

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI 023 TARAKAN TP. 2018/2019

Improving Learning Results of Simple Solid Solutions through The Media of Solid Cards in 3rd Grade of SD Negeri 023 Tarakan Academic Year 2018/2019

Tialianna Agnes

SDN 23 Tarakan, Jl. Yos Sudarso, Tarakan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan sederhana menggunakan media kartu pecahan di kelas III SDN 023 Tarakan. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada siklus I setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media kartu pecahan menunjukkan hasil belajar matematika dari rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 69 atau 18 siswa sudah mencapai KKM namun masih pada kriteria sedang dan ketuntasan belajar masih 62 % , maka dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai nilai 81 atau 25 siswa sudah termasuk kriteria baik. Ketuntasan belajar siswa juga sudah tuntas dengan persentase ketuntasan 87% melebihi kriteria ketuntasan minimum yaitu 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa dengan menerapkan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN 023 Tarakan.

Kata Kunci: *hasil belajar, media kartu pecahan, pecahan sederhana*

ABSTRACT

This study aims to improve mathematics learning outcomes in simple fraction material using fractional card media in class III SDN 023 Tarakan. This research was conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. In the first cycle after applying mathematics learning using fraction card media, the mathematics learning outcomes from the class average increased to 69 or 18 students who have reached the KKM but are still in the medium criteria and completeness of learning is still 62%, then proceed to the second cycle. In cycle II, the average grade reached 81 or 25 students, including good criteria. Mastery learning students have also been completed with a percentage of completeness 87% exceeding the minimum completeness criteria of 80%. Based on the results of this study, it can be concluded that applying fraction card media can improve mathematics learning outcomes of simple fraction material in grade III students of SDN 023 Tarakan.

Keywords : *Learning results, media fraction cards, simple fractions*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar pada dasarnya adalah kegiatan. Pada siswa SD, matematika

Tialianna Agnes

adalah kegiatan konkret. Siswa SD belum bisa diajari secara definisi. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Agar

Meningkatkan Hasil Belajar

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 di khawatirkan dapat merusak kecerdasan intuisi siswa.

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 023 Tarakan, pada mata pelajaran matematika nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Berdasarkan daftar nilai siswa kelas III tahun pelajaran 2018/2019 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 Tialianna Agnes

seederhana, 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 antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu interaksi siswa dengan guru belum terlihat, siswa belum aktif bertanya selama proses pembelajaran.

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.

Beberapa penelitian yang relevan melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dengan media kartu pecahan sebagai berikut (1) Moerland (Marsigit, 2013) Dalam matematika realistik terdiri dari 4 langkah, yaitu matematika konkret, model konkret, matematika model formal dan matematika formal. Dimana pembelajaran matematika melalui hal-hal 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

Meningkatkan Hasil Belajar

memodelkan dan menyelesaikan permasalahan tersebut secara formal. Dengan demikian konsep pembelajaran matematika akan lebih mengena dalam diri siswa, (2) Katagiri (Marsigit, 2008) mengenai berpikir matematika yang meliputi tiga aspek yakni: (a) sikap matematika, (b) metode memikirkan matematika, dan (c) 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, (3) Gatot Muhsetyo (2007) 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 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, Lenterak (2011) menyatakan ada beberapa tujuan pembelajaran matematika di SD. Tujuan tersebut antara lain (a) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas Tialianna Agnes

dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif; (b) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan; (c) Menambah dan mengembangkan ketrampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari; (d) mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah dan (e) membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat dan disiplin.

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*).

Meningkatkan Hasil Belajar

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 Tialianna Agnes

tengah sebuah topik untuk mengkonsolidasi ide-ide dasar dan menilai secara diagnostik pembelajaran pada saat itu.

Di dalam sebuah permainan terdapat beberapa aturan yang harus dilakukan oleh pemainnya. Permainan karrrtu juga memiliki beberapa aturan yang harus dilakukan. Menurut John D Latuheru (1998) 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. Sesua 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 Negri 023 Tarakan terdapat 29 siswa sehingga dibagi menjadi 4-5 kelompok dan setiap kelompoknya terdapat 4-5 siswa,
- b. masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu pecahan. Satu set kartu pecahan terdapat 20 kartu pecahan,

Meningkatkan Hasil Belajar

- 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 pemain yang kartunya paling cepat habis menjadi pemenang.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar yang dimaksud adalah perolehan nilai dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan siswa dalam mata pelajaran matematika dengan Tialianna Agnes

materi pecahan dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi (tes tertulis) dan dikatakan berhasil bila KBK 80% kategori tuntas dan siswa mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 70 (di sesuaikan dengan KKM SD Negeri 023).

Sutratinah Tirtonegoro (2001) 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) 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 di bedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*. Perubahan tersebut dinilai dalam bentuk angka dan kalimat.

Menurut Winkel (Purwanto, 2010) 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

Meningkatkan Hasil Belajar

aspek psikomotor dapat ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan yang dimiliki siswa. Siswa dapat mengembangkan potensi yang sudah dimilikinya.

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.

TES HASIL BELAJAR

Menurut Wina Sanjaya (2008) tes harus memiliki dua kriteria yaitu kriteria validitas dan reliabilitas. 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) 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.

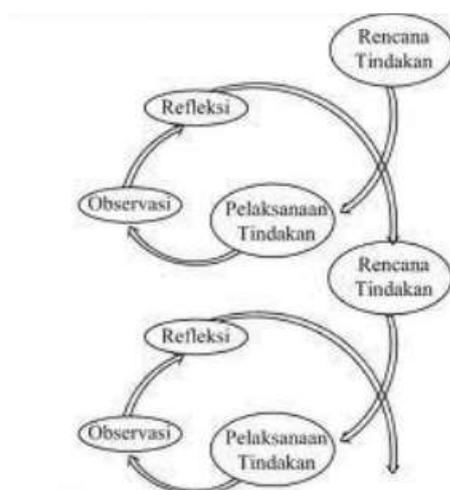
METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 023 Tarakan Jl. Yos Sudarso, Jembatan Besi Tarakan. SDN 023 Tarakan terletak di wilayah pesisir dan Tialianna Agnes

namun dekat dengan pinggir jalan raya. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari sampai bulan Juni 2019. Subyek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN 023 Tarakan berjumlah 29 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 15 perempuan tahun pembelajaran 2018/2019.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) dat/lembar evaluasi, pretest, dan posttest, serta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini akan dianggap telah berhasil apabila secara individu siswa mendapat nilai 70 (di sesuaikan dengan KKM SD Negeri 023) dan ketuntasan belajar secara klasikal 80%.

Langkah-langkah PTK yang peneliti laksanakan merupakan siklus yang terdiri dari empat tahap sesuai dengan langkah PTK yang dikemukakan Kemmis dan Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007) yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Berikut ini bentuk model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc. Taggart :



Gambar 1. Model PTK

Meningkatkan Hasil Belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui kartu pecahan siswa kelas III SD Negeri 023 Tarakan tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini berlangsung sebanyak 2 siklus dan setiap siklus ada 2 pertemuan dengan jumlah 29 siswa diantaranya laki-laki berjumlah 14 siswa dan 15 siswa perempuan di kelas III SD Negeri 023 Tarakan. Setiap siklus diperoleh data penelitian mengenai hasil belajar siswa dan KBK, berikut deskripsi dari proses pelaksanaan penelitian dan hasil yang diperoleh selama penelitian.

Berdasarkan pelaksanaan PTK, pada perbaikan pembelajaran siklus I bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 2 siswa (7%), nilai antara 80-89 kriteria baik 10 siswa (34%), nilai antara 70-79 kriteria cukup 6 siswa (21%), nilai antara 60-69 kriteria kurang 7 siswa (24%), dan nilai antara ≤ 59 kriteria sangat kurang 4 siswa (14%).

Selanjutnya pembelajaran siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 9 siswa (31%), nilai antara 80-89 kriteria baik 11 siswa (38%), nilai antara 70-79 kriteria cukup 5 siswa (17%), nilai antara 60-69 kriteria kurang 3 siswa (10%), dan nilai antara ≤ 59 kriteria sangat kurang 1 siswa (3%).

Ini berarti hasil belajar siswa menggunakan pendekatan pembelajaran dengan media kartu pecahan pada mata pelajaran matematika dari siklus I dan II memperlihatkan adanya kemajuan belajar siswa yang semakin baik. Data rekapitulasi hasil belajar siklus I dan II di sajikan pada tabel 1 dan diagram 1.

Tabel 1. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Siklus I dan II

NO	RENTANG NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KET
1	90 – 100	3	10%	Sangat baik
2	80 – 89	9	31%	Baik
3	70 – 79	12	41%	Cukup
4	60 – 69	2	7%	Kurang
5	≤ 59	3	10%	Sangat kurang
TOTAL		29	100%	

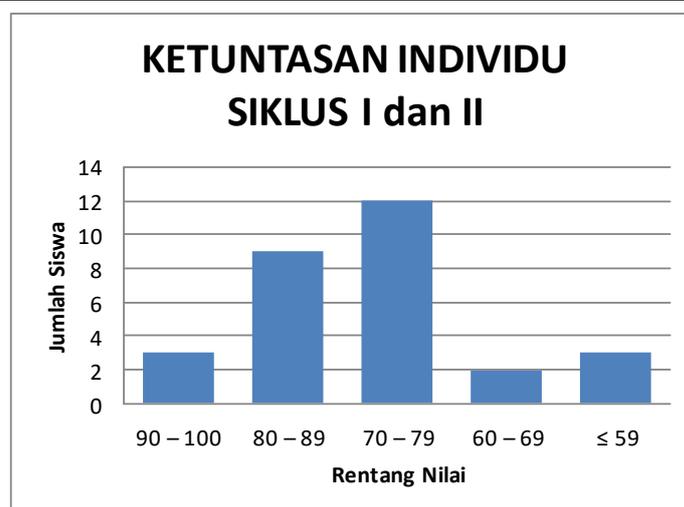


Diagram 1. Ketuntasan Individu siklus I dan II

Berdasarkan tabel 1 dan diagram 1 di atas hasil nilai belajar Matematika siklus 1 dan 2, menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mendapatkan nilai antara 90-100 kriteria sangat baik 3 siswa (10%), nilai antara 80-89 kriteria baik 9 siswa (31%), nilai antara 70-79 kriteria cukup 12 siswa (41%), nilai antara 60-69 kriteria kurang 2 siswa (7%), dan nilai antara ≤ 59 kriteria sangat kurang 3 siswa (10%).

Berdasarkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dikarenakan media kartu pecahan dapat memberikan pengalaman dan motivasi siswa agar lebih mampu untuk menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan oleh guru.

Data ketuntasan belajar klasikal siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas III SDN 023 Tarakan menggunakan media kartu pecahan pada siklus I dan siklus II berdasarkan tes hasil belajar matematika dapat dilihat pada gambar 2. Berdasarkan hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana dari hasil siklus 1 ke siklus 2 semester II siswa yang mendapatkan nilai tuntas 25 siswa (87%) dan tidak tuntas 4 siswa (13%), setelah diklasifikasikan dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 2. Ketuntasan Individu siklus I dan II
Tialianna Agnes

Diagram 2 tabel di atas bahwa 82%, hasil belajarnya telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 75 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 43 sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri siklus tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, penelitian ini mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 62% atau sebanyak 18 siswa yang tuntas dan 38% atau sebanyak 11 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 87% atau sebanyak 25 siswa yang tuntas dan 13% atau sebanyak 4 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Melihat peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II peneliti telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Kemudian siswa yang belum bisa menuntaskan matematika materi matematika materi pecahan sederhana melalui kartu pecahan siswa kelas III SD Negeri 023 Tarakan selalu diberi motivasi, pekerjaan rumah serta remedial sehingga bisa mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Fauzi. (2004). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Meningkatkan Hasil Belajar

- Azhar Arsyad (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dwi Siswoyo, dkk (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Desi Erawati (2015) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhanamelalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta. Diakses melalui <http://eprints.uny.ac.id/.../SKRIPSI%20-%20Desi%20Erawati%20%20-%20NIM%2011108>. Pada Tanggal 16 Januari 2019.
- 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
- 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-Perga.Html](http://Bintangberceloteh.org.Com/2012/03/Kajian-Kemanfaatan-Alat-Perga.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 Meningkatkan Hasil Belajar

Tialianna Agnes

- 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