyebut sama dan yang tidak berpenyebut sama, dan
- c) Permainan dengan Simbolisasi (*Symbolization*), di dalam permainan kartu pecahan siswa diperkenalkan dengan simbol-simbol pecahan sederhana. Simbol-simbol tersebut diwujudkan melalui angka pecahan dan gambar yang menjelaskan pecahan tersebut. Angka dan gambar tersebut tercantum dalam media kartu pecahan.



Di dalam sebuah permainan terdapat beberapa aturan yang harus dilakukan oleh pemainnya. Permainan kartru juga memiliki beberapa aturan yang harus dilakukan. Menurut John D Latuheru (1998:115) ada beberapa langkah dalam permainan kartu. langkah-langkah tersebut antara lain:

- a. siapkan satu set kartu,
- b. kartu dikocok, dan dibagikan kepada pemainnya secara adil,
- c. setiap pemainnya dapat memulai permainan dengan mengeluarkan satu kartu,
- d. pemain yang lain mengeluarkan kartu yang besarnya melebihi nilai kartu dari pemain satu, dan
- e. dan seterusnya, pemain yang kartunya paling cepat habis maka dia disebut sebagai pemenang.

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

- a) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Di kelas III SD N Kyai Mojo terdapat 24 siswa sehingga dibagi menjadi 6 kelompok dan setiap kelompoknya terdapat 4 siswa,
- b) masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu pecahan. Satu set kartu pecahan terdapat 20 kartu pecahan,
- c) pemain 1. Mengocok semua kartu kemudian membagikannya kepada pemain 2, pemain 3, pemain 4 dan pemain 1 sendiri. Masing-masing pemain mendapat 5 kartu. Pemain 1 mengeluarkan 1 kartu miliknya,

- d) giliran selanjutnya, pemain 2 mengeluarkan kartu yang sama penyebutnya dengan kartu yang dikeluarkan pemain 1,
- e) jika tidak satu pun kartu pemain 2 yang penyebutnya sama, pemain 2 harus mengambil kartu yang dikeluarkan pemain 1 dan pemain 1 mengeluarkan kartu yang lain,
- f) giliran selanjutnya, pemain 3 mengeluarkan 1 kartu yang sama penyebutnya dengan kartu yang dikeluarkan pemain 1 dan pemain 2,
- g) jika tidak satu pun kartu pemain 3 yang penyebutnya sama, pemain 3 harus mengambil kartu yang dikeluarkan pemain 1 dan pemain 2. Selanjutnya, pemain 1 atau pemain 2 atau pemain 4 (yang nilai pecahan pada kartunya lebih tinggi) mengeluarkan kartu yang lain,
- h) jika keempat pemain dapat mengeluarkan kartu yang penyebutnya sama, ketiga kartu itu dibandingkan nilainya,
- i) pemain yang nilai pecahan pada kartunya paling tinggi dapat mengeluarkan kartu yang lain,
- j) demikian seterusnya, dan
- k) pemain yang kartunya paling cepat habis menjadi pemenang.

### 3. Tujuan Penggunaan media kartu pecahan

Hirdjan (1997: 37) mengemukakan bahwa suatu permainan dengan menggunakan kartu matematika bertujuan diantaranya agar siswa dapat:

- a. Mendalami beberapa konsep matematika beserta sifat-sifat yang terkait.
- b. Meningkatkan keterampilan dalam melakukan operasi bilangan.
- c. Melakukan latihan berulang kali untuk peningkatan daya ingatnya.

Berdasarkan paparan di atas, 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 pecahan 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.

#### 4. Kelebihan dan kekurangan media kartu pecahan

Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2011: 30) mengemukakan kelebihan dari media kartu matematika adalah sebagai berikut.

- a. Siswa merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran matematika karena dapat belajar sambil bermain.
- b. Dengan tanpa disadari siswa melakukan latihan soal berulang kali, sehingga tingkat pemahaman siswa semakin meningkat
- c. Hasil belajar siswa akan lebih meningkat, karena sering melakukan latihan soal dengan permainan.

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.

Pandangan orang atau masyarakat mengenai permainan kartu, dimana biasanya kartu dijadikan alat untuk berjudi. John D Latuheru (1998: 15) mengemukakan kelemahan permainan kartu sebagai berikut.

- a. Ketepatan (efektivitas) belajar melalui permainan tergantung dari materi yang dipilih khusus serta bagaimana memanfaatkannya
- b. 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
- c. Bahan permainan mungkin sekali membutuhkan biaya yang cukup besar serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit
- d. Membutuhkan adanya diskusi-diskusi sesudah permainan dan itu dilaksanakan demi keberhasilan pembelajaran tersebut
- e. 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. Media kartu pecahan yang terbuat dari kertas kualitasnya tidak tahan lama.

Dalam mengantisipasi kekurangan dari media kartu pecahan, ada beberapa tindakan yang dilakukan. Tindakan tersebut antara lain guru harus dapat mengatur waktu proses pembelajaran dengan tepat. Diskusi antara guru dengan siswa dilakukan selama proses pembelajaran. Sehingga bagi siswa yang mengalami kesulitan maka guru langsung memperbolehkan siswa tersebut untuk bertanya. Selain itu guru juga selalu mendampingi siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan untuk mengantisipasi kelemahan kartu pecahan mengenai kualitasnya maka media kartu pecahan dilapisi oleh plastik bening yang bersifat kaku. Walaupun kartu pecahan terbuat dari kertas namun tidak akan mudah sobek.

### **G. Kerangka Pikir**

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru. Pembelajaran di dapat diartikan sebagai proses menambah pengalaman siswa guna memperoleh sebuah pengetahuan baru. Dalam proses pembelajaran masih sering meminimalkan keterlibatan siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa bersifat pasif sehingga lebih banyak menunggu sajian-sajian guru daripada mencari dan menemukan pengetahuan yang siswa

butuhkan. Hal tersebut membuat pengetahuan siswa kurang berkembang sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelusuran pada daftar nilai ulangan harian tahun 2014/2015 dan hasil observasi yang dilakukan, menunjukkan adanya permasalahan yang muncul pada pembelajaran matematika di SD N Kyai Mojo. Permasalahan tersebut hasil belajar siswa yang kurang memenuhi target KKM SD negeri Kyai Mojo pada materi pecahan sederhana.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara wali kelas III di SD Negeri Kyai Mojo yang telah dilakukan, wali kelas III SD Negeri Kyai Mojo belum menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika materi pecahan sederhana, sehingga masih banyak siswa yang belum memahami konsep membandingkan pecahan sederhana dan menyebabkan hasil belajar matematikanya pada materi tersebut rendah.

Dalam menjelaskan konsep materi pecahan sederhana banyak media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah media pembelajaran kartu pecahan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pecahan sederhana.

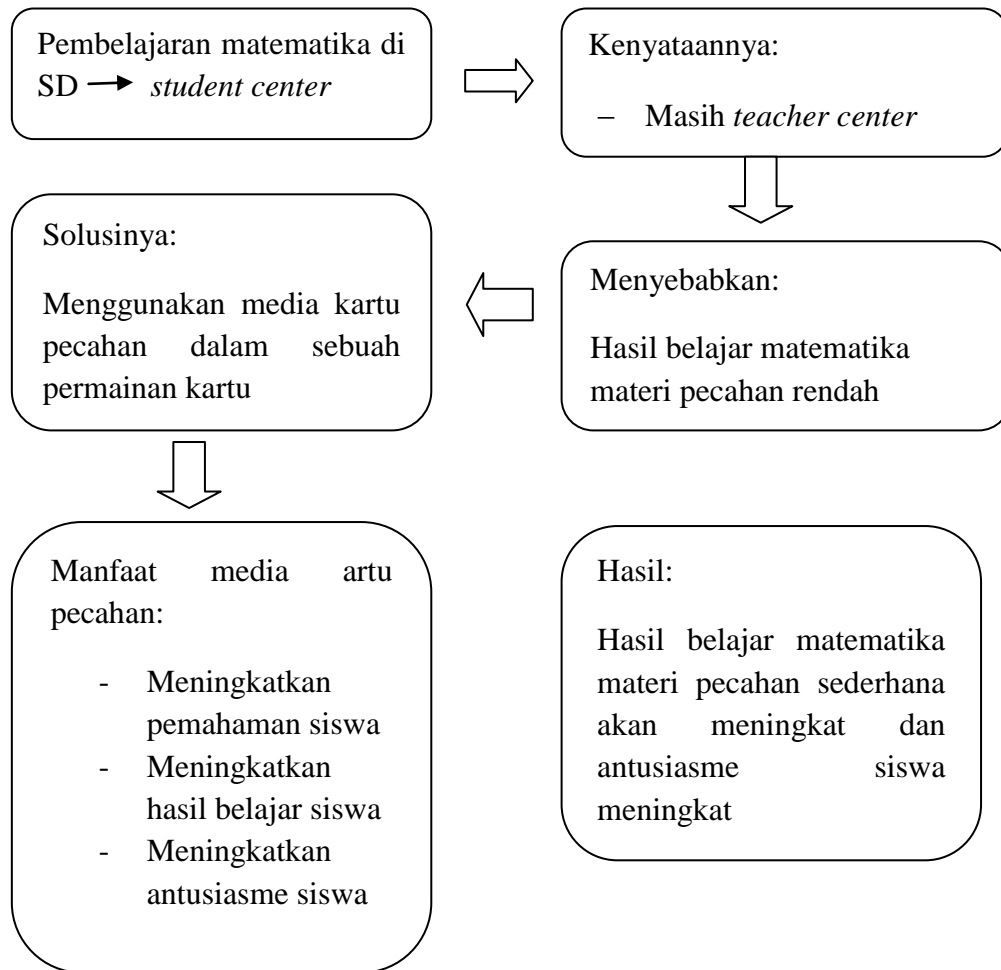
Media kartu pecahan ini merupakan salah satu media yang tepat digunakan siswa dalam membantu pemahamannya tentang materi pecahan sederhana, karena media kartu pecahan ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Siswa kelas III SD masih pada tahap operasional konkret, sehingga siswa membutuhkan

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. Media kartu pecahan memiliki fungsi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pecahan sederhana karena siswa secara berulang menggunakan media kartu pecahan. Melalui peningkatan pemahaman siswa tersebut maka hasil belajar siswa juga akan ikut meningkat. Selain itu media kartu pecahan juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media kartu pecahan ini juga dapat meningkatkan interaksi siswa dengan guru karena secara tidak langsung siswa aktif bertanya pada saat menggunakan media kartu pecahan.

Media kartu pecahan yang akan digunakan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo serta dibungkus oleh plastik bening dengan tujuan supaya media kartu pecahan dapat terjaga kualitasnya. Media kartu pecahan ini berukuran panjang 5 cm dan lebar 10 cm. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut.

Media kartu pecahan digunakan melalui sebuah permainan kartu. Dalam permainan kartu pecahan siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 siswa. Permainan kartu tersebut dilakukan secara bergiliran dan berulang. Sehingga akan meningkatkan daya ingat siswa dalam membandingkan pecahan sederhana. Dengan demikian hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan sederhana akan meningkat.

Pernyataan di atas dapat dilihat melalui bagan di bawah ini.



## H. 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 Kyai Mojo.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suyadi (2010: 22) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (guru, peserta didik, kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran.

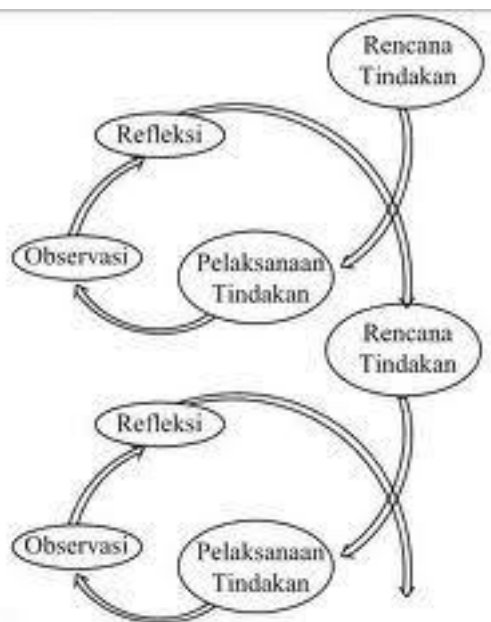
Model Kemmis dan Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 25) yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus.

Berdasarkan definisi penelitian tindakan kelas yang diberikan beberapa pakar diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan PTK ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, sejak didiagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sementara itu, dilaksanakannya PTK diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran sebagai bentuk dari perkembangan profesional yang diselenggarakan oleh peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan di kelas.

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah prosedur yang menggambarkan bagaimana penelitian akan dilaksanakan. Pada penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai tujuan utama. Tujuan pertama yaitu meningkatkan hasil belajar matematika kelas III pokok bahasan bilangan pecahan.

Dalam proses penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 25) yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Berikut ini bentuk model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc. Taggart :



Gambar 1. Spiral Kemmis dan Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 25)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart karena model tersebut sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan. Rencana penelitian tersebut yaitu diawali dengan observasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas III SD Negeri Kyai Mojo dan dilanjutkan dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut. Rencana tindakan tersebut dilanjutkan dengan menerapkan tindakan yang sudah direncanakan serta mengamati rencana tindakan yang sudah diterapkan. Siklus ini diakhiri dengan refleksi.

### **C. Langkah-langkah Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus dan dalam setiap siklusnya terdiri dari empat komponen. Pada siklus pertama siswa diminta untuk mengerjakan soal mengenai materi membandingkan pecahan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan. Apabila dalam siklus pertama hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan indikator keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun jika hasil yang didapatkan pada siklus pertama diperoleh hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan, maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Secara detail, tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Tahap Prasiklus**

- a. Permohonan izin di SD Negeri Kyai Mojo. Izin mudah didapatkan karena kepala sekolah sangat mendukung aktivitas yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar

- b. Observasi pelaksanaan pembelajaran dari perilaku siswa di luar kelas.  
Hal ini diperlukan untuk memberikan gambaran awal bagi peneliti.
- c. Wawancara dengan wali kelas III tentang kendala-kendala dalam melaksanakan pembelajaran matematika materi pecahan.
- d. Menentukan media pembelajaran yang akan digunakan.
- e. Menyusun langkah dan jadwal kegiatan.

## 2. Tahap siklus

Sebelum dilaksanakan penelitian, maka telah disusun tahapan-tahapan kegiatan. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

- a. Tahap perencanaan
  - 1) Pembuatan desain pembelajaran yang memuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disetujui oleh pimpinan sekolah,
  - 2) Persiapan media pembelajaran kartu pecahan,
  - 3) Menyusun soal post test
  - 4) Menyusun lembar observasi pelaksana tindakan
- b. Tahap pelaksanaan tindakan

Untuk mempermudah pelaksanaan tindakan penelitian, maka penelitian ini diawali dengan menyusun skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pecahan. Adapun desain pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru hanya menjelaskan sedikit tentang konsep pecahan. Kemudian siswa bermain kuis tentang pecahan menggunakan media kartu pecahan.

Pembelajaran matematika tetap dilaksanakan sesuai dengan materi yang sudah direncanakan oleh guru sesuai dengan program semester yang mengacu pada SKL. Untuk pembelajaran matematika dengan materi pecahan dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati bersama antara guru dengan peneliti.

c. Tahap observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang akan diamati adalah penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dan perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan media kartu pecahan sudah seperti yang seharusnya atau belum.

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data penelitian dari mulai siklus pertama tahap pertama sampai dengan tahap terakhir. Data diperoleh dari hasil diskusi dengan guru kelas. Diskusi tersebut membahas tentang kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menggunakan media kartu pecahan. Kemudian seluruh data yang sudah terkumpul dikonsultasikan dengan dosen pembimbing skripsi (DPS) di Universitas Negeri Yogyakarta untuk mendapatkan masukan tentang hal-hal yang sudah dilakukan oleh peneliti. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama pembelajaran. Apabila telah diketahui letak keberhasilan dan

hambatan pada siklus pertama, dapat ditentukan rencana yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

#### **D. Setting Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Kyai Mojo Jl. Tentara Rakyat no 52 Yogyakarta. SD Negeri Kyai Mojo terletak di wilayah perkotaan dan tepat di pinggir jalan raya. Penelitian ini dilakukan dari bulan november 2014 sampai bulan maret 2015.

#### **E. Subjek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo dengan jumlah siswa 24 orang. Siswa berjenis kelamin laki-laki berjumlah 14 siswa sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 10 siswa. Selain itu subjek penelitian ini juga adalah guru kelas III SD Negeri Kyai Mojo.

#### **F. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah pembelajaran matematika materi pecahan sudah dilakukan dengan menggunakan media kartu pecahan.

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Suyadi (2010:23) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes tertulis dan bersifat essay. Setelah pemberian tindakan berupa penjelasan dari guru dan melakukan permainan kartu pecahan, siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal yang menitikberatkan pada materi yang diajarkan pada setiap akhir siklus.

## 2. Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung. Observasi digunakan untuk mengetahui penerapan media kartu pecahan sudah dilaksanakan seperti seharusnya atau belum. Hal-hal yang diamati antara lain: proses pembelajaran, cara penjelasan guru tentang materi membandingkan pecahan sederhana, cara guru memotivasi siswa, membimbing siswa dalam kelompok-kelompok dan pemahaman siswa terhadap aturan bermain.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto yang relevan. Foto-foto tersebut menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas III SD Negeri Kyai Mojo dengan menggunakan media kartu pecahan. Selain foto-foto yang relevan, dokumentasi yang digunakan adalah hasil tugas-tugas yang sudah dikerjakan dan dikumpulkan oleh siswa.

## **H. Instrumen Penelitian**

Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Soal Tertulis

Tes digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika materi membandingkan pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan. Soal tes yang diujikan berupa soal essay yang terdiri dari 10 soal. Kisi-kisi tes adalah seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Soal Tes Tertulis

| No | Kompetensi Dasar                | Indikator                              | Jumlah butir | Nomor soal            |
|----|---------------------------------|--|--------------|-----------------------|
| 1  | Membandingkan pecahan sederhana | Membandingkan pecahan sama penyebutnya | 3            | 2,3,5                 |
| 2  |                                 | Membandingkan pecahan beda penyebutnya | 7            | 1a, 1b, 1c, 1d, 1,e 4 |

## 2. Lembar Observasi

Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai terlaksananya kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu pecahan. Aspek-aspek mengenai aktivitas siswa yaitu semangat, ketelitian dan mandiri dalam mengerjakan tugas materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan. Kisi-kisi lembar observasi seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi

| No | Aspek yang diamati        | Indikator                                  | Jumlah Butir |
|----|---------------------------|--|--------------|
| 1  | Pembelajaran yang menarik | a. Keaktifan siswa                         | 1            |
|    |                           | b. Ekspresi siswa                          | 1            |
|    |                           | c. Variasi warna dalam 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                     |
| <b>No</b> | <b>Aspek yang diamati</b>      | <b>Indikator</b>  | <b>Jumlah Butir</b>   |
| 3         | Kegiatan siswa                 | i. Berdiskusi dengan guru<br>j. Mengerjakan tugas yang diberikan guru<br>k. Tanya jawab dengan guru<br>l. Bermain dengan menggunakan kartu pecahan<br>m. Siswa berdiskusi dengan guru | 1<br>1<br>1<br>1<br>1 |
| 4         | Penggunaan media kartu pecahan | n. Guru menjelaskan aturan permainan dalam menggunakan kartu pecahan<br>o. Kemudahan siswa dalam bermain menggunakan kartu pecahan  | 1<br>1                |
| 5         | Interaksi guru dan siswa       | p. Komunikasi guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran  | 1                     |

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Tes Tertulis

Hasil tes yang telah diperoleh dari siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Untuk mengolah data dari hasil uji tes yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo dibuktikan dengan peningkatan hasil evaluasi yang dilaksanakan sebanyak siklus yang dilakukan.

Analisis data untuk hasil tes tertulis, dihitung dengan mencari rata-rata nilai (rerata) digunakan untuk mengetahui rata-rata kelas. Rumus mean (M) menurut Sumardi Suryabrata (1983:81) sebagai berikut.

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  = Mean yang dicari

$\sum fx$  = jumlah seluruh skor

$N$  = jumlah siswa

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase

$f$  = jumlah keseluruhan bilangan

$n$  = banyaknya nilai

Setelah mencari rerata dan presentase ketuntasan siswa untuk menentukan klasifikasi hasil belajar matematika materi pecahan yaitu dengan kriteria penilaian kecakapan akademik. Menurut Eko Putro Widoyoko (2009: 242) standar ketuntasan kecakapan akademik bersifat tentatif dalam arti sekolah dapat menentukan standar ketuntasan yang berbeda sesuai target maupun karakteristik sekolah yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Kyai Mojo bahwa di SD Negeri Kyai Mojo memiliki rentang nilai. Rentang nilai tersebut adalah seperti dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik

| No | Interval Nilai | Klasifikasi   |
|----|----------------|---------------|
| 1  | 85-100         | Sangat baik   |
| 2  | 71-84          | Baik          |
| No | Interval Nilai | Klasifikasi   |
| 3  | 50-69          | Cukup         |
| 4  | 40-49          | Kurang        |
| 5  | $\leq 40$      | Sangat kurang |

## 2. Analisis Data Observasi

Data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dari setiap siklus, dianalisis secara kualitatif. Menurut Zainal Arifin (2011: 231) penelitian kualitatif memiliki tujuan utama observasi yaitu:

- a. Untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu fenomena, baik yang berupa peristiwa maupun tindakan, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun dalam situasi buatan, dan
- b. Untuk mengukur perilaku tindakan dan proses atau kegiatan yang sedang dilakukan, interaksi antara responden dan lingkungan dan faktor-faktor yang dapat diamati lainnya, terutama kecakapan sosial (social skills).

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini memiliki tujuan utama yaitu untuk mengukur keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo melalui penggunaan media kartu pecahan. Selain itu penelitian ini juga memiliki tujuan lain yaitu untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan untuk mengamati penggunaan media kartu pecahan.

Dalam menganalisis hasil observasi yang bersifat deskriptif terdapat beberapa langkah-langkah. Langkah-langkah dalam menganalisis deskriptif

kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sumardi Suryabrata, 1983: 337) meliputi tiga langkah yaitu:

- a. Reduksi data, dilaksanakan terhadap data yang sudah terkumpul yaitu data hasil observasi pembelajaran. Data tersebut diseleksi, ditentukan fokusnya dan diringkas dengan melakukan penajaman serta menatanya sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi,
- b. *Display* data, penyajian data secara lengkap singkat dan jelas baik untuk mempermudah dalam memahami hubungannya terhadap aspek yang diteliti maupun dapat menarik pihak lain untuk membacanya, dan
- c. Pengambilan kesimpulan atau verifikasi, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara, yang ditarik pada siklus pertama dan kesimpulan terakhir pada siklus terakhir.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini akan menggunakan tiga langkah tersebut dalam menganalisis data hasil observasi karena ketiga langkah tersebut sudah sesuai dengan yang direncanakan. Data hasil observasi yang sudah diperoleh akan diseleksi dan dihubungkan dengan aspek yang diteliti. Analisis tersebut diakhiri dengan penarikan kesimpulan sementara dari data yang sudah diperoleh.

#### **J. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dari penelitian ini apabila:

1. Nilai rata-rata hasil belajar siswa  $\geq 65$ .

2. Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 65$  minimal mencapai  $\geq 70\%$  dari jumlah siswa dengan kriteria klasifikasi minimal cukup.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kyai Mojo, yang beralamat di Jl. Tentara Rakyat Mataram no 5 Yogyakarta. Lokasi SD Negeri Kyai Mojo berada di daerah perkotaan, berdekatan dengan jalan raya dan Universitas Janabadra. Perjalanan menuju SD Negeri Kyai Mojo cukup mudah karena sekolah ini terletak di pinggir jalan raya dengan transportasi yang memadai.

SD Negeri Kyai Mojo memiliki lingkungan fisik yang cukup baik. Hal itu dapat dilihat dari kondisi bangunan yang masih kokoh, halaman sekolah yang bersih, dan tata ruang yang cukup rapi. SD Negeri Kyai Mojo memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 perpustakaan, 1 gudang, 3 kamar mandi beserta toilet, 1 ruang UKS, dan 1 ruang aula.

SD Negeri Kyai Mojo pada tahun ajaran 2013/2014 memiliki jumlah siswa sebanyak 130 siswa, seorang kepala sekolah, serta 9 guru yaitu 6 guru kelas, 2 guru agama islam, dan 1 guru olah raga. Jenjang pendidikan dari guru adalah sarjana dan diploma. Selain itu SD tersebut memiliki 1 karyawan yaitu seorang penjaga sekolah.

Siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo berjumlah 24 Osiswa dengan 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam

mengajar khususnya materi pecahan sederhana. Siswa masih mengalami kebingungan dalam membandingkan pecahan sederhana. Hal itu menyebabkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana. Menurut data ulangan harian diketahui bahwa hasil belajar matematika materi pecahan sederhana masih rendah, yaitu 10 siswa tidak mencapai KKM dengan rentang nilai 40-64, 4 siswa yang dapat melebihi KKM dengan rentang nilai 70-100, dan 10 lainnya hanya mencapai KKM dengan rentang nilai 65-70. Oleh karena itu siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo dipilih sebagai subjek penelitian.

## 2. Deskripsi data awal siswa pra siklus

Data awal yang digunakan sebagai landasan perlu diadakannya penelitian di kelas III SD Negeri Kyai Mojo adalah data ulangan harian. Berdasarkan data hasil ulangan harian yang dilaksanakan pada hari 26 Januari 2015 diketahui bahwa hasil belajar matematika materi pecahan sederhana masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar tersebut adalah siswa belum memahami konsep membandingkan pecahan sederhana dengan benar. Oleh karena itu perlu diberikan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan pada kelas tersebut. Berikut ini adalah data nilai siswa pada saat ulangan harian matematika materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana.

Tabel 5. Data Hasil Nilai Siswa Sebelum Dilaksanakan Tindakan (Pretest)

| No                     | Nama | NISN | Nilai       | Keterangan   |
|------------------------|------|------|-------------|--------------|
| 1                      | AP   | 1503 | 45          | Belum tuntas |
| 2                      | AA   | 1506 | 75          | Tuntas       |
| 3                      | YA   | 1506 | 35          | Belum Tuntas |
| 4                      | AC   | 1533 | 65          | Belum Tuntas |
| 5                      | AM   | 1534 | 65,5        | Tuntas       |
| 6                      | BM   | 1535 | 37,5        | BelumTuntas  |
| 7                      | CS   | 1537 | 78          | Tuntas       |
| 8                      | DR   | 1538 | 35          | Belum Tuntas |
| 9                      | GR   | 1538 | 67,5        | Tuntas       |
| 10                     | HG   | 1540 | 70          | Tuntas       |
| 11                     | HH   | 1541 | 50          | Belum Tuntas |
| 12                     | IS   | 1542 | 85          | Tuntas       |
| 13                     | IT   | 1543 | 65          | Belum Tuntas |
| 14                     | MP   | 1545 | 65          | Belum Tuntas |
| 15                     | MA   | 1546 | 70          | Tuntas       |
| 16                     | MW   | 1547 | 75          | Tuntas       |
| 17                     | NN   | 1558 | 65          | Belum Tuntas |
| 18                     | ND   | 1550 | 40          | Belum Tuntas |
| 19                     | RI   | 1551 | 67,5        | Tuntas       |
| 20                     | RA   | 1554 | 70          | Tuntas       |
| 21                     | SA   | 1555 | 60          | Belum Tuntas |
| 22                     | SJ   | 1557 | 70          | Tuntas       |
| 23                     | SR   | 1558 | 40          | Belum Tuntas |
| 24                     | MA   | 1559 | 40          | Belum Tuntas |
| <b>Jumlah</b>          |      |      | <b>1436</b> |              |
| <b>Rata-rata</b>       |      |      | <b>59,8</b> |              |
| <b>Nilai Tertinggi</b> |      |      | <b>85</b>   |              |
| <b>Nilai terendah</b>  |      |      | <b>35</b>   |              |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM yang sudah ditentukan oleh guru. 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. Rerata kelas 59,8 nilai tertinggi 85, dan nilai terendah 35. Nilai awal siswa tersebut digunakan sebagai skor awal kemajuan individu siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika materi pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu pecahan.

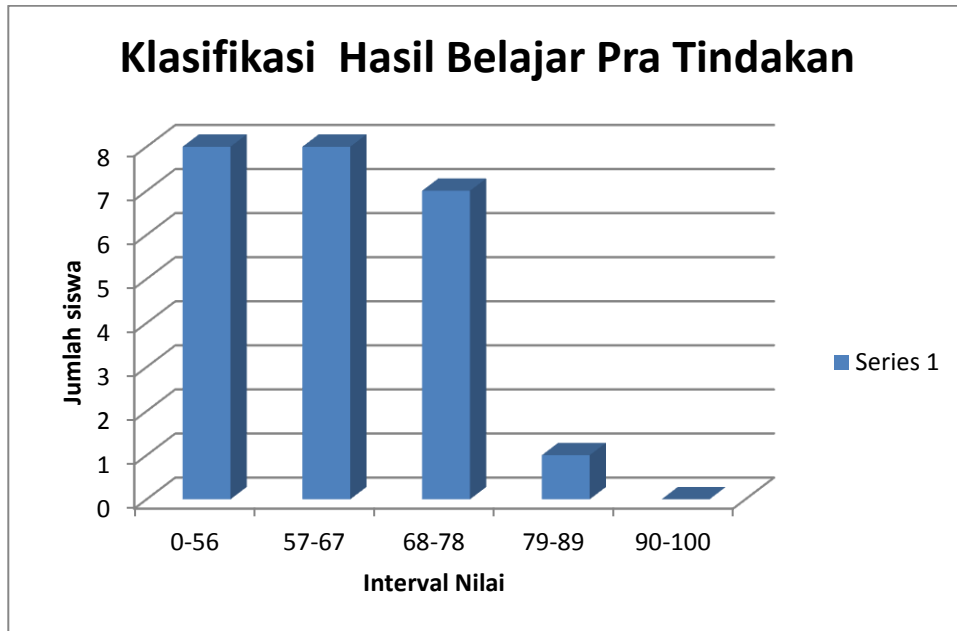
Klasifikasi hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana kelas III SD Negeri Kyai Mojo sebelum tindakan dapat disajikan dalam tabel berupa frekuensi perolehan nilai dengan rentang nilai sebagai berikut.

Tabel 6. Klasifikasi Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan

| No            | Interval Nilai | Klasifikasi   | Jumlah siswa | Presentasi Nilai |
|---------------|----------------|---------------|--------------|------------------|
| 1             | 90-100         | Sangat baik   | -            | 0%               |
| 2             | 79-89          | Baik          | 1            | 4,2%             |
| 3             | 68-78          | Cukup         | 7            | 29,2%            |
| 4             | 57-67          | Kurang        | 8            | 33,3%            |
| 5             | >56            | Sangat kurang | 8            | 33,3%            |
| <b>Jumlah</b> |                |               | 24           | 100%             |

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 79-89 kriteria baik 1 siswa (4,2%), nilai antara 68-78 kriteria cukup 7 siswa (29,2%), nilai antara 57-67 kriteria kurang 8 siswa (33,3%) dan nilai >56 kriteria sangat kurang 8 siswa (33,3%). Berdasarkan

hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana dari hasil ulangan harian di awal semester II sebelum diadakan PTK setelah diklasifikasikan dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Klasifikasi Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa interval nilai 0-56 dengan frekuensi 8, interval nilai 57-67 dengan frekuensi 8, interval nilai 68-78 dengan frekuensi 7, interval nilai 79-89 dengan frekuensi 1 dan 90-100 dengan frekuensi 0 (tidak ada).

Dari 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

dan ada juga siswa 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 menggunakan cara mekanik yang 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 terlihat pasif dan mayoritas siswa kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pada data observasi awal dan hasil tes pra tindakan, 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.

### 3. Hasil Tindakan Siklus I

- a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pembelajaran pada siklus I pertemuan I 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. Sedangkan pada pertemuan II pada mata pelajaran matematika menjelaskan tentang membandingkan pecahan sederhana secara detail dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan melalui sebuah permainan.

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. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 6 x 35 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2015, guru menjelaskan materi pecahan sederhana dengan menggunakan demonstrasi buah apel dan media kartu pecahan. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Kegiatan awal guru memberikan apersepsi melalui demonstrasi memotong buah apel pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu guru juga memotivasi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan inti guru mengenalkan pecahan sederhana berdasarkan demonstrasi buah apel yang sudah dilakukan dan menggunakan media kartu pecahan. **Media kartu pecahan** digunakan siswa untuk mengklasifikasikan pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya. Selain itu media kartu pecahan digunakan untuk menjelaskan kepada siswa tentang cara membandingkan pecahan. **Media kartu pecahan** tersebut digunakan melalui sebuah permainan. Guru menjelaskan aturan permainan kartu pecahan dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan permainan kartu pecahan. Pada saat melakukan permainan kartu pecahan guru selalu membimbing siswa ketika ada siswa yang mengalami kesulitan. selain itu guru dan siswa selalu berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan kartu tersebut. Sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa.

Kegiatan akhir dari siklus I pertemuan I adalah siswa dibimbing guru untuk dapat menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dan siswa diberikan tugas untuk membawa plastisin pada pertemuan yang kedua. Selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir guru selalu membimbing siswa ketika mengalami kesulitan. selain itu siswa juga terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan pada pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 03 Maret 2015, guru menfokuskan pada penerapan permainan kartu pecahan menggunakan **media kartu pecahan**. Guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai 11.00 WIB, karena pada penelitian ini pembelajaran yang dilakukan berupa pembelajaran tematik.

Pada kegiatan awal guru mengulas pembelajaran yang sudah dilakukan pada pertemuan I kemudian menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. Selain itu guru juga memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang konsep membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan **media kartu pecahan**. Setelah siswa memahami konsep membandingkan pecahan sederhana kemudian guru meminta siswa untuk melakukan permainan kartu pecahan. Pada saat melakukan permainan kartu pecahan siswa dan guru berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. Oleh karena itu tercipta suasana yang kondusif dan terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal post test.

Pada kegiatan akhir siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru juga memberikan nasihat kepada siswa untuk belajar dengan giat. Berikut ini tabel hasil belajar matematika siswa materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana pada siklus I.

Tabel 7. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus I

| No                     | Nama | NISN | Nilai | Keterangan   |
|------------------------|------|------|-------|--------------|
| 1                      | AP   | 1503 | 60    | Belum Tuntas |
| 2                      | AA   | 1506 | 87,5  | Tuntas       |
| 3                      | YA   | 1506 | -     | -            |
| 4                      | AC   | 1533 | 70    | Tuntas       |
| 5                      | AM   | 1534 | 67,5  | Tuntas       |
| 6                      | BM   | 1535 | 47,5  | Belum Tuntas |
| 7                      | CS   | 1537 | 97,5  | Tuntas       |
| 8                      | DR   | 1538 | 47,5  | Belum Tuntas |
| 9                      | GR   | 1538 | 77,5  | Tuntas       |
| 10                     | HG   | 1540 | 72,5  | Tuntas       |
| 11                     | HH   | 1541 | 65    | Belum Tuntas |
| 12                     | IS   | 1542 | 90    | Tuntas       |
| 13                     | IT   | 1543 | 67,5  | Tuntas       |
| 14                     | MP   | 1545 | 70    | Tuntas       |
| 15                     | MA   | 1546 | 85    | Tuntas       |
| 16                     | MW   | 1547 | 80    | Tuntas       |
| 17                     | NN   | 1558 | 82,5  | Tuntas       |
| 18                     | ND   | 1550 | 47,5  | Belum Tuntas |
| 19                     | RI   | 1551 | 72,5  | Tuntas       |
| 20                     | RA   | 1554 | 97,5  | Tuntas       |
| 21                     | SA   | 1555 | 65    | Belum Tuntas |
| 22                     | SJ   | 1557 | 90    | Tuntas       |
| 23                     | SR   | 1558 | 67,5  | Tuntas       |
| 24                     | MA   | 1559 | 32,5  | Belum Tuntas |
| <b>Jumlah</b>          |      |      | 1640  |              |
| <b>Rata-rata</b>       |      |      | 68,3  |              |
| <b>Nilai Tertinggi</b> |      |      | 97,5  |              |
| <b>Nilai terendah</b>  |      |      | 32,5  |              |

Berdasarkan tabel di atas, masih ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang masih minimal yaitu 68,3. Sedangkan nilai tertinggi 97,5 dan nilai terendah 32,5. Sehingga masih ada perbedaan yang cukup jauh antara nilai tertinggi dengan nilai terendah. Berikut ini adalah tabel klasifikasi hasil belajar matematika materi pecahan sederhana pada siklus I.

Tabel 8. Klasifikasi hasil belajar matematika materi pecahan siklus I

| No            | Interval Nilai | Klasifikasi   | Jumlah siswa | Presentasi Nilai |
|---------------|----------------|---------------|--------------|------------------|
| 1             | 90-100         | Sangat baik   | 4            | 17,4%            |
| 2             | 79-89          | Baik          | 4            | 17,4%            |
| 3             | 68-78          | Cukup         | 5            | 21,7%            |
| 4             | 57-67          | Kurang        | 6            | 26,1%            |
| 5             | >56            | Sangat kurang | 4            | 17,4%            |
| <b>jumlah</b> |                |               | 23           | 100%             |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 4 siswa (17,4%), nilai antara 79-89 kriteria baik 4 siswa (17,4%), nilai antara 68-78 kriteria cukup 5 siswa (21,7%), nilai antara 57-67 kriteria kurang 6 siswa (26,2%), dan nilai antara >56 kriteria sangat kurang 4 siswa (17,4%). Berdasarkan hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana dari hasil post test di siklus I setelah diklasifikasikan dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Grafik 3. Klasifikasi Hasil Belajar Siklus I



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa interval nilai 0-56 frekuensi 4, interval nilai 57-67 frekuensi 6, interval nilai 68-78 frekuensi 5, interval nilai 79-89 frekuensi 4 dan interval nilai 90-100 frekuensi 4. Dari hasil tes siklus I yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan hasil belajar selama siklus I pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media kartu pecahan mengalami peningkatan yang cukup baik. Perbandingan hasil belajar matematika pra tindakan dengan siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan Dan Siklus I

| Jumlah siswa    | Pra Tindakan |       |    |       | Siklus I |       |    |       |
|-----------------|--------------|-------|----|-------|----------|-------|----|-------|
|                 | T            | %     | BT | %     | T        | %     | BT | %     |
| 24              | 8            | 33,3% | 16 | 66,7% | 13       | 56,5% | 10 | 43,5% |
| Rata-rata       | 59,8         |       |    |       | 68,3     |       |    |       |
| Nilai tertinggi | 85           |       |    |       | 97,5     |       |    |       |
| Nilai terendah  | 35           |       |    |       | 32,5     |       |    |       |

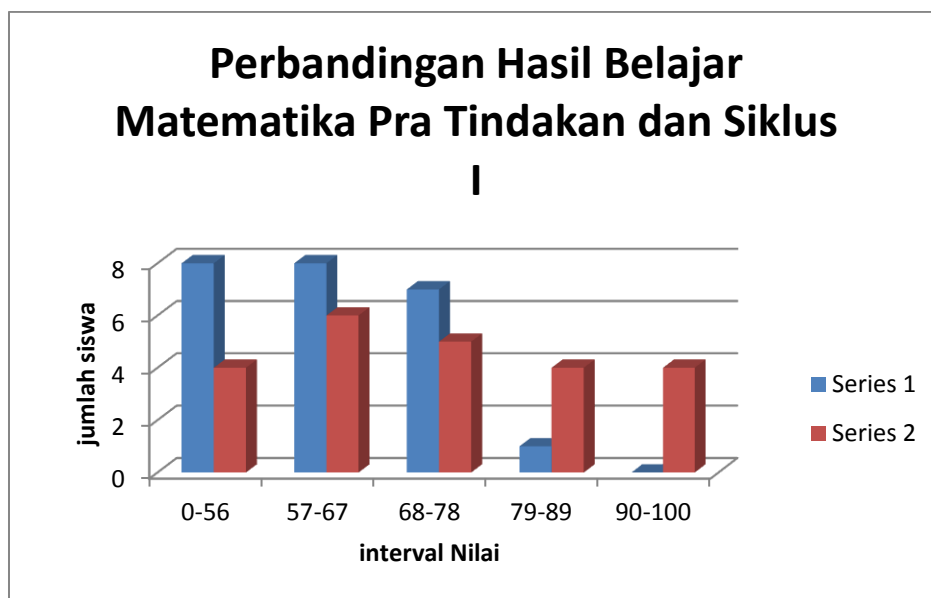
Keterangan: T= Tuntas, BT=Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas perbandingan hasil belajar matematika siswa pada pra tindakan yang telah tuntas sebanyak 8 siswa (33,3%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 16 siswa (66,7%) dan jumlah siswa adalah 24 siswa. Pada siklus I yang telah tuntas sebanyak 13 siswa (56,5%) sedangkan yang belum tuntas adalah 10 siswa (43,5%). Hasil belajar matematika pada kelas III sebesar 8,3 (dengan rata-rata nilai pada pra tindakan sebesar 59,8 sedangkan pada siklus I sebesar 68,3). Untuk mengetahui perbandingan klasifikasi hasil belajar matematika kelas III pra tindakan dan siklus I dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan Dan Siklus I

| No     | Interval Nilai | Klasifikasi   | Frekuensi    |          | Persentasi   |          |
|--------|----------------|---------------|--------------|----------|--------------|----------|
|        |                |               | Pra tindakan | Siklus I | Pra Tindakan | Siklus I |
| 1      | 90-100         | Sangat baik   | -            | 4        | 0%           | 17,4%    |
| 2      | 79-89          | Baik          | 1            | 4        | 4,2%         | 17,4%    |
| 3      | 68-78          | Cukup         | 7            | 5        | 29,2%        | 21,7%    |
| 4      | 57-67          | Kurang        | 8            | 6        | 33,3%        | 26,2%    |
| 5      | >56            | Sangat kurang | 8            | 4        | 33,3%        | 17,4%    |
| jumlah |                |               | 24           | 23       | 100%         | 100%     |

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa banyaknya siswa yang mendapat nilai antara 90-100 kriteria sangat baik pada awal tidak ada (0%) naik pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%). Nilai 79-89 kriteria baik pada awal 1 siswa (4,2%) naik pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%). Nilai 68-78 kriteria cukup pada awal 7 siswa (29,2%) turun pada siklus I menjadi 5 siswa (21,7%). Nilai 57-67 kriteria kurang pada awal 8 siswa (33,3%) turun pada siklus I menjadi 6 siswa (26,2%). Nilai >56 kriteria sangat kurang pada awal 8 siswa (33,3%) turun pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%). Perbandingan klasifikasi hasil belajar matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana pra tindakan dan siklus I tersebut dapat disajikan pada grafik di bawah ini:



Grafik 4. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan Dan  
Siklus I

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa interval nilai 0-56 frekuensi 8 pra tindakan dan 4 pada siklus I, interval nilai 57-67 frekuensi 8 pra tindakan dan 6 pada siklus I, interval nilai 68-78 frekuensi 7 pra tindakan dan 5 pada siklus I, interval nilai 79-89 frekuensi 1 pra tindakan dan 4 pada siklus I, serta interval nilai 90-100 frekuensi 0 (tidak ada) pra tindakan dan 4 pada siklus I.

Dari hasil tindakan siklus I yang telah teurai seperti di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana telah mengalami peningkatan. Tetapi tindakan pada siklus I belum memenuhi nilai target yang ingin dicapai. Maka penelitian harus dilanjutkan pada tindakan siklus ke -2.

c. Hasil Observasi pada siklus I

Pada pertemuan pertama awal pembelajaran siswa tampak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Antusiasme siswa tersebut meningkat dibandingkan dengan antusiasme siswa pada saat melaksanakan pra tindakan. Antusiasme siswa tersebut dimulai melalui guru memotivasi siswa menggunakan lagu-lagu yang membuat siswa tampak lebih semangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media kartu pecahan selain dapat meningkatkan antusiasme siswa juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan aktivitas siswa pada saat melakukan permainan kartu pecahan. Selain itu juga dapat meningkatkan rasa kesenangan pada diri siswa karena mereka belajar sambil bermain.

Pada saat melakukan apersepsi dengan pemotongan buah apel guru terdengar jelas dalam menjelaskan materi pecahan sederhana berdasarkan demonstrasi tersebut. Mayoritas siswa tampak fokus dalam mendengarkan penjelasan guru. Namun pada saat guru menjelaskan aturan permainan kartu pecahan masih banyak siswa yang mengalami kebingungan. Hal tersebut membuktikan bahwa belum terdapat peningkatan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru.

Pada saat pemilihan kelompok siswa nampak kurang terkondisikan sehingga kurang efektif karena menyita waktu yang cukup banyak. Namun dalam pelaksanaan permainan kartu pecahan mayoritas kelompok

masih salah dalam melakukan permainan kartu pecahan. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa belum nampak baik sesuai aturan yang berlaku dalam melakukan permainan kartu pecahan. Selain itu juga membuktikan bahwa siswa belum dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya karena siswa masih terdapat siswa yang belum dapat mengapresiasi pendapatnya dengan baik. Siswa nampak kebingungan dalam melakukan permainan kartu pecahan. Dengan demikian suasana kelas nampak tidak kondusif. Akan tetapi hal tersebut dapat membuat siswa untuk aktif bertanya kepada guru dan aktif berdiskusi dengan guru tentang permainan kartu pecahan.

Selama proses pembelajaran siswa nampak mengikutinya dengan baik. Selain itu guru selalu mendampingi kegiatan yang dilakukan siswa. Selain itu guru juga selalu membantu siswa jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir pembelajaran guru juga membantu siswa dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru juga memberikan klarifikasi dari masalah-masalah yang dihadapi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Pada pertemuan II di awal pembelajaran guru mengulangi materi pembelajaran yang sudah dipelajari pada pertemuan I. Selain itu guru juga memotivasi siswa melalui yel-yel yang diciptakan oleh guru.

Pada saat proses pembelajaran dimulai guru fokus menjelaskan aturan permainan kartu pecahan. Guru juga memberikan contoh dalam bermain kartu pecahan. Selama kegiatan permainan kartu guru tampak

mendampingi siswa dan selalu merespon aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

Siswa nampak antusias dalam melakukan permainan kartu pecahan. Siswa juga nampak lebih aktif dan kondusif dalam melakukan permainan kartu pecahan. Selain itu siswa juga dapat menunjukkan sikap adil, kerja sama, dan toleransi. Sikap adil tersebut ditunjukkan siswa pada saat membagi kartu pecahan di dalam kelompoknya secara adil. Sikap kerja sama ditunjukkan siswa pada saat bermain kartu pecahan secara berkelompok. Sedangkan sikap toleransi ditunjukkan siswa pada saat mampu memberikan apresiasi kepada siswa yang memenangkan permainan kartu pecahan di dalam kelompoknya.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa dapat mengikuti dari awal sampai akhir dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa dapat secara aktif berdiskusi dengan guru. Selain itu siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru serta siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada saat mengerjakan soal latihan mayoritas siswa dapat mengerjakan soal tersebut sampai selesai. Namun ada beberapa siswa yang masih suka bertanya dengan guru tentang teknik dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru. Kegiatan mengerjakan soal latihan ini cukup menyita waktu karena mayoritas siswa tidak dapat mengerjakan soal latihan tepat waktu. Sehingga guru memberikan waktu tambahan untuk siswa dapat mengerjakan soal latihan sampai selesai.

d. Refleksi Siklus I

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 10. Temuan Masalah Siklus I dan Rancangan Perbaikan yang Akan Dilaksanakan Pada Siklus II.

| No                 | Temuan Masalah pada Siklus I  | Rancangan Perbaikan yang akan Dilakukan Pada Siklus II   |
|--------------------|---|--|
| Masalah dari siswa |   |  |
| 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 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. |

#### 4. Hasil Tindakan Siklus II

##### a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pembelajaran pada siklus II pertemuan I materi yang disampaikan kepada siswa adalah membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan kartu pecahan dan melakukan permainan kartu pecahan. Sedangkan pada pertemuan II pada mata pelajaran matematika mengulangi menjelaskan tentang membandingkan pecahan sederhana secara detail dengan menggunakan media kartu pecahan yang dilakukan melalui sebuah permainan. Pada siklus ini siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

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. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 6 x 35 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 05 Maret 2015, guru menjelaskan materi



pecahan sederhana media kartu pecahan. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

Kegiatan awal guru memberikan apersepsi melalui mengulang materi yang sudah dipelajari pada siklus I. Selain itu guru juga memotivasi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti **media kartu pecahan** digunakan untuk menjelaskan tentang klasifikasi pecahan sederhana dan membandingkan pecahan sederhana. Guru menjelaskan aturan **permainan kartu pecahan** secara jelas dan disertai dengan memberikan contoh dalam melakukan permainan kartu pecahan. Pada saat melakukan **permainan kartu pecahan** guru selalu membimbing siswa ketika ada siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu guru dan siswa selalu berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan kartu tersebut. Sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa. pecahan.

Kegiatan akhir dari siklus II pertemuan I adalah siswa dibimbing guru untuk dapat menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir guru selalu membimbing siswa ketika mengalami kesulitan. selain itu siswa juga terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan pada pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 07 Maret 2015, guru menfokuskan pada penerapan permainan kartu pecahan menggunakan media kartu pecahan. Guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai 11.00 WIB, karena pada penelitian ini pembelajaran yang dilakukan berupa pembelajaran tematik.

Pada kegiatan awal guru mengulas pembelajaran yang sudah dilakukan pada pertemuan I dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat mengenai membandingkan pecahan sederhana kemudian menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. Selain itu guru juga memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru mengulangi menjelaskan aturan **permainan kartu pecahan** secara rinci dengan memberikan contoh dalam menggunakan media kartu pecahan dengan benar. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika mengalami kebingungan. Setelah siswa memahami konsep membandingkan pecahan dalam permainan kartu pecahan sederhana kemudian guru meminta siswa untuk melakukan permainan kartu pecahan. Pada saat melakukan **permainan kartu pecahan** siswa dan guru berdiskusi tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. Oleh karena itu tercipta suasana yang kondusif dan terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal post test. Pada saat sebelum mengerjakan tugas guru menjelaskan langkah-langkah dalam mengerjakan tugas dengan memberikan contoh soal dan penyelesaiannya. Pada kegiatan akhir siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang

sudah dilakukan. Guru juga memberikan nasihat kepada siswa untuk belajar dengan giat. Berikut ini tabel hasil belajar matematika siswa materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana pada siklus II.

Tabel 11. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus II

| No                     | Nama | NISN | Nilai | Keterangan   |
|------------------------|------|------|-------|--------------|
| 1                      | AP   | 1503 | 70    | Tuntas       |
| 2                      | AA   | 1506 | 90    | Tuntas       |
| 3                      | YA   | 1506 | 75    | Tuntas       |
| 4                      | AC   | 1533 | 77,5  | Tuntas       |
| 5                      | AM   | 1534 | 75    | Tuntas       |
| 6                      | BM   | 1535 | 70    | Tuntas       |
| 7                      | CS   | 1537 | 100   | Tuntas       |
| 8                      | DR   | 1538 | 77,5  | Tuntas       |
| 9                      | GR   | 1538 | 82,5  | Tuntas       |
| 10                     | HG   | 1540 | 85    | Tuntas       |
| 11                     | HH   | 1541 | 80    | Tuntas       |
| 12                     | IS   | 1542 | 87,5  | Tuntas       |
| 13                     | IT   | 1543 | 82,5  | Tuntas       |
| 14                     | MP   | 1545 | 80    | Tuntas       |
| 15                     | MA   | 1546 | 87,5  | Tuntas       |
| 16                     | MW   | 1547 | 92,5  | Tuntas       |
| 17                     | NN   | 1558 | 90    | Tuntas       |
| 18                     | ND   | 1550 | 82,5  | Tuntas       |
| 19                     | RI   | 1551 | 80    | Tuntas       |
| 20                     | RA   | 1554 | 100   | Tuntas       |
| 21                     | SA   | 1555 | 85    | Tuntas       |
| 22                     | SJ   | 1557 | 95    | Tuntas       |
| 23                     | SR   | 1558 | 80    | Tuntas       |
| 24                     | MA   | 1559 | 65    | Belum Tuntas |
| <b>Jumlah</b>          |      |      | 1990  |              |
| <b>Rata-rata</b>       |      |      | 82,9  |              |
| <b>Nilai Tertinggi</b> |      |      | 100   |              |
| <b>Nilai terendah</b>  |      |      | 65    |              |

Berdasarkan tabel di atas bahwa >70% hasil belajarnya sudah melebihi KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 82,9 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65. Berikut ini adalah tabel klasifikasi hasil belajar matematika materi pecahan sederhana pada siklus II pertemuan I.

Tabel 12. Klasifikasi Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siklus II

| No            | Interval Nilai | Klasifikasi   | Jumlah siswa | Presentasi Nilai |
|---------------|----------------|---------------|--------------|------------------|
| 1             | 90-100         | Sangat baik   | 6            | 25%              |
| 2             | 79-89          | Baik          | 11           | 45,8%            |
| 3             | 68-78          | Cukup         | 6            | 25%              |
| 4             | 57-67          | Kurang        | 1            | 4,2%             |
| 5             | >56            | Sangat kurang | -            | 0%               |
| <b>Jumlah</b> |                |               | 24           | 100%             |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 6 siswa (25%), nilai antara 79-89 kriteria baik 11 siswa (45,8%), nilai antara 68-78 kriteria cukup 6 siswa (25%), nilai antara 57-67 kriteria kurang 1 siswa (4,2%), dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai antara >56 kriteria sangat kurang. Berdasarkan hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana dari hasil post test di siklus II setelah diklasifikasikan dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Grafik 3. Klasifikasi Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa interval nilai 0-56 frekuensi 0 (tidak ada), interval nilai 57-67 frekuensi 1, interval nilai 68-78 frekuensi 6, interval nilai 79-89 frekuensi 11 dan interval nilai 90-100 frekuensi 6. Dari hasil tes siklus II yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil belajar selama siklus I pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media kartu pecahan mengalami peningkatan yang cukup baik. Perbandingan hasil belajar matematika pra tindakan dengan siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan Dan Siklus I

| Jumlah siswa    | Pra Tindakan |           |        |           | Siklus I |           |        |                   | Siklus II |                   |        |          |
|-----------------|--------------|-----------|--------|-----------|----------|-----------|--------|-------------------|-----------|-------------------|--------|----------|
|                 | T            | %         | B<br>T | %         | T        | %         | B<br>T | %                 | T         | %                 | B<br>T | %        |
| 24              | 8            | 33,3<br>% | 1<br>6 | 66,<br>7% | 1<br>3   | 56,<br>5% | 1<br>0 | 4<br>3,<br>5<br>% | 2<br>3    | 9<br>5,<br>8<br>% | 1      | 4,2<br>% |
| Rata-rata       | 59,8         |           |        |           | 68,3     |           |        |                   | 82,9      |                   |        |          |
| Nilai tertinggi | 85           |           |        |           | 97,5     |           |        |                   | 100       |                   |        |          |
| Nilai terendah  | 35           |           |        |           | 32,5     |           |        |                   | 65        |                   |        |          |

Keterangan: T= Tuntas, BT=Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas perbandingan hasil belajar matematika siswa pada pra tindakan yang telah tuntas sebanyak 8 siswa (33,3%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 16 siswa (66,7%) dan jumlah siswa adalah 24 siswa. Pada siklus I yang telah tuntas sebanyak 13 siswa (56,5%) sedangkan yang belum tuntas adalah 10 siswa (43,5%). Pada siklus II yang telah tuntas sebanyak 23 siswa (95,8%) sedangkan hanya 1 siswa yang belum tuntas (4,2%). Peningkatan hasil belajar matematika pada kelas III pra tindakan dengan siklus I sebesar 8,3 (dengan rata-rata nilai pada pra tindakan sebesar 59,8 sedangkan pada siklus I sebesar 68,3). Peningkatan hasil belajara matematika dari siklus I dan siklus II sebesar 14,6 (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 68,3 sedangkan pada siklus II sebesar 82,9). Sementara peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana dari sebelum diberi tindakan

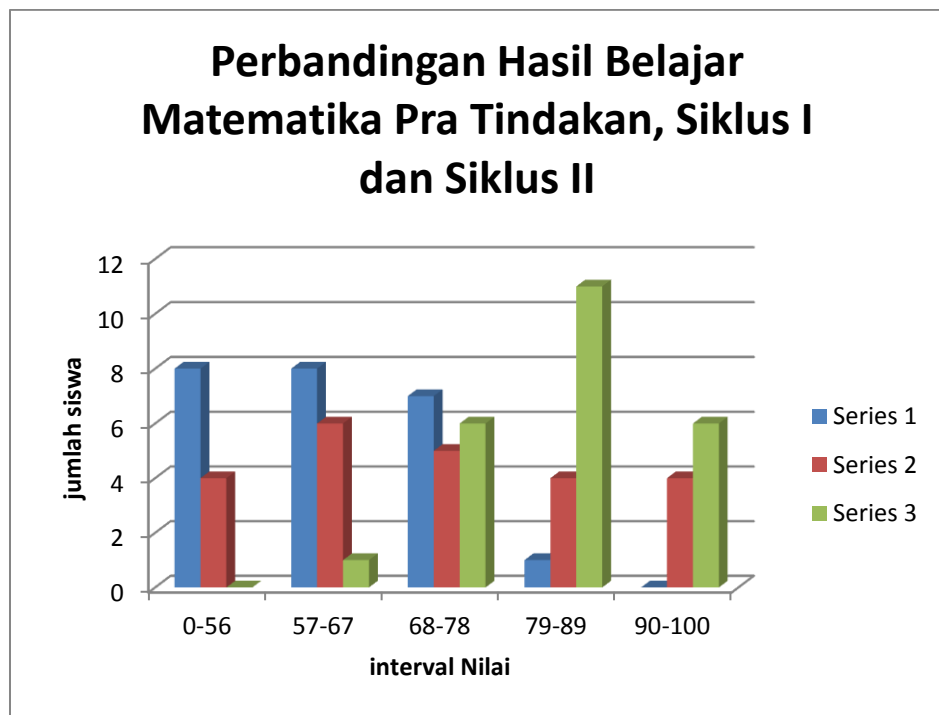
sampai dengan siklus II sebesar 23,1 (dengan rata-rata nilai pada pra tindakan sebesar 59,8 sedangkan pada siklus II sebesar 82,9). Untuk mengetahui perbandingan klasifikasi hasil belajar matematika kelas III pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 14. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

| No            | Interv<br>I Nilai | Klasifik<br>asi  | Frekuensi           |                 |                  | Persentasi          |              |              |
|---------------|-------------------|------------------|---------------------|-----------------|------------------|---------------------|--------------|--------------|
|               |                   |                  | Pra<br>tinda<br>kan | Sik<br>lus<br>I | Sik<br>lus<br>II | Pra<br>Tinda<br>kan | Sikl<br>us I | Siklus<br>II |
| 1             | 90-100            | Sangat<br>baik   | -                   | 4               | 6                | 0%                  | 17,4<br>%    | 25%          |
| 2             | 79-89             | Baik             | 1                   | 4               | 11               | 4,2%                | 17,4<br>%    | 45,8%        |
| 3             | 68-78             | Cukup            | 7                   | 5               | 6                | 29,2%               | 21,7<br>%    | 25%          |
| 4             | 57-67             | Kurang           | 8                   | 6               | 1                | 33,3%               | 26,1<br>%    | 4,2%         |
| 5             | >56               | Sangat<br>kurang | 8                   | 4               |                  | 33,3%               | 17,4<br>%    | 0%           |
| <b>jumlah</b> |                   |                  | 24                  | 23              | 24               | 100%                | 100<br>%     | 100%         |

Berdasarkan tabel di atas dapat dianalisis bahwa banyaknya siswa yang mendapat nilai antara 90-100 kriteria sangat baik pada awal tidak ada (0%) naik pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%) dan pada siklus II menjadi 6 siswa (25%). Nilai 79-89 kriteria baik pada awal 1 siswa (4,2%) naik pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%) dan pada siklus II menjadi 11 siswa (45,8%). Nilai 68-78 kriteria cukup pada awal 7 siswa (29,2%) turun pada siklus I menjadi 5 siswa (21,7%) dan pada siklus II menjadi 6 siswa (25%). Nilai 57-67 kriteria kurang pada awal 8 siswa

(33,3%) turun pada siklus I menjadi 6 siswa (26,1%) dan pada siklus II turun menjadi 1 siswa (4,2%). Nilai >56 kriteria sangat kurang pada awal 8 siswa (33,3%) turun pada siklus I menjadi 4 siswa (17,4%) sedangkan pada siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dengan interval nilai tersebut. Perbandingan klasifikasi hasil belajar matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana pra tindakan, siklus I, dan siklus II tersebut dapat disajikan pada grafik di bawah ini.



Grafik 4. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa interval nilai 0-56 frekuensi 8 pra tindakan, 4 pada siklus I dan tidak ada pada siklus II, interval nilai 57-67 frekuensi 8 pra tindakan, 6 pada siklus I, dan 1 pada siklus II, interval nilai 68-78 frekuensi 7 pra tindakan, 5 pada siklus I dan



6 pada siklus II, interval nilai 79-89 frekuensi 1 pra tindakan, 4 pada siklus I dan 11 pada siklus II, serta interval nilai 90-100 frekuensi 0 (tidak ada) pra tindakan, 4 pada siklus I dan 6 pada siklus II.

Dari hasil tindakan siklus I yang telah terurai seperti di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana telah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah memenuhi target yang ingin dicapai. Dengan demikian penelitian sudah tidak dilanjutkan atau berakhir. Penelitian ini berakhir dengan meningkatnya hasil belajar matematika materi pecahan sederhana pada kelas III SD Negeri Kyai Mojo.

e. Hasil Observasi pada siklus II

Pada pertemuan pertama awal pembelajaran siswa tampak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat guru mengulang materi pada siklus I siswa tampak fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Dalam menjelaskan materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana guru menggunakan media kartu pecahan. Dalam memotivasi siswa guru menggunakan lagu-lagu yang membuat siswa tampak lebih semangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada saat menjelaskan aturan permainan kartu pecahan guru menjelaskan secara jelas dengan disertai memberikan contoh pada setiap langkahnya. Sehingga siswa tampak lebih fokus dalam melakukan

permainan kartu pecahan. Dengan demikian tercipta suasana yang kondusif. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa dapat bekerja sama di dalam kelompoknya dengan baik. Siswa juga dapat bermain kartu pecahan dengan baik. Pada saat berdiskusi dengan guru siswa dapat aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dengan baik.

Selama proses pembelajaran guru selalu mendampingi kegiatan yang dilakukan siswa. Selain itu guru juga selalu membantu siswa jika mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir pembelajaran guru juga membantu siswa dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru juga memberikan klarifikasi dari masalah-masalah yang dihadapi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Pada pertemuan II di awal pembelajaran guru mengulangi materi pembelajaran yang sudah dipelajari pada pertemuan I. Selain itu guru juga memotivasi siswa melalui yel-yel yang diciptakan oleh guru.

Pada saat proses pembelajaran dimulai guru mengulang menjelaskan aturan permainan kartu pecahan secara umum. Hal tersebut menambah pemahaman siswa tentang teknik membandingkan pecahan sederhana dengan baik. Guru meminta siswa untuk langsung melakukan permainan kartu pecahan. Selama kegiatan permainan kartu pecahan guru tampak mendampingi siswa dan selalu merespon aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

Siswa nampak antusias dalam melakukan permainan kartu pecahan. Siswa juga nampak lebih aktif dan kondusif dalam melakukan permainan kartu pecahan. Selain itu siswa juga dapat menunjukkan sikap adil, kerja sama, dan toleransi. Sikap adil tersebut ditunjukkan siswa pada saat membagi kartu pecahan di dalam kelompoknya secara adil. Sikap kerja sama ditunjukkan siswa pada saat bermain kartu pecahan secara berkelompok. Sedangkan sikap toleransi ditunjukkan siswa pada saat mampu memberikan apresiasi kepada siswa yang memenangkan permainan kartu pecahan di dalam kelompoknya.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa dapat mengikuti dari awal sampai akhir dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa dapat secara aktif berdiskusi dengan guru. Selain itu siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru serta siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada saat mengerjakan soal latihan siswa dapat mengerjakan dengan baik. Siswa mengerjakan secara individu. Selain itu siswa juga tidak tampak mengalami kesulitan. hal tersebut dibuktikan dengan siswa dapat mengerjakan soal secara tepat waktu.

f. Refleksi Siklus II

Dalam tahap ini sudah tidak ditemukan masalah-masalah yang utama dan harus diperbaiki dalam siklus selanjutnya. sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak perlu

dilanjutkan. Oleh karenanya hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo materi pecahan sederhana mengalami peningkatan.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri Kyai Mojo, terlihat bahwa pembelajaran matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan media kartu pecahan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami materi membandingkan pecahan sederhana melalui permainan menggunakan media kartu pecahan. Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran lebih bermakna karena siswa secara tidak langsung belajar membandingkan pecahan sederhana secara berkelompok melalui sebuah permainan sehingga semua siswa aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran ini melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial seperti keterampilan membandingkan pecahan sederhana secara cepat, bekerja sama, dan mampu memberikan apresiasi kepada siswa yang lain. Antusiasme siswa pada saat menggunakan media kartu pecahan dapat terlihat pada lampiran foto.

Hal di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Gatot Muhsetyo (2007:256) bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa agar terkondisikan dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika juga menggunakan suatu desain yang mengoptimalkan siswa dalam belajar matematika sehingga terciptalah belajar

matematika yang optimal dan dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal. Desain pembelajaran dalam mengoptimalkan siswa melalui sebuah media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2011: 24) mengenai manfaat media pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. **Media kartu pecahan** bermanfaat untuk memberikan pemahaman siswa mengenai materi membandingkan pecahan. Penelitian inipun memberikan hasil yang cukup optimal terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media kartu pecahan yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya.

Peningkatan nilai Matematika yang selaras dengan kenaikan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan mencapai 38,6%. Kenaikan tersebut membuktikan bahwa penggunaan **media kartu pecahan** sesuai jika digunakan dalam pembelajaran matematika materi membandingkan pecahan sederhana. Pada siklus I siswa mengalami kesulitan dalam melakukan permainan kartu pecahan. Pada siklus II sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam melakukan permainan kartu pecahan.

Pada penelitian ini, motivasi belajar siswa dalam belajar matematika cukup tinggi. Hal itu dikarenakan siswa semakin tertarik untuk belajar. Ketertarikan tersebut disebabkan karena pembelajaran matematika dilaksanakan menggunakan media kartu pecahan. **Media kartu pecahan** tersebut digunakan melalui sebuah

permainan. Selain digunakan sebagai alat untuk membandingkan pecahan sederhana media kartu pecahan juga digunakan untuk mengklasifikasikan pecahan sederhana.

Penelitian ini kurang efektif karena terdapat kesulitan pada saat siswa mengerjakan post test. Hal tersebut disebabkan karena soal post test berupa essay dan essay singkat. 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 sebesar sebesar 8,3 (dengan rata-rata nilai pada pra tindakan sebesar 59,8 sedangkan pada siklus I sebesar 68,3). Peningkatan hasil belajara matematika dari siklus I dan siklus II sebesar 14,6 (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 68,3 sedangkan pada siklus II sebesar 82,9). Pada pelaksanaan tindakan siklus I siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo yang telah dinyatakan lulus atau telah memenuhi syarat ketuntasan belajar minimal sebanyak 13 siswa atau sebesar 56,5%. pada pelaksanaan tindakan siklus II siswa yang telah lulus atau telah memenuhi syarat ketuntasan belajar minimal sebanyak 23 atau sebesar 95,8%. jumlah siswa yang belum tuntas pada siklus kedua sebanyak 1 siswa atau sebesar 4,2%.

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 prasiklus ke siklus 1 dan

berakhir di siklus 2 tidak mengalami peningkatan yang signifikan seperti siswa yang lain. Oleh karena itu siswa tersebut diberikan pengayaan setelah proses pembelajaran selesai. Pada saat melakukan pengayaan siswa tersebut mendapatkan bimbingan dan pendampingan.

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 70% dari jumlah siswa mencapai nilai  $>65$ , maka penelitian ini diakhiri pada siklus II.

### **C. Keterbatasan Masalah**

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan optimal oleh guru kelas dan peneliti untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan, antara lain:

- a. Hasil belajar yang ditingkatkan terbatas hanya pada ranah kognitif.
- b. Letak sekolah yang berada dipinggir jalan raya menyebabkan suasana pembelajaran cukup terganggu.
- c. Ruang lingkup penelitian ini hanya satu kelas yaitu kelas III SD Negeri Kyai Mojo, sehingga peneliti tidak dapat mengetahui apakah penerapan media kartu pecahan di kelas yang berbeda mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Kyai Mojo dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan tersebut disebabkan karena media kartu pecahan digunakan guru sebagai alat bantu pada saat mengenalkan pecahan sederhana dan pada saat membandingkan pecahan sederhana. Pada saat membandingkan pecahan sederhana media kartu pecahan digunakan melalui sebuah permainan kartu pecahan. Guru dalam menjelaskan aturan permainan sangat jelas dan disertai contoh pelaksanaan permainannya sehingga siswa dapat melakukan permainan kartu pecahan sesuai dengan aturan permainannya. Peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus/tes awal prestasi siswa masih rendah karena di bawah KKM yaitu rata-rata kelas mencapai nilai 59,8. Pada siklus I setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media kartu pecahan menunjukkan hasil belajar matematika dari rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 68,3 sudah mencapai KKM namun masih pada kriteria sedang dan ketuntasan belajar masih 56,5 % belum mencapai 70% maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai nilai 82,9 sudah termasuk kriteria baik. Ketuntasan belajar siswa juga sudah tuntas dengan persentase ketuntasan 95,8 % melebihi kriteria ketuntasan minimum yaitu 70%.



## **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 kartu pecahan 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 Kyai Mojo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi. (2004). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Azhar Arsyad (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dwi Siswoyo, dkk (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Eko Putro Widoyoko (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gatot Muhsetyo (2007). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hirdjan (1997). *Permainan Matematika 7 Operasi Bilangan Kartu Matematika*. Yogyakarta: FPMIPA IKIP Yogyakarta.
- John D Latuheru (1998). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Joyce, B.; Weil, M.; Showers, B (1992). *Models of Teaching (4th Ed)*. Boston : Allyn and Bacon.
- Lenterak (2011). *Pembelajaran Matematika di SD*. Diakses melalui <http://lenterakecil.com/pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar/>. Pada tanggal 29 Januari 2015 pukul 15.00 WIB.
- Marsigit. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Diakses melalui <http://pbmmatmarsigit.wordpress.com/2008/12/pengembangan-model-pembelajaran.html>. pada tanggal 27 Januari 2015 pukul 13.00 WIB
- \_\_\_\_\_. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Diakses melalui <http://powermathematics.blogspot.com/2008/11/perencanaan-pembelajaran-matematika.html>. pada tanggal 14 April 2015 pukul 11.00 WIB.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Diakses melalui <http://powermathematics.blogspot.com>. Pada tanggal 14 April 2015 pukul 13.00 WIB.
- Osman T. dkk (2007). *Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar*. Jakarta : Quadra.
- Purwanto (2010) *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty, dkk (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Rufaidlilah Kartika (2012). *Kajian Kemanfaatan Alat Peraga*. Diakses Mmelalui [Http://Bintangberceloteh.org.Com/2012/03/Kajian-Kemanfaatan-Alat-Peraga.Html](http://Bintangberceloteh.org.Com/2012/03/Kajian-Kemanfaatan-Alat-Peraga.Html). Pada Tanggal 30 November 2014 Pukul 12.30.
- Russeffendi (1992). *Pembelajaran Matematika Inovatif*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sulardi (2008). *Pandai Berhitung Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Sumadi Suryabrata (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali.
- Sutratinah Tirtonegoro. (2001). *Anak Super Normal Dan Program Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Suyadi (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Diva Press.
- Suwarsih Madya (2007). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP.
- Syaiful Bahri Djamarah (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta :PT Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya (2008). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Zainal Arifin, (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

#### SIKLUS 1

|                   |                                  |
|-------------------|----------------------------------|
| Satuan pendidikan | : SD Negeri Kyai Mojo            |
| Kelas / semester  | : III/2                          |
| Tema / topik      | : Permainan                      |
| Alokasi waktu     | : 2 X Pertemuan (@ 6 X 35 menit) |

#### A. STANDAR KOMPETENSI

##### Matematika

5. Melakukan operasi hitung pecahan sederhana.

##### Bahasa Indonesia

5. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

##### SBdP

8. Memahami simbol pada karya seni rupa tiga dimensi.

#### B. KOMPETENSI DASAR

##### Matematika

5.2 Memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

##### Bahasa Indonesia

5.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dilihat, didengar atau dialami.

##### SBdP

8.2 Mengapresiasikan simbol karya seni rupa tiga dimensi.

#### C. INDIKATOR

##### Matematika

5.2.1 Mengklasifikasi pecahan sederhana yang berpenyebut sama atau tidak.

5.2.2 Membandingkan pecahan sederhana.

5.2.3 Memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan.

##### Bahasa Indonesia

5.2.1 mengungkapkan pengalaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

##### SBdP

8.2.1 mengenal macam-macam karya seni rupa tiga dimensi.

8.2.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi.

**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. Setelah melakukan permainan kartu pecahan siswa dapat memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.
4. Melalui latihan soal siswa dapat memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan sederhana.
5. Melalui diskusi cara klasikal siswa dapat menceritakan pengalamannya dalam melakukan permainan kartu pecahan dengan benar.
6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat mengenal macam-macam karya seni rupa tiga dimensi dengan tepat.
7. Melalui kegiatan mandiri siswa dapat membuat patung buah-buahan dari plastisin dengan benar.

**E. MATERI**

1. Perbandingan pecahan sederhana.
2. Cerita.
3. Karya seni rupa tiga dimensi.

**F. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, pengamatan dan diskusi

**G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**1. Pertemuan 1**

| Kegiatan       | Deskripsi Kegiatan   | Alokasi Waktu |
|----------------|--|---------------|
| 1. Pendahuluan | a. Guru mengucapkan salam pembuka  | 15 Menit      |
|                | b. Salah satu siswa memimpin berdoa  |               |
|                | c. Guru mengecek presensi  |               |
|                | d. Guru melakukan persepsi dengan meminta salah satu siswa untuk membagi buah apel menjadi 4 bagian sama rata. |               |
|                | e. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan   |               |
|                | f. Guru memberikan semangat kepada siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.                       |               |

|                   |   |           |
|-------------------|---|-----------|
| 2. Kegiatan Inti  | <p>a. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya berdasarkan demontrasi buah apel yang sudah dilakukan</p> <p>b. Siswa berdiskusi dengan guru tentang klasifikasi pecahan sederhana menggunakan media kartu pecahan</p> <p>c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan permainan menggunakan kartu pecahan</p> <p>d. Siswa antusias dalam memilih kelompok dalam bermain menggunakan kartu pecahan</p> <p>e. Siswa secara adil membagi kartu pecahan dalam kelompoknya secara adil</p> <p>f. Siswa secara berkelompok membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan.</p> <p>g. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan.</p> <p>h. Guru selalu membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu pecahan.</p> <p>i. Siswa menceritakan pengalamannya setelah melakukan permainan kartu pecahan.</p> <p>j. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai macam-macam jenis karya seni rupa tiga dimensi</p> | 190 Menit |
| 3. Kegiatan Akhir | <p>a. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>b. Siswa mendengarkan nasihat guru</p> <p>c. Salah satu siswa memimpin berdoa sebelum pulang</p> <p>d. Guru mengucapkan salam.</p>  | 5 menit   |

## 2. Pertemuan 2

| Kegiatan       | DeskripsiKegiatan   | Alokasi Waktu |
|----------------|---|---------------|
| 1. Pendahuluan | <p>a. Guru mengucapkansalampembuka</p> <p>b. Salah satusiswamempimpinberdoa</p> <p>c. Guru mengecekpresensi</p> | 15 Menit      |

|                   |   |           |
|-------------------|---|-----------|
|                   | <p>d. Guru menyampaikan hari ini akan melanjutkan pembelajaran yang kemarin</p> <p>e. Guru memberikan semangat kepada siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p>   |           |
| 2. Kegiatan Inti  | <p>a. Siswa berdiskusi dengan guru tentang pembelajaran yang sudah dilakukan kemarin</p> <p>b. Siswa secara berkelompok kembali membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan.</p> <p>c. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan.</p> <p>d. Guru selalu membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu pecahan.</p> <p>e. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang permainan menggunakan kartu pecahan.</p> <p>f. Siswa mendengarkan klarifikasi dari guru tentang permasalahan yang dihadapi siswa dalam melakukan permainan menggunakan kartu pecahan</p> <p>g. Siswa mengerjakan soal latihan membandingkan pecahan sederhana.</p> <p>h. Siswa mengumpulkan hasil tugasnya dimeja guru</p> <p>i. Siswa membuat karya seni rupa tiga dimensi berupa buah-buahan dari bahan plastisin.</p> | 190 Menit |
| j. Kegiatan Akhir | <p>a. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>b. Siswa mendengarkan nasihat guru</p> <p>c. Salah satu siswa memimpin berdoa sebelum pulang</p> <p>d. Guru mengucapkan salam.</p>  | 5 menit   |



## H. SUMBER DAN ALAT PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Pembelajaran

- Buku Bahasa Indonesia kelas III penerbit BSE.
- Buku Matematika kelas III penerbit BSE.
- Buku Seni Budaya dan Keterampilan kelas III penerbit BSE.
- Silabus kelas III semester 2.

### 2. Alat Pembelajaran

- Buah apel.
- Plastisin.
- Kartu pecahan

Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo serta dilaminating. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan dengan berpenyebut beda. Penyebut itu antara 1-10 sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Media kartu pecahan ini berjumlah 120 kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu.

## I. PENILAIAN

### 1. Rubrik Penilaian Membuat karya seni rupa dari plastisin

| No | Kriteria Penilaian   | Skor |
|----|--|------|
| 1  | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 4 buah | 100  |
| 2. | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 3 buah | 80   |
| 3. | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 2 buah | 60   |
| 4. | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 1 buah | 40   |
| 5. | Siswa tidak membuat buah-buahan dari plastisin                 | 20   |

### 2. Rubrik Penilaian Kegiatan Bercerita

| No | Kriteria Penilaian  | Skor |
|----|---|------|
| 1. | Siswa dapat menceritakan pengalamannya dengan bahasa indonesia yang benar                                   | 100  |
| 2. | Siswa dapat menceritakan pengalamannya dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa jawa dan bahasa indonesia | 80   |
| 3. | Siswa tidak dapat menceritakan pengalamannya  | 10   |

3. Rubrik Penilaian Soal Evaluasi

a. Rubrik penilaian soal essay singkat

| No | Kriteria Penilaian   | Skor |
|----|--|------|
| 1. | Siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan benar setiap nomornya. | 20   |
| 2. | Siswa salah dalam menjawab soal evaluasi setiap nomornya         | 5    |
| 3. | Siswa tidak menjawab soal evaluasi                               | 0    |

b. Rubrik 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 | 25   |
| 2. | Siswa dapat menjawab soal secara benar namun kurang lengkap yaitu: menggunakan langkah-langkah namun tidak menyimpulkan jawaban               | 15   |
| 3. | Siswa tidak dapat menjawab soal dengan benar namun lengkap yaitu: menggunakan langkah-langkah dan menyimpulkan jawaban                        | 10   |
| 4. | Siswa menjawab soal dengan benar namun tidak lengkap yaitu: tidak menggunakan langkah-langkah dan tidak menyimpulkan jawaban                  | 5    |
| 5. | Siswa tidak menjawab soal   | 0    |

4. Kriteria Ketuntasan Minimal

Siswa yang lulus apabila sudah mencapai nilai minimal 65.

Yogyakarta, 02 Maret 2015

Guru Kelas

Mahasiswa

A. Sapartinah

Desi Erawati

NIP. 1957 091191981 02 2 2005

NIM 11108241058

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Gunarwan, S.Pd  
NIP. 19591207 198201 1 002

## Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

#### SIKLUS II

|                   |                                  |
|-------------------|----------------------------------|
| Satuan pendidikan | : SD Negeri Kyai Mojo            |
| Kelas / semester  | : III/2                          |
| Tema / topik      | : Permainan                      |
| Alokasi waktu     | : 2 X Pertemuan (@ 6 X 35 menit) |

#### A. STANDAR KOMPETENSI

##### Matematika

5. Melakukan operasi hitung pecahan sederhana.

##### Bahasa Indonesia

5. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara tulis.

##### SBdP

8. Memahami simbol pada karya seni rupa tiga dimensi.

#### B. KOMPETENSI DASAR

##### Matematika

5.2 Memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

##### Bahasa Indonesia

5.2 Menuliskan peristiwa yang pernah dilihat, didengar atau dialami.

##### SBdP

8.2 Mengapresiasikan simbol karya seni rupa tiga dimensi.

#### C. INDIKATOR

##### Matematika

5.2.1 Mengklasifikasi pecahan sederhana yang berpenyebut sama atau tidak.

5.2.2 Membandingkan pecahan sederhana.

5.2.3 Memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan.

##### Bahasa Indonesia

5.2.1 menuliskan pengalaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

##### SBK

8.2.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi secara berkelompok.

#### D. TUJUAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat mengklasifikasikan 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. Setelah melakukan permainan kartu pecahan siswa dapat memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.
4. Melalui latihan soal siswa dapat memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan sederhana.
5. Melalui diskusi secara klasikal siswa dapat menceritakan pengalamannya dalam melakukan permainan kartu pecahan dalam bentuk karangan dengan benar.
6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat mengenal macam-macam karya seni rupa tiga dimensi dengan tepat.
7. Melalui kegiatan mandiri siswa dapat membuat patung buah-buahan dari plastisin secara berkelompok dengan benar.

#### E. MATERI

1. Perbandingan pecahan sederhana.
2. Cerita.
3. Karya seni rupa tiga dimensi.

#### F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, pengamatandandiskusi

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### 1. Pertemuan 1

| Kegiatan       | DeskripsiKegiatan  | Alokasi Waktu |
|----------------|--|---------------|
| 1. Pendahuluan | a. Guru mengucapkan salam pembuka  | 15Menit       |
|                | b. Salah satu siswa memimpin berdoa  |               |
|                | c. Guru mengecek presensi  |               |
|                | d. Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan kartu pecahan.                            |               |
|                | e. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan                           |               |
|                | f. Guru memberikan semangat kepada siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. |               |
|                |  |               |

|                   |   |         |
|-------------------|---|---------|
| 2. Kegiatan Inti  | <p>a. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya menggunakan kartu pecahan</p> <p>b. Siswa berdiskusi dengan guru tentang klasifikasi pecahan sederhana menggunakan media kartu pecahan</p> <p>c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara membandingkan pecahan sederhana menggunakan kartu pecahan dengan memberikan contoh terlebih dahulu</p> <p>d. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan permainan menggunakan kartu pecahan</p> <p>e. Siswa menyimak demonstrasi dari guru tentang permainan kartu pecahan</p> <p>f. Siswa secara acak dipilih oleh guru dalam pemilihan kelompok permainan kartu pecahan</p> <p>g. Siswa secara adil membagi kartu pecahan dalam kelompoknya secara adil</p> <p>h. Siswa secara berkelompok membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan.</p> <p>i. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan.</p> <p>j. Guru selalu membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu pecahan.</p> <p>k. Siswa menceritakan pengalamannya setelah melakukan permainan kartu pecahan melalui sebuah karya tulis.</p> <p>l. Siswa secara berkelompok membuat parcel buah dari bahan dasar plastisin</p> | 190nit  |
| 3. Kegiatan Akhir | <p>a. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>b. Siswa mendengarkan nasihat guru</p> <p>e. Salah satu siswa memimpin berdoa sebelum pulang</p> <p>f. Guru mengucapkan salam.</p>  | 5 menit |

## 2. Pertemuan 2

| Kegiatan          | DeskripsiKegiatan  | Alokasi Waktu |
|-------------------|--|---------------|
| 1. Pendahuluan    | a. Guru mengucapkan salam pembuka<br>b. Salah satu siswa memimpin berdoa<br>c. Guru mengecek presensi<br>d. Guru menyampaikan hari ini akan melanjutkan pembelajaran yang kemarin<br>e. Guru memberikan semangat kepada siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.  | 16 Menit      |
| 2. Kegiatan Inti  | a. Siswa berdiskusi dengan guru tentang pembelajaran yang sudah dilakukan kemarin<br>b. Siswa mendengarkan penjelasan guru kembali tentang aturan permainan kartu pecahan<br>c. Siswa secara berkelompok kembali membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan.<br>d. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan.<br>e. Guru selalu membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu pecahan.<br>f. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang permainan menggunakan kartu pecahan.<br>g. Siswa mendengarkan klarifikasi dari guru tentang permasalahan yang dihadapi siswa dalam melakukan permainan menggunakan kartu pecahan<br>h. Siswa mengerjakan soal latihan membandingkan pecahan sederhana.<br>i. Siswa mengumpulkan hasil tugasnya dimeja guru<br>j. Siswa melanjutkan membuat parcel buah dari bahan dasar plastisin. | 190nit        |
| 3. Kegiatan Akhir | a. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan bimbingan guru.  | 6 menit       |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | b. Siswa mendengarkan nasihat guru                 |  |
|  | c. Salah satu siswa memimpin berdoa sebelum pulang |  |
|  | d. Guru mengucapkan salam.                         |  |

## H. SUMBER DAN ALAT PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Pembelajaran

- Buku Bahasa Indonesia kelas III penerbit BSE.
- Buku Matematika kelas III penerbit BSE.
- Buku Seni Budaya dan Keterampilan kelas III penerbit BSE.
- Silabus kelas III semester 2.

### 2. Alat Pembelajaran

- Plastisin.
- Kartu pecahan

Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo serta dilaminating. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan dengan berpenyebut beda. Penyebut itu antara 1-10 sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Media kartu pecahan ini berjumlah 120 kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu.

## I. PENILAIAN

### 1. Rubrik Penilaian Membuat karya seni rupa dari plastisin

| No | Kriteria Penilaian   | Skor |
|----|--|------|
| 1  | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 4 buah | 100  |
| 2. | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 3 buah | 80   |
| 3  | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 2 buah | 60   |
| 4  | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 1 buah | 40   |
| 5  | Siswa tidak membuat buah-buahan dari plastisin                 | 20   |

### 2 Rubrik Penilaian Kegiatan Bercerita

| No | Kriteria Penilaian  | Skor |
|----|---|------|
| 1. | Siswa dapat menceritakan pengalamannya dengan bahasa indonesia yang benar                                   | 100  |
| 2. | Siswa dapat menceritakan pengalamannya dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa jawa dan bahasa indonesia | 80   |
| 3. | Siswa tidak dapat menceritakan pengalamannya  | 10   |

3. Rubrik Penilaian Soal Evaluasi

c. Rubrik penilaian soal essay singkat

| No | Kriteria Penilaian   | Skor |
|----|--|------|
| 1. | Siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan benar setiap nomornya. | 20   |
| 2. | Siswa salah dalam menjawab soal evaluasi setiap nomornya         | 5    |
| 3. | Siswa tidak menjawab soal evaluasi                               | 0    |

d. Rubrik 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 | 25   |
| 2. | Siswa dapat menjawab soal secara benar namun kurang lengkap yaitu: menggunakan langkah-langkah namun tidak menyimpulkan jawaban               | 15   |
| 3. | Siswa tidak dapat menjawab soal dengan benar namun lengkap yaitu: menggunakan langkah-langkah dan menyimpulkan jawaban                        | 10   |
| 4. | Siswa menjawab soal dengan benar namun tidak lengkap yaitu: tidak menggunakan langkah-langkah dan tidak menyimpulkan jawaban                  | 5    |
| 5. | Siswa tidak menjawab soal   | 0    |

4. Kriteria Ketuntasan Minimal

Siswa yang lulus apabila sudah mencapai nilai minimal 65.

Yogyakarta, 02 Maret 2015

Guru Kelas

Mahasiswa

A. Sapartinah

Desi Erawati

NIP. 1957 091191981 02 2 2005

NIM 11108241058

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Gunarwan, S.Pd  
NIP. 19591207 198201 1 002



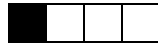
### Lampiran 3. MATERI PEMBELAJARAN

#### Matematika

Membandingkan pecahan sederhana



Daerah yang diarsir adalah 1 dari 2 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$ . Lambang pecahan  $\frac{1}{2}$  dibaca satu per dua atau sepeerdua.



Daerah yang diarsir adalah 1 dari 4 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$ . Lambang pecahan  $\frac{1}{4}$  dibaca satu per tiga atau sepertiga. Hal tersebut membuktikan bahwa  $\frac{1}{2}$  lebih besar dari  $\frac{1}{4}$ . Perbandingan pecahan tersebut dapat ditulis  $\frac{1}{2} > \frac{1}{4}$ .

## Lampiran 4. Soal *Post Test* Siklus 1

### SOAL EVALUASI

#### 1. Soal essay singkat

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

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

b.  $\frac{4}{6} \dots \frac{3}{5}$ .

c.  $\frac{5}{8} \dots \frac{4}{10}$ .

d.  $\frac{5}{7} \dots \frac{6}{9}$ .

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

#### 2. Soal essay

- Ratna mempunyai sebuah kue tart. Kue tart dibagikan kepada 10 orang temanya. Berapa bagiankah masing-masing?
- Tina mempunyai pita sepanjang  $\frac{2}{3}$  m. Rudi mempunyai pita sepanjang  $\frac{1}{2}$  m. Siapa yang mempunyai pita lebih panjang?
- Ibu menyiapkan satu baskom adonan kue. Adonan kue tersebut akan dibagi menjadi 3 warna, yaitu putih, coklat dan hijau. Berapa bagiankah adonan kue untuk tiap-tiap warna?
- Alwi dapat membuat sebuah gelang dalam waktu  $\frac{1}{4}$  jam. Yahya dapat membuat sebuah gelang dalam waktu  $\frac{1}{2}$  jam. Siapakah yang lebih cepat membuat gelang?

## Lampiran 5. Soal Post Test Siklus II

### SOAL EVALUASI

#### 1. Soal essay singkat

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

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

d.  $\frac{5}{7} \dots \frac{8}{9}$

b.  $\frac{4}{6} \dots \frac{4}{8}$

e.  $\frac{2}{3} \dots \frac{1}{4}$

c.  $\frac{5}{8} \dots \frac{4}{10}$

#### 2. Soal essay

- e. Ratna mempunyai 1kg apel. Apel tersebut dibagikan kepada 5 orang temanya. Berapa bagiankah masing-masing temannya?
- f. Tina mempunyai pita sepanjang  $\frac{1}{3}$  m. Rudi mempunyai pita sepanjang  $\frac{5}{6}$  m. Siapa yang mempunyai pita lebih panjang?
- g. Rita mempunyai  $\frac{3}{4}$  kg rambutan. Sedangkan Sasa memiliki  $\frac{1}{7}$  jeruk. Siapakah yang memiliki buah paling banyak?
- h. Alwi dapat memetik buah mangga dalam waktu  $\frac{1}{4}$  jam. Yahya memetik buah mangga dalam waktu  $\frac{1}{3}$  jam. Siapakah yang lebih cepat membuat gelang?

## Lampiran 6. RPP Perbaikan Setelah Ujian Skripsi

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### (RPP)

|                   |                                  |
|-------------------|----------------------------------|
| Satuan pendidikan | : SD Negeri Kyai Mojo            |
| Kelas / semester  | : III/2                          |
| Tema / topik      | : Permainan                      |
| Alokasi waktu     | : 2 X Pertemuan (@ 6 X 35 menit) |

#### A. STANDAR KOMPETENSI

##### Matematika

5. Melakukan operasi hitung pecahan sederhana.

##### Bahasa Indonesia

5. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara tulis.

##### SBdP

8. Memahami simbol pada karya seni rupa tiga dimensi.

#### B. KOMPETENSI DASAR

##### Matematika

5.2 Memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.

##### Bahasa Indonesia

5.2 Menuliskan peristiwa yang pernah dilihat, didengar atau dialami.

##### SBdP

8.2 Mengapresiasikan simbol karya seni rupa tiga dimensi.

#### C. INDIKATOR

##### Matematika

5.2.1 Mengklasifikasi pecahan sederhana yang berpenyebut sama atau tidak.

5.2.2 Membandingkan pecahan sederhana.

5.2.3 Memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan.

##### Bahasa Indonesia

5.2.1 menuliskan pengalaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

##### SBK

8.2.2 membuat karya seni rupa tiga dimensi secara berkelompok.

#### D. TUJUAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat mengklasifikasikan 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. Setelah melakukan permainan kartu pecahan siswa dapat memahami konsep membandingkan pecahan sederhana.
4. Melalui latihan soal siswa dapat memecahkan masalah yang bersangkutan dengan perbandingan pecahan sederhana.
5. Melalui diskusi secara klasikal siswa dapat menceritakan pengalamannya dalam melakukan permainan kartu pecahan dalam bentuk karangan dengan benar.
6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat mengenal macam-macam karya seni rupa tiga dimensi dengan tepat.
7. Melalui kegiatan mandiri siswa dapat membuat patung buah-buahan dari plastisin secara berkelompok dengan benar.

#### E. MATERI

1. Perbandingan pecahan sederhana.
2. Cerita.
3. Karya seni rupa tiga dimensi.

#### F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, pengamatandandiskusi

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### 1. Pertemuan 1

| Kegiatan         | DeskripsiKegiatan   | Alokasi Waktu |
|------------------|---|---------------|
| 1. Pendahuluan   | a. Guru mengucapkan salam pembuka   | 15Menit       |
|                  | b. Salah satu siswa memimpin berdoa   |               |
|                  | c. Guru mengecek presensi   |               |
|                  | d. Guru melakukan apersepsi dengan menggunakan kartu pecahan.   |               |
|                  | e. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan  |               |
|                  | f. Guru memberikan semangat kepada siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.  |               |
| 2. Kegiatan Inti | a. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pecahan sederhana berdasarkan penyebutnya menggunakan kartu pecahan ( <b>mengamati</b> ) | 190nit        |
|                  | b. Siswa menyimak demonstrasi guru  |               |

|                   |  |         |
|-------------------|--|---------|
|                   | tentang pelaksanaan permainan kartu pecahan ( <b>mengamati</b> )   |         |
|                   | c. Siswa berdiskusi dengan guru tentang klasifikasi pecahan sederhana menggunakan media kartu pecahan ( <b>menanya</b> )               |         |
|                   | d. Siswa secara acak dipilih oleh guru dalam pemilihan kelompok permainan kartu pecahan ( <b>mengasosiasikan</b> )                     |         |
|                   | e. Siswa secara adil membagi kartu pecahan dalam kelompoknya secara adil ( <b>mengasosiasikan</b> )                                    |         |
|                   | f. Siswa secara berkelompok melakukan permainan kartu pecahan. ( <b>mencoba</b> )  |         |
|                   | g. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. ( <b>mengkomunikasikan</b> )             |         |
|                   | h. Guru selalu membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu pecahan.   |         |
|                   | i. Siswa menceritakan pengalamannya setelah melakukan permainan kartu pecahan melalui sebuah karya tulis. ( <b>mengkomunikasikan</b> ) |         |
|                   | j. Siswa secara berkelompok membuat parcel buah dari bahan dasar plastisin. ( <b>mengasosiasikan</b> )                                 |         |
| 3. Kegiatan Akhir | a. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan bimbingan guru.  | 5 menit |
|                   | b. Siswa mendengarkan nasihat guru.  |         |
|                   | c. Salah satu siswa memimpin berdoa sebelum pulang.  |         |
|                   | d. Guru mengucapkan salam.   |         |

## 2. Pertemuan 2

| Kegiatan       | Deskripsi Kegiatan   | Alokasi Waktu |
|----------------|--|---------------|
| 1. Pendahuluan | a. Guru mengucapkan salam pembuka  | 17 Menit      |
|                | b. Salah satu siswa memimpin berdoa                                      |               |
|                | c. Guru mengecek presensi  |               |
|                | d. Guru menyampaikan hari ini akan melanjutkan pembelajaran yang kemarin |               |

|                   |   |         |
|-------------------|---|---------|
|                   | e. Guru memberikan semangat kepada siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.  |         |
| 2. Kegiatan Inti  | <p>a. Siswa mendengarkan penjelasan guru kembali tentang aturan permainan kartu pecahan (<b>mengamati</b>)</p> <p>b. Siswa secara berkelompok kembali membandingkan pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan. (<b>mencoba</b>)</p> <p>c. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hasil jawaban dari permainan kartu pecahan. (<b>mengkomunikasikan</b>)</p> <p>d. Guru selalu membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu pecahan.</p> <p>e. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang permainan menggunakan kartu pecahan.</p> <p>f. Siswa mendengarkan klarifikasi dari guru tentang permasalahan yang dihadapi siswa dalam melakukan permainan menggunakan kartu pecahan (<b>mengamati</b>)</p> <p>g. Siswa mengerjakan soal latihan membandingkan pecahan sederhana.</p> <p>h. Siswa mengumpulkan hasil tugasnya dimeja guru</p> <p>i. Siswa melanjutkan membuat parcel buah dari bahan dasar plastisin secara berkelompok (<b>mengasosiasikan</b>)</p> | 190nit  |
| 3. Kegiatan Akhir | <p>a. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan bimbingan guru.</p> <p>b. Siswa mendengarkan nasihat guru</p> <p>c. Salah satu siswa memimpin berdoa sebelum pulang</p> <p>d. Guru mengucapkan salam.</p>  | 7 menit |

## H. SUMBER DAN ALAT PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Pembelajaran

- a. Buku Bahasa Indonesia kelas III penerbit BSE.
- b. Buku Matematika kelas III penerbit BSE.
- c. Buku Seni Budaya dan Keterampilan kelas III penerbit BSE.

d. Silabus kelas III semester 2.

2. AlatPembelajaran

a. Plastisin.

b. Kartu pecahan

Media kartu pecahan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo serta dilaminating. Kartu pecahan ini terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan dengan berpenyebut beda. Penyebut itu antara 1-10 sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Media kartu pecahan ini berjumlah 120 kartu. Masing-masing kelompok mendapatkan 20 kartu.

## I.PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian Membuat karya seni rupa dari plastisin

| No | Kriteria Penilaian   | Skor |
|----|--|------|
| 1  | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 4 buah | 100  |
| 2. | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 3 buah | 80   |
| 3  | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 2 buah | 60   |
| 4  | Siswa dapat membuat buah-buahan dari plastisin sebanyak 1 buah | 40   |
| 5  | Siswa tidak membuat buah-buahan dari plastisin                 | 20   |

2 Rubrik Penilaian Kegiatan Bercerita

| No | Kriteria Penilaian  | Skor |
|----|---|------|
| 1. | Siswa dapat menceritakan pengalamannya dengan bahasa indonesia yang benar                                   | 100  |
| 2. | Siswa dapat menceritakan pengalamannya dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa jawa dan bahasa indonesia | 80   |
| 3. | Siswa tidak dapat menceritakan pengalamannya  | 10   |

3. Rubrik Penilaian Lembar Kerja Siswa

| No | Kriteria Penilaian   | Skor |
|----|--|------|
| 1. | Siswa dapat melakukan permainan kartu pecaha denga benar sesuai aturan permainan tepat dalam membandingkan nilai kartu pecahan | 100  |
| 2. | Siswa dapat melakukan permainan kartu pecahan denga benar namun belum tepat dalam membandingkan nilai                          | 80   |



|    |   |    |
|----|---|----|
|    | kartu pecahan   |    |
| 3. | Siswa belum dapat melakukan permaian kartu pecahan dengan benar namun tepat dalam membandingkan nilai kartu pecahan       | 50 |
| 4. | Siswa tidak dapat melakukan permaian kartu pecahan dengan benar namun belum tepat dalam membandingkan nilai kartu pecahan | 30 |
| 5. | Siswa tidak melakukan permaian kartu pecahan dengan benar dan tidak dalam membandingkan nilai kartu pecahan               | 0  |

#### 4. Rubrik Penilaian Soal Evaluasi

##### a. Rubrik penilaian soal essay singkat

| No | Kriteria Penilaian   | Skor |
|----|--|------|
| 1. | Siswa dapat menjawab soal evaluasi dengan benar setiap nomornya. | 20   |
| 2. | Siswa salah dalam menjawab soal evaluasi setiap nomornya         | 5    |
| 3. | Siswa tidak menjawab soal evaluasi                               | 0    |

##### b. Rubrik 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 | 25   |
| 2. | Siswa dapat menjawab soal secara benar namun kurang lengkap yaitu: menggunakan langkah-langkah namun tidak menyimpulkan jawaban               | 15   |
| 3. | Siswa tidak dapat menjawab soal dengan benar namun lengkap yaitu: menggunakan langkah-langkah dan menyimpulkan jawaban                        | 10   |
| 4. | Siswa menjawab soal dengan benar namun tidak lengkap yaitu: tidak menggunakan langkah-langkah dan tidak menyimpulkan jawaban                  | 5    |
| 5. | Siswa tidak menjawab soal   | 0    |

##### c. Kriteria Ketuntasan Minimal

Siswa yang lulus apabila sudah mencapai nilai minimal 65.

## Lampiran 7. Lembar Kerja Siswa (LKS) Perbaikan Setelah Ujian Skripsi

### LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok: .....

Anggota Kelompok: 1.....

2.....

3.....

4.....

Alat yang digunakan:

1. Media Kartu Pecahan
2. Pensil

Petunjuk Kerja:

- 1) Lakukan hompimpa terlebih dahulu,
- 2) siswa yang kalah dalam hompimpa yang menjadi pengocok kartu pecahan terlebih dahulu.
- 3) Bagikan kartu pecahan secara adil dalam kelompok kalian
- 4) Keluarkan kartu pecahan yang kalian miliki 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 di bawah ini.
- 6) Badingkan nilai dari kartu pecahan yang kalian sudah keluarkan secara satu persatu dan dengan teliti.
- 7) Diskusikan hasil perbandingan pecahan yang sudah kalian lakukan dengan guru.
- 8) Siapa yang nilai kartu pecahannya paling tinggi maka dia sebagai pemenang sementara dan boleh mengeluarkan kartu pecahan berikutnya pertama kali.
- 9) Dan selanjutnya, sampai kartu pecahan yang kalian miliki habis.
- 10) Siapa yang paling banyak menjadi pemenang, maka dia menjadi juara dalam permainan tersebut.

#### Lembar Hasil Permainan Kartu Pecahan

| No | Kartu siswa 1                | Kartu siswa 2 | Hasil                       | Kartu siswa 3 | Hasil                       | Kartu siswa 4 | Hasil                       | Pemenang |
|----|------------------------------|---------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|---------------|-----------------------------|----------|
| 1  | Contoh<br>:<br>$\frac{1}{2}$ | $\frac{3}{4}$ | $\frac{1}{2} < \frac{3}{4}$ | $\frac{1}{6}$ | $\frac{3}{4} > \frac{1}{6}$ | $\frac{2}{4}$ | $\frac{3}{4} > \frac{2}{4}$ |          |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Lampiran 8. Lembar Observasi Guru

### LEMBAR OBSERVASI GURU

#### MENGENAI KETERLAKSANAAN 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 (v) sesuai dengan pengamatan!

##### B. Isian

Pertemuan :

Siklus :

| No | Aspek Kegiatan Guru yang Diamati   | Perlakuan/Tindakan |       |
|----|--|--------------------|-------|
|    |  | Ya                 | Tidak |
| 1  | Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa  |                    |       |
| 2  | Guru melakukan apersepsi dengan benda konkret  |                    |       |
| 3  | Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran  |                    |       |
| 4  | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan   |                    |       |
| 5  | Guru membagi siswa menjadi 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 secara klasikal meminta siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan             |                    |       |
| 14 | Guru menutup pembelajaran dengan berdoa  |                    |       |

|  |           |  |  |
|--|-----------|--|--|
|  | dan salam |  |  |
|--|-----------|--|--|

Catatan Lapangan

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta,..... 2015

Observer

## Lampiran 9. Lembar Observasi Siswa

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

Kelas :  
Nama Guru :  
Hari/tanggal :  
Sekolah :  
Siklus ke- :

#### Petunjuk:

Berilah tanda cek ( $\surd$ ) pada kolom skor dibawah ini berdasarkan penilaian sebagai berikut:

4: sangat baik

3: baik

2: tidak baik

1: sangat tidak baik

| No | Hal yang Diamati  | Skor |   |   |   |
|----|---|------|---|---|---|
|    |   | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 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 |  |  |  |  |

Yogyakarta, .....

Observer

Lampiran 10. Daftar Presensi Siswa Kelas III SD N Kyai Mojo Yogyakarta

DAFTAR PRESENSI SISWA KELAS III SD NEGERI KYAI MOJO

| No            | Nama                          | NISN | Siklus 1 |        | Siklus 2 |        |
|---------------|-------------------------------|------|----------|--------|----------|--------|
|               |                               |      | Pert 1   | Pert 2 | Pert 1   | Pert 2 |
| 1             | Alfarik Pandu Setiawan        | 1503 | √        | √      | √        | √      |
| 2             | Aura Asaluna                  | 1506 | √        | √      | √        | √      |
| 3             | Yanuar Aryanto                | 1506 | -        | -      | √        | √      |
| 4             | Annisa Carolma Br. Bangun     | 1533 | √        | √      | √        | √      |
| 5             | Ariyas Manda Aprilia          | 1534 | √        | √      | √        | √      |
| 6             | Biru Maisan Rajendriya        | 1535 | √        | √      | √        | √      |
| 7             | Cita Salsabila Johana         | 1537 | √        | √      | √        | √      |
| 8             | Dawan Robiyan Adan            | 1538 | √        | √      | √        | √      |
| 9             | Gilang Rahmat Dhani           | 1538 | √        | √      | √        | √      |
| 10            | Hafisha Gharda Sabrina        | 1540 | √        | √      | √        | √      |
| 11            | Hilarius Higa Septama         | 1541 | √        | √      | √        | √      |
| 12            | Indrisari                     | 1542 | √        | √      | √        | √      |
| 13            | Irvan Tri Mahendra            | 1543 | √        | √      | √        | √      |
| 14            | Marsella Putri Amanda         | 1545 | √        | √      | √        | √      |
| 15            | Maulana Aryaputra Perdana     | 1546 | √        | √      | √        | √      |
| 16            | Maulana Aryasuta Werdana      | 1547 | √        | √      | √        | √      |
| 17            | Nafisa Nur Aidini             | 1558 | √        | √      | √        | √      |
| 18            | Nanda Dwi Saputra             | 1550 | √        | √      | √        | √      |
| 19            | Renov Ilga Zerano             | 1551 | √        | √      | √        | √      |
| 20            | Rika Artya Wandari            | 1554 | √        | √      | √        | √      |
| 21            | Sasta Arum Kusuma<br>Nuraisah | 1555 | √        | √      | √        | √      |
| 22            | Satriya Janu Kurniadi         | 1557 | √        | √      | √        | √      |
| 23            | Sefian Rossi Adhe Ramadhan    | 1558 | √        | √      | √        | √      |
| 24            | M. Ridho Afan                 | 1559 | √        | √      | √        | √      |
| <b>Jumlah</b> |                               |      | 23       | 23     | 24       | 24     |



**Lampiran 11. Daftar Nilai Siswa Kelas III SD N Kyai Mojo**

**DAFTAR NILAI SISWA KELAS III SD NEGERI KYAI MOJO**

| No              | Nama | NISN | Pra tindakan | Siklus 1 | Siklus II |
|-----------------|------|------|--------------|----------|-----------|
| 1               | AP   | 1503 | 45           | 60       | 70        |
| 2               | AA   | 1506 | 75           | 87,5     | 90        |
| 3               | YA   | 1506 | 35           | -        | 75        |
| 4               | AC   | 1533 | 65           | 70       | 77,5      |
| 5               | AM   | 1534 | 65,5         | 67,5     | 75        |
| 6               | BM   | 1535 | 37,5         | 47,5     | 70        |
| 7               | CS   | 1537 | 78           | 97,5     | 100       |
| 8               | DR   | 1538 | 35           | 47,5     | 77,5      |
| 9               | GR   | 1538 | 67,5         | 77,5     | 82,5      |
| 10              | HG   | 1540 | 70           | 72,5     | 85        |
| 11              | HH   | 1541 | 50           | 65       | 80        |
| 12              | IS   | 1542 | 85           | 90       | 87,5      |
| 13              | IT   | 1543 | 65           | 67,5     | 82,5      |
| 14              | MP   | 1545 | 65           | 70       | 80        |
| 15              | MA   | 1546 | 70           | 85       | 87,5      |
| 16              | MW   | 1547 | 75           | 80       | 92,5      |
| 17              | NN   | 1558 | 65           | 82,5     | 90        |
| 18              | ND   | 1550 | 40           | 47,5     | 82,5      |
| 19              | RI   | 1551 | 67,5         | 72,5     | 80        |
| 20              | RA   | 1554 | 70           | 97,5     | 100       |
| 21              | SA   | 1555 | 60           | 65       | 85        |
| 22              | SJ   | 1557 | 70           | 90       | 95        |
| 23              | SR   | 1558 | 40           | 67,5     | 80        |
| 24              | MA   | 1559 | 40           | 32,5     | 65        |
| Jumlah          |      |      | 1436         | 1640     | 1990      |
| Rata-rata       |      |      | 59,8         | 68,3     | 82,9      |
| Nilai Tertinggi |      |      | 85           | 97,5     | 100       |
| Nilai terendah  |      |      | 35           | 32,5     | 65        |

## Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan UNY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520094  
Telp (0274) 586168 Psw (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 1379 /UN34.11/PL/2015  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

2 Maret 2015

Yth . Walikota Yogyakarta  
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta  
Jl. Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165  
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : DESI ERAWATI  
NIM : 11108241058  
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD  
Alamat : Pingit JT 1 RT/RW 001/001 Bumijo Jetis Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD N Kyai Mojo  
Subyek : siswa kelas III SD  
Obyek : Hasil belajar matematika materi pecahan sederhana  
Waktu : Maret - Mei 2015  
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1. Rektor (sebagai laporan)  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PPSD FIP  
4. Kabag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta

## Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Walikota Yogyakarta



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

### DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

#### SURAT IZIN

NOMOR : 070/0818

1513/34

- Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY  
Nomor : 1379/UN34.11/PL/2015 Tanggal : 2 Maret 2015
- Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.  
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;  
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
- Dijijinkan Kepada : Nama : DESI ERAWATI  
No. Mhs/ NIM : 11108241058  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY  
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
Penanggungjawab : Rahayu Condro M, M.Si.  
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI KYAI MOJO
- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 6 Maret 2015 s/d 6 Juni 2015  
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan  
Pemegang Izin

DESI ERAWATI



Dikeluarkan di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 6-3-2015  
An. Kepala Dinas Perizinan  
Sekretaris

Drs. HARDONO  
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)  
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta  
3. Kepala SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta  
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY  
5. Ybs.

## Lampiran 14. Surat Keterangan dari SD Negeri Kyai Mojo.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI KYAI MOJO  
Alamat: Jalan Tentara Rakyat Mataram No 52  
Yogyakarta



### SURAT KETERANGAN

Nomor: A22/1062

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Kyai Mojo kecamatan Jetis Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta:

Nama : Gunarwan, S.Pd  
NIP : 19591207 198201 1 002  
Instansi : SD Negeri Kyai Mojo

Menerangkan bahwa:

Nama : Desi Erawati  
NIM : 11108241058  
Program Studi: S1 PGSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian tindakan kelas (ptk) di sd negeri kyai mojo dengan judul "upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui media kartu pecahan di kelas iii sd negeri kyai mojo" pada tanggal 02 Maret 2015 sampai dengan tanggal 14 Maret 2015

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Maret 2015  
Kepala Sekolah  
Gunarwan, S.Pd.  
NIP. 19591207 198201 1 002



**Lampiran 15. Foto Kegiatan Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Kartu Pecahan**



Foto 1. Media Kartu Pecahan



Foto 2. Guru saat menjelaskan materi membandngkan pecahan sederhana



Foto 3. Guru saat menjelaskan aturan permainan kartu pecahan



Foto 4. Siswa pada saat melakukan permainan kartu pecahan



Foto 5. Siswa pada saat mengerjakan soal post test



Foto 6. Keluarga besar kelas III SD Negeri Kyai Mojo