



## **Jurnal Edukasi**

### **Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Melalui Penerapan Media Kartu Pecahan pada Siswa Kelas IV MIS Nurul Misbah Bombaru Desa Tribur Kecamatan Abad Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025**

**Andriyani T. Lehidonu<sup>\*)</sup> Istiqamah<sup>2)</sup> Pahlawan Pakro<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>STKIP Muhammadiyah Kalabahi, Alor, Indonesia

\*Corresponding Author:

Email:

[yanilehidonu@gmail.com](mailto:yanilehidonu@gmail.com)  
<https://jurnal.stkipmuhkalabahi.ac.id>

**Abstract:** *Improving Learning Outcomes in Fractions Through the Application of Fraction Card Media in Grade IV Students of MIS Nurul Misbah Bombaru, Tribur Village, South Abad District for the 2024/2025 Academic Year. Andriyani T. Lehidonu, 211530281035 This research, conducted by Andriyani T. Lehidonu, utilized a Classroom Action Research method to improve student learning outcomes in fractions. The subjects were 9 students from Grade IV MIS Nurul Misbah Bombaru, with an individual Minimum Mastery Criterion (KKM) of 75 for mathematics. Data was collected using observation sheets for teacher and student activities, as well as test results. The data analysis technique used a percentage formula. The research findings show that: In Cycle I: Teacher activity reached 66.6%, and student activity was also 66.6%. In Cycle II: Teacher activity increased to 83%, and student activity significantly improved to 95%. This study demonstrates that the application of fraction card media led to an increase in teacher activity, student activity, and learning outcomes. Initially, in Cycle I, although the media was used, the teacher's teaching method still needed improvement in classroom management and motivation. This resulted in low student participation and a failure to achieve learning mastery. The classic mastery percentage was only 33.3%, with an average score of 66.4, and only 3 out of 12 students reaching the KKM. This figure was well below both the individual KKM (75) and the classical KKM (80%). However, after the teacher made improvements in Cycle II, such as more actively controlling group discussions, asking sequential questions, and providing appreciation, the media successfully stimulated students' thought processes. This made them more active and independent in learning and significantly improved their*



*understanding of simple fraction comparisons. As a result, the students' average score sharply increased to 88.9, and the student learning mastery percentage reached 79.4%. The number of students who achieved the KKM increased to 8.*

*Key Words : Fraction Learning Outcomes, Fraction Card Media, Elementary Students*

## A. PENDAHULUAN

Dalam UU nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Syaiful Sagala, 2010:11). Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai fungsi ganda, yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Jika demikian halnya, tentu guru secara otomatis mempunyai tanggung jawab yang besar dalam mencapai kemajuan pendidikan. Menuju kearah itu diperlukan adanya usaha guru untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi anak didik untuk mencapai tujuan. Guru hanya dapat melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu peserta didik melalui tahap perkembangannya. Sebagai pengajar, guru juga diharapkan mampu mendorong siswanya agar senantiasa belajar, pada berbagai kesempatan melalui berbagai sumber dan media dan menggunakan berbagai model-model pembelajaran yang ada (Nuni Yusvavera Syatra, 2013:58) (Mukmin Amsidi, 2025). Penerapan Media Kartu adalah media berisi gambar, dimana gambar tersebut dibuat sendiri atau mengambil gambar dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran. Tata cara yang cocok buat mengenalkan lambang bilangan pada anak yang terletak pada tahap praoperasional. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar yang berisi gambar, teks, dan penting dilakukan karena peneliti memandang perlunya wawasan mengenai penerapan media kartu bergambar dengan harapan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran ilangan. Kartu bergambar merupakan salah satu modifikasi media bergambar. Menurut Arsyad (2007 :120-121) kartu bergambar biasanya berukuran 8 x 12 cm atau 15 disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar yang terdapat pada kartu menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Kartu merupakan media pembelajaran karena di dalam kartu terdapat informasi yang akan diterjemahkan oleh siswa, yaitu berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung dari kreativitas guru dalam menuangkan materi pembelajaran ke dalam kartu. Zainal Aqib (2002:99) menjelaskan pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam mengenal dan memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami atau memecahkan masalah. Lebih lanjut dijelaskan, permainan dapat mengembangkan motivasi,



memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan dan mengembangkan pengendalian emosi bila kalah atau menang, serta lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Kartu merupakan salah satu media permainan yang diharapkan dapat menimbulkan kegembiraan dan dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa, sehingga dapat mengurangi atau menghilangkan kejenuhan siswa. Kartu juga merupakan media visual, karena kartu berisi materi ajar berupa gambar atau tulisan yang dapat dilihat. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep pecahan, penggunaan media kartu pecahan terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika materi pecahan. media kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang proses berpikir siswa, karena mudah digunakan dapat menghubungkan secara langsung dengan materi pecahan. Siswa lebih mudah memahami materi pecahan melalui permainan menggunakan media kartu pecahan sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan media yang sesuai akan lebih menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, pemahaman siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media kartu pecahan, dinyatakan terdapat peningkatan yang signifikan sehingga media kartu pecahan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat perbedaan antara media gambar dan media kartu pecahan adalah media gambar adalah bahwa media gambar adalah peniruan dari suatu obyek, baik itu berupa pemandangan, benda, binatang, tumbuhan, manusia dan obyek lainnya. Media gambar juga merupakan sumber belajar yang menyampaikan informasi secara visual dari lukisan dan warna serta berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana serta membantu siswa memahami materi pecahan. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 14 Juni 2024 di MIS Nurul Misbah Bombaru terdapat siswa kelas IV berjumlah 9 orang terdiri dari 6 laki-laki dan 3 perempuan, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran, yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami pembelajaran khususnya materi pecahan. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media kartu pecahan sehingga dalam pembelajaran terdapat 6 siswa tidak dapat memahami materi pecahan sehingga dari masalah ini peneliti tertarik melakukan penelitian untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan media kartu pada materi pecahan.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, terdapat beberapa masalah utama yang dapat diidentifikasi: 1) Hasil belajar siswa dalam memahami materi pecahan masih rendah. 2) Proses pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga kurang menarik bagi siswa. 3) Guru belum memanfaatkan media kartu pecahan sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga siswa kesulitan memahami konsep pecahan. 4)



Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa karena pembelajaran yang tidak variatif dan kurang interaktif.

## **Perumusan Masalah**

Dari uraian di atas, penulis mengambil dua masalah penting yang dihadapi siswa, yaitu; 1) Bagaimana penerapan media kartu pada materi pecahan di kelas IV MIS Nurul Misbah Bombaru? 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu pecahan pada materi di kelas IV di MIS Nurul Misbah Bombaru?

## **Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar siswa Pada Materi Pecahan Melalui Penerapan Media Kartu Di Kelas IV MIS Nurul Misbah Bombaru Tahun Pelajaran 2024/2025. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan media kartu pada materi di kelas IV MIS Nurul Misbah Bombaru Tahun Pelajaran 2024/2025. Manfaat Bagi siswa, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, Bagi guru, sebagai motivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat alat peraga pembelajaran, Bagi sekolah, meningkatkan kualitas dan kuantitas sekolah dalam pembelajaran.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, kemampuan dan lain-lain. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut : Menurut Darman (2020 : 9) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu”. Menurut Amral dan Asmar (2020 : 9) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Selanjutnya menurut Ismail dan Aflahah (2019 : 1) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik”. Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Menurut Taliak (2021:9) menyatakan bahwa “tujuan belajar diartikan sebagai kondisi yang diinginkan setelah pembelajar (individu yang belajar) selesai melakukan kegiatan belajar. Kondisi tertentu ini akan menjadi acuan untuk menentukan apakah suatu kegiatan belajar yang dilakukan berhasil atau tidak”. Sedangkan menurut Suardi (2018:16) menyatakan bahwa “tujuan belajar adalah proses belajar terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apabila ia harus mengatasi rintangan-



rintangan yang mengganggu kegiatan-kegiatan yang diinginkan". Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik sesudah peserta didik tersebut menerima pengalaman pembelajaran. (Nana Sudjana 2004:22) Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pergantian tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak paham menjadi paham" (Oemar Hamalik, 2017:30). Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa hasil belajar yaitu merupakan perubahan yang terjadi kepada peserta didik dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam setiap penyelenggaraan pendidikan. Di dalam proses belajar peserta didik mengerjakan hal yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan belajar. Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan sikap dan nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi. Media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad Azhar, 2007:3). Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. (Arif S. Sadiman, 2003:19). manfaat umum media pembelajaran adalah menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif. Sedangkan (Arsyad 2016: 29-30) mengemukakan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu memperjelas materi pembelajaran, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dan siswa dapat belajar mandiri, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan, serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Metode merupakan prosedur yang digunakan dalam membantu siswa menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, Daryanto (2013 : 8). Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Sadiman (2013: 23) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut: fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut, fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar, fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain, fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal, fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik, dan fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran. **Penerapan Media Kartu Pecahan.** Media kartu merupakan salah satu media yang digunakan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan materi pecahan. Hal ini dikarenakan pecahan adalah salah satu



materi pelajaran matematika yang dinilai siswa sebagai materi yang sulit dimengerti. Media kartu pecahan merupakan media yang terbuat dari bahan yang dibentuk persegi panjang. Bentuk persegi panjang tersebut dipotong beberapa bagian dan dapat dipotong sesuai dengan jumlah yang diinginkan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep pecahan, penggunaan media kartu pecahan terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika materi pecahan. media kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang proses berpikir siswa, karena mudah digunakan dapat menghubungkan secara langsung dengan materi pecahan. Siswa lebih mudah memahami materi pecahan melalui permainan menggunakan media kartu pecahan sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan media yang sesuai akan lebih menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar siswa, pemahaman siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media kartu pecahan, dinyatakan terdapat peningkatan yang signifikan sehingga media kartu pecahan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Pajarwati et al., 2019).

### C. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian PTK dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan model Kurt Lewin, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk mengajar, dengan penekanan pada perbaikan, praktik dan proses pembelajaran, (Sosilo 2009 : 1.). Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan masalah yang terjadi di kelas sambil mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat diselesaikan melalui tindakan yang dilakukan. PTK juga bertujuan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya, sedangkan tujuan khusus untuk mengatasi berbagai permasalahan nyata dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau hasil belajar serta mencoba hal-hal yang baru dalam pembelajaran, (Muhammad Dadi 2019 :4). Tempat Penelitian dilakukan di MIS Nurul Misbah Bombaru RT 004, RW 007, Desa Tribur Kecamatan Abad Selatan. Waktu Penelitian dilakukan pada tanggal 30 April-28 Mei 2025. Teknik Pengumpulan Data. 1)observasi Aktivitas Guru Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang diselidiki. Observasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu mengamati aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran selama menggunakan media kartu pecahan. 2)Observasi Aktivitas Siswa. Observasi aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media kartu pecahan. 3)Tes Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik pada materi pecahan hasil belajar siswa mengacu pada indikator yang ditetapkan pada RPP, Lembar tes dimaksud berupa soal-soal yang diberikan pada siswa. Soal-soal yang terdapat dalam instrument ini berupa essay. Teknik Analisis Data 1)Analisis Data Aktivitas Guru. Data aktivitas guru diperoleh



dari selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas ini berguna untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemudian data analisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \text{ (Anas Sodjono 2008 :4)}$$

*Keteranagn*

P : Angka persentase

F : Skor yang diperoleh

N :Skor maksimal

100%: Bilangan tetap

**Tabel 3.2 kategori kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru**

| NO | Nilai %               | Kategori Penilaian |
|----|-----------------------|--------------------|
| 1  | $80\% \leq P < 100\%$ | Baik Sekali        |
| 2  | $60\% \leq p < 79\%$  | Baik               |
| 3  | $40\% \leq p < 59\%$  | Cukup              |
| 4  | $0\% \leq p < 40\%$   | Kurang             |

(Anas Sudjano, 2008 : 36)

Analisis Data Aktivitas Siswa. Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \text{ (Anas Sudjano, 2008 : 36)}$$

*Keteranagn :*

P : Angka persentase

F : Skor yang diperoleh

N :Skor maksimal

100%: Bilangan tetap



| NO | Nilai %                           | Kategori Penilaian |
|----|-----------------------------------|--------------------|
| 1  | $80\% \leq P < 100\%$ Baik sekali | Baik Sekali        |
| 2  | $60\% \leq p < 79\%$ Baik         | Baik               |
| 3  | $40\% \leq p < 59\%$ Cukup        | Cukup              |
| 4  | $0\% \leq p < 40\%$               | Kurang             |

(Anas Sudjano, 2008 : 36)

Analisis Data Hasil Belajar Siswa. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan tingkat ketuntasan individual dan klasikal. Untuk mengetahui peningkatan belajar siswa melalui penggunaan media kartu pecahan pada materi pecahan. Maka diperlukan hasil tes belajar siswa untuk melihat berapa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dan tidak tuntas. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan di MIS Nurul Misba Bombaru, untuk ketuntasan individual  $\geq 60$  untuk mata pelajaran matematika, sedangkan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal  $\geq 80\%$ . Untuk mengetahui dan menentukan ketuntasan hasil belajar siswa secara individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

a. Rumus ketentuan individu (Trianto, 2011 : 241).

$$KL = \frac{SS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

KL = Ketuntasan Individual (Kencana, 2011),

SS = Skor Siswa

SM = Skor Maksimum

b. Rumus ketuntasan klasikal

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

| NO | Nilai %               | Kategori Penilaian |
|----|-----------------------|--------------------|
| 1  | $80\% \leq P < 100\%$ | Baik Sekali        |
| 2  | $60\% \leq p < 79\%$  | Baik               |
| 3  | $40\% \leq p < 59\%$  | Cukup              |
| 4  | $0\% \leq p < 40\%$   | Kurang             |

(Anas Sodjono 2008 :43)



Tahap ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan, yaitu : Siklus I. 1)Perencanaan, Menyusun RPP sesuai dengan materi yang diajarkan, Menyiapkan bahan materi yang akan diajarkan yaitu materi pecahan, Menyiapkan alat dan bahan, Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru, Menyiapkan lembar evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa. 2)Pelaksanaan, Salam, doa, apersepsi, Guru menyuru salah satu siswa untuk berdoa, Menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru memberikan motivasi kepada siswa, Guru memperkenalkan alat yang digunakan pada materi pecahan kepada peserta didik, Siswa mengamati alat dan bahan yang diperkenalkan siswa, Guru menjelaskan materi kepada peserta didik, Guru menjelaskan materi dengan menggunakan alat dan bahan kepada peserta didik, Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa tentang materi pecahan, Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, Guru membagikan LKPD pada tiap-tiap kelompok, Guru menyuruh siswa mengerjakan LKPD, Setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil yang dikerjakan, Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum di pahami siswa, Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi, Guru memberikan evaluasi kepada siswa, Salam penutup 3)Observasi, Mengamati aktifitas siswa saat pembelajaran matematika dengan materi pecahan, Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran Matematika dengan materi pecahan 4)Refleksi, Mengevaluasi hasil pembelajaran, Merencanakan siklus berikutnya Siklus II 1)Perencanaan, Menyusun RPP dengan materi pecahan, Menyiapkan media kartu pecahan, Mempersiapkan sumber buku matematika kelas IV, Menyiapkan lembar evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa 2)Pelaksanaan, Salam, doa, apersiasi, Guru menyuru sala satu siswa untuk berdoa, Menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru memberikan motivasi kepada siswa, Guru memperkenalkan media yang digunakan pada materi pecahan kepada peserta didik, Siswa mengamati media kartu pecahan yang diperkenalkan Guru, Guru menjelaskan materi kepada peserta didik, Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa tentang materi pecahan, Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, Guru membagikan LKPD pada tiap-tiap kelompok, Guru menyuruh siswa mengerjakan LKPD, Setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil yang dikerjakan, Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum di pahami siswa, Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi, Guru memberikan evaluasi kepada siswa, Salam penutup 3)Observasi, Mengamati aktifitas siswa saat pembelajaran matematika dengan materi pecahan, Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran Matematika dengan materi pecahan. 4)Refleksi. Mengevaluasi hasil pembelajaran, Membuat daftar permasalahan yang terjadi, Merencanakan siklus berikutnya

## D. HASIL

Penerapan media kartu pecahan pada siklus I menunjukkan bahwa meskipun media telah digunakan, metode pengajaran guru masih memerlukan perbaikan dalam pengelolaan kelas dan pemberian motivasi. Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dan belum tercapainya ketuntasan belajar. Pada siklus II, guru melakukan perbaikan tindakan sesuai refleksi siklus I, seperti lebih aktif mengontrol kelompok diskusi, memberikan pertanyaan secara berurutan, dan memberikan apresiasi. Penyesuaian ini



berdampak positif pada proses pembelajaran. Media kartu pecahan terbukti merangsang proses berpikir siswa karena mudah digunakan dan dapat dihubungkan langsung dengan materi pecahan. Siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar, serta mengalami peningkatan pemahaman konsep perbandingan pecahan sederhana. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah penerapan media kartu pecahan. Pada siklus I, persentase ketuntasan klasikal hanya 33,3% , jauh di bawah KKM 75 untuk individual dan 80% untuk klasikal. Hal ini mengindikasikan bahwa tanpa intervensi yang lebih terarah, hasil belajar siswa masih rendah, sesuai dengan kondisi pra-penelitian. Berikut table hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di Mis dengan menggunakan Media Kartu Pecahan.

### Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

| Deskripsi             | Siklus I | Siklus II |
|-----------------------|----------|-----------|
| Nilai Tertinggi       | 80       | 95        |
| Nilai Terendah        | 50       | 65        |
| Nilai Rata-rata       | 66,4%    | 79,4%     |
| Presentase Ketuntasan | 33,3%    | 88,9      |

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa meningkatnya nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 66,4 menjadi 79,4% pada siklus II. Sejak awal memasuki kelas, siswa menyambut proses pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Peneliti juga melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Pada akhir Siklus I diadakan tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi Pecahan. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus I menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 50, nilai rata-rata 66,4, dan nilai presentase hasil belajar siswa adalah 33,3. Jadi pada siklus I jumlah siswa kelas IV MIS Nurul Misbah Bombaru yang hasil belajarnya mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut berjumlah 3 orang. Siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Dalam siklus II ini masih diterapkan media kartu pecahan dengan materi pecahan namun pada siklus II siswa di tuntut untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar seperti bertanya, menjawab pertanyaan yang diberikan serta siswa diberi motivasi untuk lebih berani dan percaya diri dalam kegiatan belajar. Pada akhir siklus II diadakan tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus II ini menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 95, nilai terendah 65, nilai rata-rata 79,4%, dan presentase ketuntasan belajar siswa adalah 88,9. Jadi pada siklus II jumlah siswa kelas IV MIS Nurul Misbah Bombaru yang hasil belajarnya telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut berjumlah 8 orang. Dari uraian diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MIS Nurul Misbah Bombaru pada pelajaran Matematika dengan menggunakan Media Kartu Pecahan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM pada mata



pelajaran Matematika dalam siklus I berjumlah 3 orang siswa menjadi 8 orang siswa dalam siklus II. Dengan tercapainya hasil belajar siswa yang telah memenuhi KKM pada mata pelajaran Matematika maka salah satu indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah dipenuhi.

## E. KESIMPULAN

Penerapan media kartu pecahan pada awalnya (Siklus I) menunjukkan bahwa meskipun media tersebut digunakan, metode pengajaran guru masih memerlukan perbaikan dalam pengelolaan kelas dan pemberian motivasi. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dan belum tercapainya ketuntasan belajar. Namun, setelah guru melakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, seperti lebih aktif mengontrol kelompok diskusi, memberikan pertanyaan secara berurutan, dan memberikan apresiasi, penerapan media kartu pecahan terbukti sangat efektif. Media ini berhasil merangsang proses berpikir siswa, menjadikan mereka lebih aktif dan mandiri dalam belajar, serta secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep perbandingan pecahan sederhana. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan media kartu pecahan. Pada Siklus I, persentase ketuntasan klasikal hanya 33,3%, dengan nilai rata-rata 66,4, dan hanya 3 dari 9 siswa yang mencapai KKM. Angka ini jauh di bawah KKM individu (75) dan klasikal (80%). Namun, setelah perbaikan dan penerapan yang lebih terarah pada Siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat tajam menjadi 79,4% dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 88,9%. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 8 orang. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pecahan, disertai dengan perbaikan metode pengajaran guru, berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara substansial dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pecahan perlu di kemukakan beberapa saran diantaranya: Guru diharapkan dapat menggunakan media kartu pecahan pada materi pecahan dengan perencanaan yang maksimal dan pengelolaan waktu yang terjangkau dan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pecahan. Diharapkan kesadaran guru matematika dapat menerapkan penggunaan media kartu pecahan guna meningkatkan hasil belajar siswa karna adanya media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amral & Asmar. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- AnasSudjano. (2008). *Pengeantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudjono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Z. (2013) *Model, Media Dan Strategi Pembelajaran*. Bandung Yrama Widya.



- Arief S. Sadiman dkk. 2008 media pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arief S. Sadiman, et. al, Media Pembelajaran, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003
- Arief Sadiman, dkk. (2012) *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada 2016
- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- AsriPajarwati, dkk. (2019). *Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan*
- Darman, Regina Ade. 2020. Belajar Dan Pembelajaran. Jawa Barat : Guepedia
- Daryanto. 2013. Menyusun Modul: Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Ismail M., dkk. (2019). Kosep Dasar Belajar dan Pembelajaran. Klaten Selatan: Duta Media.
- Khuluqo, I., E. (2017). Belajar dan Pembelajaran ‘Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran’”. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mukmin Amsidi, I. Si. (2025). Jurnal Edukasi. *peran orang tua terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas viii-1 smp negeri cokroaminoto kalabahi tahun pelajaran 2024/2025, 1(02), 77–85.*  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=Po0wkB4AAAAJ&citation\\_for\\_view=Po0wkB4AAAAJ:MXK\\_kJrjxJIC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Po0wkB4AAAAJ&citation_for_view=Po0wkB4AAAAJ:MXK_kJrjxJIC)
- NanaSudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Nuni Yusvavera Syatra. (2013) *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Yogyakarta: Buku Biru
- Nuni Yusvavera Syatra. (2013). Desain Relasi Efektif Guru dan Murid. Banguntapan Jogjakarta: Buku Biru
- Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri Sukamenak Indah Kecamatan Purbatu Kota Tasikmalaya*. Tasikmalaya: jurnal pendidikan guru sekolah dasar.
- Purwanto. 2017. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruseffendi, E.T. (2006). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2009). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Suardi, Moh. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. Deepublish, Yogyakarta
- Syaiful Sagala. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Taliak, Jeditia. *Teori dan model pembelajaran*. Penerbit Adab, 2021.
- Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran Inovatif Prorigresif*. Jakarta: Kencana
- Uyun, M., & Warsah, I. (2021). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.



Zainal Aqib (2002 :99) menjelaskan pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa



**Jurnal Edukasi (JE)**

**STKIP Muhammadiyah Kalabahi**

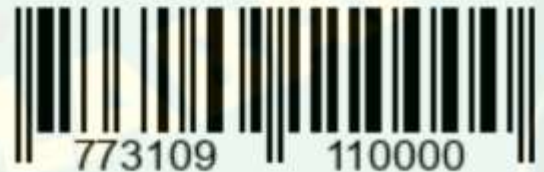
**Penerbit:**

STKIP Muhammadiyah Kalabahi - Jl. K.H Ahmad Dahlan

No 01 Wetabua - Alor-NTT

Website: <https://stkipmuhkalabahi.ac.id>

**ISSN 3109-1105**



9

773109

110000