KOMPARASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PECAHAN PADA SISWA KELAS 3 DI MIN 2 KOTA MADIUN

SKRIPSI

OLEH:

LATHIFA GEANARTAROAYNA

NIM. 203180064

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

JUNI 2022

ABSTRAK

Geanartaroayna, Lathifa. 2022. *Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Penerapan Media Pembelajaran Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas 3 Di Min 2 Kota Madiun* . **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Sofwan Hadi, M.Si.

Kata Kunci: Media Kartu Pecahan, Kemampuan Pemecahan Masalah, Matematika

Pembelajaran matematika yang masih belum terlaksana secara baik yang dilakukan oleh guru membuat hasil belajar kurang maksimal, sedangkan mata pelajaran matematika itu memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun memiliki peranan yang penting, namun fakta di lapangan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika masih banyak kendala, seperti siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran serta siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan tentang materi matematika, kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan membandingkan pecahan dan mengurutkan pecahan karena siswa belum memahami betul permasalahan yang terdapat dalam soal.

Terkait dengan permasalahan diatas maka dibutuhkannya suatu alat pembelajaran atau media pembelajaran yang konkret serta yang membuat siswa fokus dalam pembelajaran serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran kartu pecahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dan kemampuan pemecahan siswa tanpa menggunakan media kartu pecahan serta adakah perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara kelas yang menggunakan media kartu pecahan dan yang tidak menggunakan kartu pecahan.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, jenis penelitian ini termasuk penelitian quasi eksperimen. Teknik yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji independent sample T-Test. Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Kota Madiun dengan penelitian sampel sebanyak 75 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan lebih meningkat dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran kartu pecahan, karena di kelas yang menggunakan media pembelajaran kartu pecahan cenderung lebih fokus saat pelajaran sehingga saat diberikan soal oleh peneliti mereka memahami permasalahan yang terdapat dalam soal, sedangkan yang tidak menggunakan media kartu pecahan kurang fokus saat pelajaran sehingga saat diberikan soal oleh peneliti siswa kurang memahami permasalahan yang terdapat pada soal. Terdapat juga perbedaan pencapaian kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu dengan hasil uji pada tabel independent sample T-Test diketahui nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok yang mendapat perlakuan berbeda.

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Lathifa Geanartaroayna

NIM : 203180064

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Penerapan Media Pembelajaran Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas 3 di MIN 2 Kota Madiun

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing

Sofwan Hadi, M.Si.

NIP. 198502182015031001

Ponorogo, 13 Juni 2022

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ulum Fatmahanik, M.Pd.

NIP. 198512032015032003

ii

Scanned by TapScanner

LEMBAR PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama	: **LATHIFA GEANARTAROAYNA**
NIM	: 203180064
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Peneliian	: Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Penerapan Media Pembelajaran Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas 3 di MIN 2 Kota Madiun

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari	: Kamis
Tanggal	: 09 Juni 2022

dan telah diterima sebagai bagian dan persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari	: Senin
Tanggal	: 13 Juni 2022

Ponorogo, 13 Juni 2022
Mengesahkan
Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M. A.
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji :

Ketua Sidang	: Ulum Fatmahanik, M. Pd	( )
Penguji I	: Dr. Andhita Dessy Wulansari, M. Si	( )
Penguji II	: Sofwan Hadi, M.Si	( )

Scanned by TapScanner

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lathifa Geanartaroayna

NIM : 203180064

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Penerapan Media Pembelajaran Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas 3 di MIN 2 Kota Madiun

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 17 Juni 2022

Penulis

Lathifa Geanartaroayna

NIM. 203180064

Scanned by TapScanner

LEMBAR KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:Lathifa Geanartaroayna
NIM	: 203180064
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul	: Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Penerapan Media Pembelajaran Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas 3 di MIN 2 Kota Madiun

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 13 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan

Lathifa Geanartaroayna

NIM. 203180064

Scanned by TapScanner

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

ABSTRAK ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN ..... **iii**

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **v**

DAFTAR ISI ..... **vi**

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Pembatasan Masalah 6

D. Rumusan Masalah 6

E. Tujuan Penelitian 6

F. Manfaat Penelitian 7

G. Sistematika Pembahasan 8

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori 9

B. Kajian Penelitian yang Relevan 22

C. Keraangka Berpikir 27

D. Hipotesis Penelitian 28

PONOROGO

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian 29
2. Jenis Penelitian 30

B. Tempat dan Waktu Penelitian 30

C. Populasi dan Sampel Penelitian 30

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian 31

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 32

F. Validitas 35

G. Teknik Analisis Data 37

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Statistik 44

B. Inferensial Statistik

1. Uji Asumsi 45
2. Uji Hipotesis 46

C. Pembahasan 47

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 53

B. Saran 54

DAFTAR PUSTAKA 55

PONOROGO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika yang masih belum terlaksana secara baik yang dilakukan oleh guru membuat hasil belajar kurang maksimal, sedangkan mata pelajaran matematika itu memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun memiliki peranan yang penting, namun fakta di lapangan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika masih banyak kendala, seperti siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran serta siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan tentang materi matematika, kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan membandingkan pecahan dan mengurutkan pecahan karena siswa belum memahami betul permasalahan yang terdapat dalam soal.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukannya suatu cara supaya siswa lebih aktif dan dapat memperhatikan guru saat menjelaskan suatu materi. Salah satu cara yang dapat membuat siswa aktif dan lebih fokus saat melaksanakan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran atau *learn* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Aktifitas belajar dan mengajar merupakan perpaduan dua aktifitas dari pembelajaran. Aktivitas belajar lebih cenderung pada kegiatan peserta didik, sedangkan mengajar cenderung pada kegiatan guru atau pendidik.[1] Pembelajaran yaitu salah satu usaha dilakukan dengan sengaja melibatkan serta menggunakan pengetahuan professional yang telah dimiliki oleh pendidik guna mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran juga merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik

[1] Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia), 20.

supaya peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, juga pembentukan sikap serta kepercayaan peserta didik.[2]

Dalam suatu pembelajaran seorang pendidik harus mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu pembelajaran merupakan suatu usaha untuk menumbuhkan aktifitas peserta didik. Sistem tersebut terdiri dari berbagai komponen salah satunya yaitu alat atau media yang harus diperlukan. Sistem akan berjalan dengan baik jika direncanakan secara matang berdasarkan kurikulum yang berlaku.[3] Sama halnya dengan mata pelajaran matematika juga diperlukan media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Maka dari itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah lanjutan untuk membekali peserta didik dengan berfikir secara logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.[4]

Tidak sedikit dari banyaknya peserta didik takut dengan mata pelajaran yang satu ini. Hal tersebut karena matematika salah satu mata pelajaran yang dipenuhi dengan perhitungan. Penulisannya kebanyakan berupa angka. Pada kenyataan yang ada setiap individu memiliki pandangan yang berbeda tentang pelajaran matematika. Ada yang beranggapan matematika merupakan pelajaran yang menyenangkan sehingga mereka sangat berminat untuk

[2] Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 6-7.
[3] Cut Morina Zubainur dan R.M. Bambang S., *Perencanaan Pembelajaran Matematika* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020), 6.
[4] Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 1.

mempelajarinya. Akan tetapi, tidak sedikit dari mereka yang memandang matematika pelajaran yang sulit sehingga kurang berminat untuk mempelajarinya.[5]

Dapat kita ketahui bahwa objek-objek matematika bersifat abstrak. Artinya, simbol-simbol yang ada di dalam mata pelajaran matematika tidak terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini yang menyebabkan siswa kesulitan untuk mempelajari materi-materi matematika, terutama pada siswa yang duduk di kelas rendah. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran supaya peserta didik lebih cepat menangkap materi yang telah disampaikan oleh pendidik serta memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan objek-objek matematika yang bersifat abstrak tersebut.

Mengingat pentingnya pembelajaran matematika seharusnya pembelajaran matematika ditingkatkan kualitasnya, yaitu salah satu hal yang terpenting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu cara atau strategi untuk mewujudkan harapan sesuai dengan prosedur yang baik dan benar sehinga mampu mengatasi soal-soal yang sulit dengan cara mengerahkan segala kemmapuan yang dimiliki.[6]

Kemampuan pemecahan masalah menjadi suatu hal terpenting pada pembelajaran matematika di sekolah yakni melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, serta mengembangkam kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide-ide melalui lisan, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram, dan sebagainya sehingga seorang pendidik berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah matematis dalam diri siswa.[7] Dari hal-hal penting yang terdapat dalam

[5] Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, 1.
[6] Chatarina Febriyanti, dan Ari Irawan, "Meningkatkan Kemampuan Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Pembelajaran Matematika Realistik". *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2017), 32.
[7] Tina Sri Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah", *Jurnal Pendidikan Matematika* STKIP Garut 5, no. 2 (2016), 149.

kemampuan pemecahan masalah, maka para siswa kelas 3 MIN 2 Kota Madiun dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika dan memahami permasalahan soal-soal matematika.

Matematika berhubungan dengan pecahan yang dimulai dari pecahan sederhana hingga bentuk soal materi lain. Dalam bentuk pecahan sederhana mungkin peserta didik sudah bisa namun jika soal sudah berbentuk perbandingan, soal cerita maupun penjumlahan tidak sedikit siswa yang kesusahan untuk mencari hasilnya.

Salah satu materi matematika sekolah dasar kelas III yaitu membandingkan pecahan juga pecahan merupakan suatu materi matematika yang sulit untuk diajarkan. Hal tersebut karena sebelumnya peserta didik di sekolah dasar mengenal bilangan berupa bilangan yang utuh seperti bilangan asli dan bilangan cacah. Kemudian, mereka harus memahami bilangan yang dibagi-bagi menjadi beberapa bagian yang beragam.[8]

Pembelajaran matematika memiliki tujuan supaya peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan. Kemampuan pemecahan masalah soal pecahan, peserta didik tidak akan bisa tumbuh dan berkembang sendiri sehingga diperlukan usaha dari seorang pendidik untuk mendukung siswa dalam memecahkan masalah pada materi pecahan atau persoalan terkait pecahan. Upaya yang bisa dilakukan guru untuk mendukung siswa dalam memecahkan masalah matematika materi pecahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih diusahakan yang menyenangkan bagi peserta didik, supaya peserta didik cepat memahami materi perbandingan pecahan tersebut.

Media pembelajaran diartikan secara luas dan sempit. Media pembelajaran secara luas dimaknai sebagai setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Adapun pengertian media pembelajaran secara sempit yaitu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan seorang

[8] Asri Pajarwati, dkk., "Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Membandingkan Pecahan", *Jurnal Ilmiah Guru Sekolah Dasar* 6, No. 1 (2019), 92.

pendidik yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.[9] Penggunaan media yang efektif dan efisien dan sesuai dengan pokok bahasan matematika tertentu dapat meningkatkan daya serap siswa dalam belajar matematika.

Dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan situasi yang menyenangkan bagi peserta didik serta memperbaiki semangat peserta didik dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tertentu. Akan tetapi tidak sedikit pendidik yang hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Banyak peserta didik yang merasa bosan atau tidak semangat jika suatu pembelajaran tidak terdapat media pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga sampai saat ini masih banyak ditemukan masalah-masalah yang dialami peserta didik dalam mempelajari matematika. Sekarang telah dikembangkan berbagai media pembelajaran guna mengatasi masalah yang telah dipaparkan, terutama dalam materi pecahan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi pecahan yaitu kartu pecahan.

Kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang efektif guna pembelajaran matematika materi perbandingan pecahan yang dipelajari di kelas III. Hal tersebut karena kartu pecahan salah satu media pembelajaran yang memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik. Kriteria tersebut diantaranya, sederhana, mudah digunakan, mudah dibuat, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, tahan lama, sesuai dengan materi yang diajarkan.[10]

Kemampuan pemecahan masalah matematika penting dilakukan oleh siswa supaya memberikan nilai positif terhadap kecerdasan siswa dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematika yang merupakan tuntutan dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Pentingnya kemampuan penyelesaian masalah oleh siswa dalam matematika, maka menjadikan kemampuan menyelesaikan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika

---

[9] Andrew Fernando Pakpahan, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 54.
[10] Nur Kotib, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas VI Di SDN Temon Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto Tahun 2018/2019", *Journal Of Islamic Religious Instruction* 4, No. 1 (2020), 53.

Pada kenyataannya, kemampuan pemecahan masalah matematika belum dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Hal ini sesuai hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 3 MIN 2 Kota Madiun kebanyakan siswa masih kesulitan menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru dan tidak menyelesaikan sesuai prosedur yang benar. Misalnya, bagaimana siswa memahami suatu masalah, bagaimana menyelesaikan suatu masalah, bagaimana prosedur penyelesaian masalah dan apakah teliti terhadap jawaban yang diperoleh. Ternyata siswa belum mampu menyelesaikan soal yang mereka anggap sulit dan hanya soal-soal yang sesuai dengan contoh yang diberikan guru saja yang bisa mereka selesaikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wirda Rahmani dan Nurbaiti Widyasari pada tahun 2018 yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram" yang memiliki tujuan untuk mengkaji peningkatan kemampuan pemecahan masalah ,matematis siswa di kelas yang mendapat pembelajaran dengan penggunaan media tangram lebih baik daripada siswa di kelas yang mendapatkan pembelajaran biasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media tangram dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.[11]

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa tetapi terdapat perbedaan juga, yaitu penelitian yang saya teliti yaitu pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang pada penelitian tersebut menggunakan media tangram sedangkan pada penelitian saya ini menggunakan media kartu pecahan.

Menurut Arsyad media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu

[11] Wirda Rahmani dan Nurbaiti Widyasari, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4, no. 1 (2018), 17-22.

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Adapun menurut Djamarah bahwa media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.[12]

Melalui tanya jawab awal yang dilakukan dengan salah satu wali kelas III di MIN 2 Kota Madiun, bahwa peserta didik agak sulit menerima materi yang telah dijelaskan oleh guru dan merasa kesulitan saat mengerjakan suatu soal cerita matematika. Hal tersebut karena siswa belum memahami betul permasalahan yang terdapat dalam soal cerita tersebut, akibatnya siswa menjadi kesulitasn dalam mengerjakannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul penelitian "KOMPARASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PECAHAN PADA SISWA KELAS 3 DI MIN 2 KOTA MADIUN".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat di identifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Pemahaman peserta didik kelas III MIN 2 Kota Madiun terhadap materi membandingkan pecahan sederhana masih rendah.
2. Kurangnya antusiasme peserta didik kelas III MIN 2 Kota Madiun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Guru kelas III MIN 2 Kota Madiun masih menggunakan metode ceramah, sehingga masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal latihan perbandingan pecahan.

[12] Darmawan Harefa dan Hestu Tansil Laia, "Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa", *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 2 (2021), 332.

4. Belum adanya penggunaan media kartu pecahan oleh guru kelas III di MIN 2 Kota Madiun untuk materi perbandingan pecahan sederhana, sehingga pemahaman siswa yang masih rendah.
5. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah pada materi perbandingan pecahan sederhana. Karena peserta didik masih terbawa situasi saat pembelajaran online yang santai dan menurut mereka menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain.

C. Pembatasan Masalah

Banyak faktor yang bisa dikaji dalam penelitian ini. Namun, karena luasnya bidang cakupan serta adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, maupun jangkauan maka peneliti akan membatasi pembahasannya. Pada saat pembelajaran, peeliti menggunakan pendekatan scientific; model problem solving; dan metode tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Peneliti hanya fokus pada penggunaan media kartu pecahan terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam soal perbandingan pecahan sederhana kelas III MIN 2 Kota Madiun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media kartu pecahan?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa tanpa menggunakan media pembelajaran kartu pecahan?
3. Apakah ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan antara dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dengan tanpa menggunakan kartu pecahan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dan kemampuan pemecahan siswa tanpa menggunakan media kartu pecahan serta adakah perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara kelas yang menggunakan media kartu pecahan dan yang tidak menggunakan kartu pecahan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teori

   Pada penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan proses dan novasi pembelajaran matematika yang berlangsung di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi peneliti

      Pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam hal mengajar sehingga meningkatkan motivasi untuk meningkatkan kualitas diri dan kreatifitas sebagai calon pendidik yang professional.

   b. Bagi peserta didik

      Adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menguasai dan memecahkan masalah materi pecahan khususnya pada perbandingan pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan.

   c. Bagi guru

      Dapat dijadikan masukan guru dalam penguasaan kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diserap oleh siswa karena seperti belajar sambil bermain.

G. Sistematika Penelitian

Sebagai pola penulis yang tertuang pada karya tulis ilmiah ini, maka penulis susun sistematika pembahasannya menjadi lima bab yang masing-masing bab terdiri dari sub bab yang berkaitan. Sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan yang berisi gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran bagi keseluruhan laporan penelitian yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II merupakan kajian pustaka yang meliputi kajian teori, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi statistik, inferensial statistik, dan pembahasan.

BAB V merupakan penutup yang meliputi simpulan dan saran

PONOROGO

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara dua belah pihak yang mana peserta didik sebagai penerima pendidikan serta pendidik sebagai pemberi fasilitas. Fasilitas tersebut bermacam-macam salah satunya yaitu media pembelajaran. Kata "media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", adapun secara harfiah merupakan perantara atau pengantar. Kata media juga berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah adalah tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[13] Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memberikan pesan atau informasi yang berisi maksud atau tujuan pembelajaran. Dalam membantu peserta didik mendapatkan konsep baru, keterampilan, dan kompetensi peran media pembelajaran sangat penting.[14]

Menurut pendapat Nana Sudjana, media merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untul menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta diidk sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[15]

Sudiman mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, bahan, teknik yang dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran dengan maksud supaya proses interaksi

[13] Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7-8.
[14] Muhammad Hasan, dkk., Media Pembelajaran (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), 4.
[15] Netriwati dan Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017), 5.

komunikasi anatara pendidik dengan peserta didik bisa berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.[16]

Berdasarkan pengertian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan bahan atau alat yang digunakan seorang pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik supaya peserta didik menjadi tertarik untuk mempelajari materi tersebut dan suasana saat pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga peserta didik lebih cepat merespon atau menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran untuk menunjang pendidik menyampaikan materi pembelajarannya. Pada media pembelajaran terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya[17]:

1) Membantu kegiatan pembelajaran yang berlangsung antara guru dengan peserta didik.
2) Meningkatkan minat serta motivasi siswa pada proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, juga interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interakstif.
3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, serta daya indra.

Diharapkan dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton, pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat

[16] Netriwati dan Mai Sri Lena, 5.
[17] Mustofa Abi Hamid, Dkk., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 7-8.

bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yaitu menjadikan *meaningful learning* "pembelajaran bermakna" karena dengan adanya suatu instrument pengantar pesan-pesan pembelajaran, maka peserta didik akan mengalami aktivitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran. Adapun beberapa tujuan media pembelajaran, antara lain[18]:

1) Mengantarkan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik yang mudah dan efisien.
2) Menjaga konsentrasi belajar peserta didik.
3) Meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

d. Macam-macam Media pembelajaran

Ditinjau dari sifatnya, media pembelajaran terbagi kedalam[19]:

1) Media auditif, merupakan media yang hanya bisa di dengar saja atau media yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2) Media visual, merupakan media yang hanya bisa dilihat saja tanpa adanya unsur suara. Media tersebut seperti gambar, foto, kartu, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3) Media audiovisual, merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mengandung unsur suara dan gambar, seperti video dan film.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran tersebut, media kartu pecahan termasuk dalam media visual. Karena kartu pecahan merupakan media yang hanya dapat

[18] Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa* (Malang: UB Press, 2018), 5.
[19] Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 47.

dilihat saja tidak mengandung unsur suara. Media kartu pecahan juga termasuk dalam media pembelajaran yang sederhana karena bahan yang digunakan harganya cukup terjangkau dan juga kartu pecahan mudah untuk dibuat.

2. Kajian Tentang Media Kartu Pecahan

a. Pengertian Media Kartu Pecahan

Media kartu pecahan merupakan salah satu jenis kartu bilangan. Penggunaan media kartu bilangan dapat memberi kemudahan kepada peserta didik di dalam mempelajari operasi hitung bilangan pecahan, dan juga peserta didik dan pendidik juga dapat memanfaatkan media pembelajaran suapaya lebih inovatif dan kreatif.[20]

Media kartu pecahan merupakan salah satu media matematika yang bisa membantu peserta didik untuk memahami materi pecahan. Kartu pecahan ada yang dilengkapi dengan gambar kartun atau animasi yang digemari oleh peserta didik tetapi ada juga yang hanya angka saja.[21] Jadi, media kartu pecahan dapat diartikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyampaikan atau menjelaskan materi konsep pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana.

Kartu pecahan termasuk dalam media pembelajaran yang efektif, karena memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik, yaitu sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, tahan lama, dan sesuai dengan topik yang diajarkan. Penggunaan kartu pecahan pada pembelajaran matematika berguna untuk pemusat perhatian peserta didik serta membantu peserta didik memahami materi membandingkan pecahan

[20] Tri Kusniati, "Meningkatkan Hasil Belajaroperasi Hitung Bilangan Pecahandengan Kartu Bilangansiswa Kelas VI SDN 3 Mangliawankecamatan Pakis Kabupaten Malang", Jurnal FKIP Unipa Surabaya 16, No. 29 (2020), 53.
[21] Niddia Jayanti Dan Dedy Setyawan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Berbantuan Media Kartu Pecahan Pada Peserta Didik Kelas V/Bsdn-2 Bukit Tunggal Palangkarayatahun Pelajaran 2017/2018", *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, No. 2 (2019), 5.

sederhana. Konsep pecahan yang abstrak bisa menjadi konsep yang lebih konkret dan sesuai dengan tahapan berpikir siswa sekolah dasar.[22]

Karakteristik anak sekolah dasar yaitu salah satunya senang bermain dan lebih bergembira riang. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang mengandung unsur permainan. Adanya permainan di dalam kelas, peserta didik akan menjadi lebih aktif karena pembelajarannya sesuai dengan karakteristik mereka. Pemilihan teknik maupun media pembelajaran yang efektif harus diterapkan oleh seorang penddik, sehingga peserta didik bisa menyusun pemahamannya sendiri.

b. Permainan Kartu Pecahan

Penggunaan media kartu pecahan melalui sebuah permainan. Pada media kartu pecahan juga memiliki aturan untuk memakainya. Aturan tersebut, diantaranya[23]:

1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok menjadi 9 kelompok. Satu kelas terdapat 36 peserta didik. Setiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik.
2) Masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu pecahan.
3) Pemain 1 mengocok semua kartu kemudian membagikannya kepada pemain 2, pemain 3, pemain 4 dan pemain 1 sendiri.

Cara bermainnya yaitu:

1) Pemain 1 mengeluarkan 1 kartu miliknya
2) Giliran selanjutnya, pemain 2 mengerluarkan kartu yang sama penyebutnya dengan kartu yang dikeluarkan pemain 1.

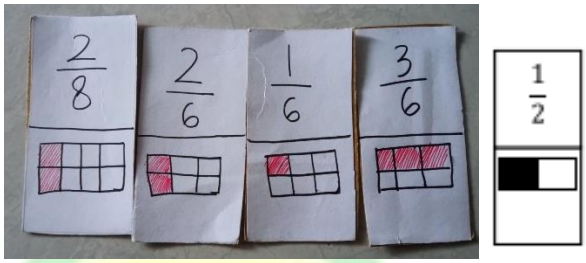
[22] Sugi Alibowo, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan Sederhana Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Majalaya VII", *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 2, No. 2 (2018), 28.
[23] Desi Erawati, Skripsi: *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Kyai Mojo Yogyakarta"* (Yogyakarta: UNY, 2015), 43.

3) Jika pemain 2 tidak mempunyai kartu yang penyebutnya sama dengan pemain 1, maka pemain 2 harus mengambil kartu yang telah dikeluarkan oleh pemain 1 dan pemain 1 mengeluarkan kartu yang lain.
4) Kemudian, giliran pemain 3 mengeluarkan 1 kartu yang sama penyebutnya dengan kartu yang dikeluarkan oleh pemain 1 dan 2.
5) Jika pemain 3 tidak mempunyai kartu yang penyebutnya sama dengan pemain 1 dan 2, maka pemain 3 harus mengambil kartu pemain 1 dan 2. Selanjutnya, pemain 1 dan 2 atau pemain 4 (yang nilai pecahan pada kartunya lebih tinggi) mengeluarkan kartu yang lain.
6) Jika keempat pemain dapat mengeluarkan kartu yang penyebutnya sama, ketiga kartu itu dibandingkan nilanya
7) Pemain yang nilai pecahan pada kartunya paling tinggi, dapat mengeluarkan kartu yang lain.
8) Demikian seterusnya, dan
9) Pemain yang kartunya paling cepat habis menjadi pemenangnya.

c. Tujuan Kartu Pecahan

Media kartu pecahan termasuk dalam media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pendidik untuk menjelaskan konsep pecahan sederhana yang berkaita dengan kompetensi dasarnya membandingkan pecahan. Kartu pecahan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 5 m x 10 cm. Bahan yang digunakan untuk membuat kartu pecahan adalah kertas karton. Pada bagian luar, akan dibalut dengan kerta asturo dan diberi plastic untuk menjaga kualitas kartu. Media kartu pecahan ini secara fisik mudah dibuat dan tidak memerlukan biaya yang besar. Dalam penggunaan media pecahan memiliki beberapa kelebihan, yaitu siswa merasa senang di dalam pembelajaran materi pecahan sederhana

dengan kompetensi perbandingan pecahan karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan, pemahaman siswa juga akan meningkat terkait konsep perbandingan pecahan sederhana, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.[24]



Gambar 2.1 kartu pecahan

Kartu pecahan ini memiliki fungsi yaitu sebagai menambah keterampilan peserta didik untuk memahami suatu materi yang konsep dasarnya telah dipelajari. Kartu pecahan juga merupakam salah satu contoh dari alat peraga suatu kartu bilangan.[25]

3. Kajian Tentang Matematika

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pembelajaran matematika disekolah dimaksudkan supaya peserta didik tidak hanya terampil dalam menggunakan matematika, melainkan dapat memberi bekal terhadap peserta didik dengan tekanan penataan nalar pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyaralat dimana mereka tinggal. Dalam proses perhitungan dan proses berpikir yang dibutuhkan seseorang untuk menyelesaikan berbagai masalah memerlukan bidang studi matematika ini.[26]

---

[24] Sugi alibowo, ““Upaya Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan Sederhana Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Majalaya VII”, 30.
[25] Siti Khotijah, Dan Pebri Isnawati, “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Kartu Pecahanqpada Peserta Didik Kelas Iiiasd Negeri Sindangbarang 05”, *Jurnal Karakter* 1, No. 2 (2020), 34.
[26] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 183.

Belajar matematika merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya. Matematika merupakan suatu ilmu yang mempunyai kecenderungan dedukatif, aksiomatik, dan abstrak (fakta, konsep, dan prinsip). Karakteristik matematika tersebut yang menyebabkan mata pelajaran matematika menjadi suatu mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi para peserta didik. Maka dari itu, pembelajaran mata pelajaran matematika khususnya pada tingkat sekolah dasar memerlukan perhatian yang benar-benar dari sisa, guru, dan istasi pendidikan yang terkait.[27]

Tujuan matematika di sekolah secara umum yaitu supaya peserta didik mampu dan terampil dalam menggunakan matematika. Selain itu, dengan pembelajaran matematika dapat member tekanan penataran nalar dalam penelaran matematika. Menurut Depdiknas, kompetensi umum pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar adalah sebagai berikut[28] :

1) Melakukan operasi hitug penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannnya, termasuk dalam melibatkan pecahan
2) Menentukan sifat dan unsur pada beragam bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk dalam penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan dan juga system koordinat
4) Penggunaan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan dan penaksiran pengukuran.
5) Membuktikan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
6) Melakukan pemecahan masalah, melakukan penalaran, mengkomunikasikan gagasan secara matematika.

[27] Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Jurnal SAP* 1, no. 2 (2016), 166.
[28] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 189.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Depdiknas, di antaranya adalah[29]:

1) Memahami konsep matematika, memberikan penjelasan terkait konsep dengan mengaplikasikan konsep atau alogaritma dengan luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2) Menggunakan penalaran terhadap pola dan sifat,
3) Memecahkan masalah yang terdiri dari, kemampuan memahami maslah, merancang model matematika, menyelesaikan model serta menafsirkan solusi yang diperoleh,
4) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah,
5) Mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika pada kehidupan, yaitu mempunyai rasa ingin tahu, perhatian, serta minat dengan mempelajari matematika, dan juga sikap ulet serta percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran matematika di SD/MI pada dasarnya merupakan kegiatan pada peserta didik MI. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses memberi pengalaman kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang sudah terencana sehingga peserta didik mendapatkan kompetensi mengenai bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran matematika juga memiliki suatu tujuan, yaitu untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten juga mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Tujuan tersebut dapat dikembangkan dengan melakukan suatu aktivitas dalam proses pembelajaran.[30]

[29] Muhammad Daut Siagiaan, "Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika", *Journal Of Mathematics Education And Science* 2, No. 1 (2016), 63-64.
[30] Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 3.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peserta didik diharapkan mampu untuk mengarahkan pemikirannya sendiri dengan begitu guru menjadi fasilitator buka menjadi sumber utama pembelajaran. Hal tersebut dengan tujuan supaya peserta didik mempunyai kesempatan untuk berpikir kritis, melakukan pemecahan masalah sesuai dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru serta media atau metode apa yang digunakan oleh guru untuk mendukung siswa dalam melakukan suatu pemecahan masalah. Tidak sedikit dari peserta didik beranggapan sulit pada mata pelajaran matematika, padahal jika pada saat proses pembelajaran pendidik dapat menjadikan suasana menjadi menyenangkan maka daya serap peserta didik akan berjalan cepat. Oleh karena itu, guru dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan, terutama di tingkat sekolah dasar. Disini, peneliti menggunakan media kartu pecahan supaya pembelajaran menjadi menyenangkan dan pemahaman peserta didik menjadi meningkat sehingga kemampuan pemecahan masalah mengenai materi perbandingan pecahan juga menjadi meningkat.

4. Kajian Tentang Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Pecahan

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan

Pemecahan masalah merupakan kemampuaan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Satu diantaranya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah yakni melalui penyediaan pengalaman pemecahan masalah yang memerlukan strategi yang berbeda dari satu masalah ke masalah yang lain. Supaya seseorang memperoleh kemampuasn dalam pemecahan masalah maka harus mempunyai banyak pengalaman dalam memecahkan berbagai masalah.[31]

[31] A.M. Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur, *Model Pembelajaran Problem Posing dan Solving*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 25.

Pada dunia pendidikan, kemampuan peserta didik diasah melalui sebuah masalah, sehingga peserta didik dapat lebih meningkatkan berbagai kompetensi yang dimilikinya. Tujuan utama dalam proses pendidikan salah satunya yaitu kemampuan untuk memecahkan suatu masalah. Adapun tujuan dalam pembelajaran matematika di sekolah yakni melatih cara berpikir dan bernalar dalam membuat kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan juga mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengomunikasikan ide-ide melalui lisan, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram, dan sebagainya.[32]

Pemecahan masalah dapat diartikan sebagai suatu proses yang digunakan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi guna mencapai tujuan yang diharapkan. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki oleh peserta didik, dikarenakan (1) pemecahan masalah termasuk dalam tujuan umum pengajaran matematika, (2) pemecahan masalah yang meliputi metoda, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama pada kurikulum matematika, dan (3) pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.[33]

Menurut Polya, langkah-langkah dalam pembelajaran pemecahan ada 4, yaitu (1) memahami masalah, (2) menentukan rencana strategi pemecahan masalah, (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, dan (4) memeriksa kembali jawaban yang diperoleh.[34]

PONOROGO

[32] Tri Sri Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah", *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garu*t 5, no. 2 (2016), 149.
[33]Tri Sri Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah", 149-150.
[34] Sutarto Hadi, "Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2014), 54.

Pada kemampuan pemecahan masalah ini terdapat empat faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika, antara lain[35]:

1. Pengalaman

   Pengalaman siswa dalam menyelesaikan soal yang terkait dengan materi pecahan. Pengalaman pengetahuan awal siswa merupakan faktor yang menyebabkan siswa terhambat dalam kemampuan memecahkan masalah. Seperti halnya rasa takut terhadap mata pelajaran matematika yang disebabkan karena pengalaman awal siswa yang kurang baik.

2. Motivasi

   Kemauan kuat yang timbul dari dalam diri siswa seperti halnya meyakinkan diri sendiri bahwa dirinya bisa. Kemudian dorongan dari luar seperti pemberian soal-soal dengan menggunakan media kartu pecahan yang dapat mempengaruhi hasil pemecahan masalah.

3. Kemampuan memahami masalah

   Kemampuan siswa dalam memahami masalah tentunya memiliki konsep matematika yang berbeda-beda tingkatnya dapat memicu perbedaan kemampuan ssiwa dalam memecahkan masalah.

4. Keterampilan

   Dalam memecahkan masalah soal matematika membutuhkan sebuah keterampilan. Keterampilan merupakan kemampuan dalam menggunakan ide, akal, fikiran serta kreatifitas untuk mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

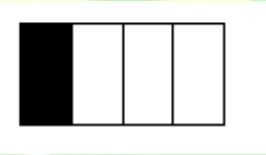
35 Kartika Handayani Z, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika", *Seminar Nasional Matematika: Peran Alumni Matematika Dalam Membangun Jejaring Kerja Dan Peningkatan Kualitas Pendidikan*, 6 Mei 2017, 327.

Bagaimana cara siswa untuk mengolah suatu permasalahan menjadi menyelesaikan suatu permasalahan. Pada menyelesaikan suatu pemecahan masalah diperlukan konsep terdefinisi.

b. Soal Pecahan

Pecahan didefinisikan sebagai bagian dari sesuatu yang digunakan guna menyatakan hubungan antara satu bagian dengan keseluruhan bagian. Pecahan juga dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, pada ilustrasi gambar yang biasanya ditandia dengan arsiran yang dinamakan pembilang dan bagian yang utuh dinamakan sebagai penyebut.[36]

Pecahan merupakan bilangan yang hasil baginya antara bilangan bulat dengan bilangan asli. Contoh bilangan pecahan diantaranya adalah, $\frac{1}{3}, \frac{1}{2}, \frac{2}{5}, \frac{3}{4}$. Lambang dari pecahan yaitu $\frac{a}{b}$, yang artinya *a* disebut sebagai pembilang dan *b* sebagai penyebut.[37]



Gambar 2.2 Pecahan

Gambar tersebut merupakan gambaran dari sebuah pecahan yang memiliki nilai $\frac{1}{4}$. Mengapa demikian? Karena daerah yang diarsir adalah 1 dari 4 bagian. Lambang pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca satu per empat atau seperempat. 1 pada pecahan ini sama dengan *a* yang berarti pembilang dan 4 sama dengan *b* yang berarti penyebut.

[36] Henra Saputra Tanjung, "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas Iii Sd Negeri 200407 Hutapadang", *Jurnal Bina Gogik* 3, No. 1 (2016), 37.
[37] Joko Untoro Dan Tim Guru Indonesia, *Buku Pintar Pelajaran* (Jakarta: PT Wahyu Media, 2010), 22.

Gambar 2.3 Pecahan

Gambar tersebut memiliki nilai $\frac{1}{2}$. Karena daerah yang diarsir adalah 1 dari 2 bagian. Lambang $\frac{1}{2}$ dibaca satu per dua atau seperdua atau setengah. Dari kedua gambar tersebut menunjukkan bahwa $\frac{1}{2}$ lebih besar dari $\frac{1}{4}$. Perbandingannya dapat ditulis dengan $\frac{1}{2} > \frac{1}{4}$. karena bagian yang diarsir $\frac{1}{2}$ lebih banyak daripada bagian yang diarsir $\frac{1}{4}$.

Karso (2013: 74) mengartikan bahwa pecahan itu merupakan bilangan yang dapat dilambangkan $\frac{a}{b}$, a disebut dengan pembilang, sedangkan b sebagai penyebut. Bilangan a dan b merupakan bilangan bulat dan b ≠ 0. Bentuk $\frac{a}{b}$ juga bisa diartikan a : b (a dibagi b).[38] Berdasarkan pendapat tersebut dapat kita ketahui bahwa pecahan merupakan suatu bilangan yang melambangkan perbandingan bagian yang sama dari suatu benda terhadap keseluruhan benda tersebut. Bisa dikatakan juga sebagai suatu benda yang terbagi menjadi beberapa bagian yang sama maka perbandingan setiap bagian tersebut dengan keseluruhan bendanya sehingga terbentuk lambang dasar suatu pecahan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu menjadi acuan salah satu peneliti dalam melakuakn penelitian, sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arbaidah tahun 2021 dengan artikel yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu

[38] Een Unaenah Dan Muhammad Syarif Sumantri, "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan", *Jurnal Basicedu* 3, No. 1 (2019), 108.

Pecahan Di Kelas III UPT SD Negeri 20 Baringin" penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri 20 baringin melalui media kartu pecahan. Hal tersebut karena peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata matematika peserta didik paling rendah dari mata pelajaran yang lain, salah satunya pada materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pecahan bisa lebih meningkatkan hasil belajar matemtika pada materi membandingkan pecahan sederhana peserta didik kelas III UPT SD Negeri 20 Baringin. Hasil observasi siklus I dan II diketahui mengalami peningkatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran menggunakan media kartu pecahan dari 66,7% menjadi 84,9% serta aktivitas guru juga meningkat dari 72% menjadi 82,5%. Rata-rata hasil belajar pada siklus I ke siklus II meningkat yaitu dari 76 menjadi 84. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.[39]

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama mengunakan media kartu pecahan pada materi perbandingan pecahan. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan sedangkan yang saya teliti adalah pengaruh media kartu pecahan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika.

2. Skripsi Yang Ditulis Oleh Asniar Tahun 2017 Dengan Judul "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre- Eksperimental Designs yang

[39] Arbaidah, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III UPT SD Negeri 20 Baringin", Ensiklopedia of Journal 3, no. 3 (2021).

menggunakan desain *"One Group Pretest Posttest Design"*. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan alat peraga kartu pecahan dikate dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 0,00%, rendah 22,5%, sedang 30%, tinggi 27,5% dan sangat tingggi berada pada presentase 20%. Sedangkan setelah menggunakan alat peraga kartu pecahan perolehan persentase yaitu sangat tinggi 35%, tinggi 50%, sedang 10%, rendah 5%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.[40]

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama mengunakan media kartu pecahan pada materi pecahan. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah menggunakan kartu pecahan untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan serta Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan sedangkan yang saya teliti adalah lebih menekankan kartu pecahan untuk pemecahan masalah perbandingan pecahan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Alamul Iman pada tahun 2013 dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Pada Pembelajaran Matematika". Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan dengan menggunakan kartu pecahan. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I rata-rata 63,6 dan siklus II rata-rata menjadi 85,7. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan 85,7 – 63,6 = 22,1.[41]

---

[40] Asniar, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa*, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017).

[41] Alamul Iman, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Pada Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, No. 7 (2013).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan kartu pecahan sebagai media pembelajaran. Adapun perbedannya yaitu metode yang digunakan adalah PTK sedangkan metode yang saya lakukan untuk penelitian adalah metode kuantitaif serta pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian saya untuk mengetahui kemampuan pemecahan siswa dengan menggunakan media kartu pecahan untuk menyelesaikan soal perbandingan pecahan.

4. Skripsi yang ditulis oleh Magfiroh Ida Safitri pada tahun 2019 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Jarimatika Terhadap Kreativitas Dan Kemampuan Pemecahan Soal Perkalian Kelas IV MIN 4 Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019". Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan jarimatika berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas dan kemampuan pemecahan soal perkalian, menjelaskan penggunaan jarimatika berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas peserta didik, menjelaskan penggunaan jarimatika berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan soal perkalian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan jarimatika berpengaruh signifikan pada kreativitas serta kemampuan pemecahan soal perkalian dengan nilai signifikasi < 0,05 ; penggunaan jarimatika berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas dengan nilai signifikasi < 0,05 ; penggunaan jarimatika berpengaruh secara signifikasn terhadap kemampuan pemecahan soal perkalian dengan nilai signifikansi < 0,05.[42]

   Adapun persamaan dan perbedaan denga penelitian saya. Persamaannya yaitu sama-sama merupakan penelitian kuantittatif dan sama-sama untuk meneliti kemampuan pemecahan

[42] Magfiroh Ida Safitri, *Pengaruh Penggunaan Jarimatika Terhadap Kreativitas Dan Kemampuan Pemecahan Soal Perkalian Kelas IV MIN 4 Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019,* (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo), 2019.

masalah siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode yang digunakan pada skripsi tersebut yaitu metode jarimatika, dan penelitian saya menggunakan media kartu pecahan serta tingkat kelas yang digunakan pada skripsi tersebut kelas IV dan penelitian saya di kelas III.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Kartika Fitriani dan Maulana pada tahun 2016 dengan judul artikel "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistik". Tujuan dari penelitian tersebut adalah melihat adanya pengaruh pendekatan matematika realistic terhadap kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah matematis siswa kelas V sekolah dasar yang tergolong unggul, pada materi keliling dan luas lingkaran. Penelitian termasuk penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah diperoleh perbedaan pengaruh pendekatan matematika realistik dan pendekatan konvensional pada kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah matematis siswa. Pada kelas eksperimen aktivitas siswa lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control, yakni 94,44% sedangkan kelas control 91,67%. Aktivitas guru dalam kelas eksperimen juga meningkat dibandingkan kelas control, yakni 95,24% sedangkan kelas control 94,74%.[43]

   Adapun persamaan dan perbedaan artikel tersebut dengan penelitian saya. Persamaannya yaitu sama-sama mengkur kemampuan pemecahan masalah siswa, dan menggunakan penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada materi serta tingkat kelas siswa. Materi yang digunakan yaitu tentang lingkaran di kelas V, dan penelitian yang saya teliti mengenai materi perbandingan pecahan di kelas III.

[43] Kartika Fitriani dan Maulana, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistic", *Mimbar Sekolah Dasar* 3, No. 1 (2016).

C. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan tugas utama seorang pendidik. Pembelajaran merupakan proses peserta didik mendapatkan atau menambah sebuah pengetahuan baru. Pembelajaran juga merupakan interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

Penggunaan media pembelajaran, dapat membuat guru menjadi lebih mudah saat menerangkan materi serta peserta didik lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Media kartu pecahan digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika. media kartu pecahan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pengaruh media kartu pecahan dalam pembelajaran matematika terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa, lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara pada masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Pada upaya pembuktian hipotesis, maka peneliti bisa saja dengan menimbulkan suatu gejala. Kesengajaan inilah yang disebut dengan percobaan atau eksperimen.[44] Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

H0 : tidak ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan antara dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dan tanpa media pembelajaran kartu pecahan.

H1 : ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan antara dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dan tanpa media pembelajaran kartu pecahan.

IAIN PONOROGO

[44] Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 56.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif disebut dinamakan dengan metode tradisional, karena metode kuantitatif cukup lama digunakan sehingga sudah tidak asing lagi sebagai metode penelitian. Metode kuantitatif ini dinamakan metode positivistik atau pasti, karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini dijadikan sebagai metode ilmiah. Hal tersebut dengan alasan karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah seperti, konkrit, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Dikarenakan metode ini data penelitiannya berbentuk angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik maka disebut metode kuantitatif.[45]

Berdasarkan uraian tersebut maka metode kuantitatif merupakan penelitian yang hasil data penelitiannya berupa angka-angka serta menganalisisnya menggunakan statistika. Metode kuantitatif juga merupakan metode penelitian yang pasti dan terukur serta pada metode kuantitatif juga akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif yang menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pada pengumpulan data kuantitatif yang berasal dari lapangan secara langsung dan menggunakan data statistik atau angka untuk memperjelas perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media pembelajaran kartu

[45] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 7.

pecahan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa tanpa mengunakan media pembelajaran kartu pecahan.

2. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Penelitian eksperimen semu menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembanding.[46] *Quasi eksperimen* berusaha mencari pengaruh variabel tertentu pada variabel yang lain dalam kondisi terkontrol secara ketat. Eksperimen ini dilakukan dengan membagi kelompok yang diteliti menjadi dua pengamatan. Kelompok yang pertama adalah kelompok yang menggunakan media kartu pecahan dan kelompok yang kedua tanpa menggunakan media kartu pecahan.

Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang diberikan perlakuan berbeda. Kelas pertama menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dan kelas kedua tidak menggunakan media pembelajaran kartu pecahan. Kedua kelas eksperimen dan kontrol mendapatkan *post-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah mereka dan melihat perbedaannya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di MIN 2 Kota Madiun yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini melibatkan dua kelas, kelas III A dan III B. Kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi merupakan suatu wilayah yang terdiri dari: obyek atau subyek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu ysng ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik

[46] Wiwien Dinad dan Susatyo Yuwono, *Psikologi Eksperimen : Konsep, Teori, Dan Aplikasi* , (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2018)Hal 87.

kesimpulannya.[47] Pada penelitian ini populasi yang didapat mencakup seluruh siswa kelas III A dan III B MIN 2 Kota Madiun yang berjumlah 75 siswa.

2. Sampel penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[48] Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A dan III B dengan jumlah sebanyak 75 siswa/siswi. Kelas III A berjumlah 38 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III B berjumlah 37 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik sampel yang digunakan peneliti adalah teknik sampel jenuh yaitu anggota sampel sama dengan populasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh karena sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Sugiyono sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel[49].

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Berikut merupakan definisi operasional variabel pada penelitian ini, antara lain:

   a. Media kartu pecahan merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif dan sederhana yang bisa dibuat sendiri atau beli yang langsung jadi. Kartu pecahan bisa dibuat dari kertas karton dan atasnya dilapisi dengan kertas asturo berwarna cerah yang memiliki ukuran panjang 5 cm dan lebar 10 cm. kartu pecahan ini terbagi menjadi 2 bagian atas dan bawah. Bagian atas terdapat angka pecahan sedangkan bagian bawah terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka pecahan tersebut. Adanya media kartu pecahan ini diharapkan siswa mampu memecahkan masalah soal tentang perbandingan pecahan,

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 80.
[48] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* 81.
[49] Sisca Eka Fitria dan Vega Fauzana Ariva, "Analisis Faktor Kondisi Ekonomi, Tingkat Pendidikan dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha Bagi Pengusaha Pindang di Desa Cukanggenteng", *Jurnal Manajemen Indonesia* 18, no. 3 (2018), 200.

karena media ini sangat mudah untuk dipahami terlebih ada gambarnya yang menunjukkan angka pecahan yang tertulis. Penggunaan media kartu pecahan ini dengan cara bermain. Dengan begitu suasana pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan akan membuat daya serap siswa lebih tinggi.

b. Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah ini dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau usaha yang dilakukan oleh siswa untuk mencari hasil untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pemecahan merupakan usaha nyata dengan kerja keras untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan terampil. Untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah dapat menggunakan tes.

2. Variabel penelitian

Pada penelitian ini mempunyai dua variabel, yang terdiri dari variabel independen (y_1) dan variabel dependen (y_2). Berikut merupakan variabel yang terdapat pada penelitian ini:

a. Variabel independen (y_1) : kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan.

b. Variabel dependen (y_2) : kemampuan pemecahan masalah tanpa menggunakan media pembelajaran kartu pecahan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Pada dasarnya menyusun instrument adalah menyusun alat evaluasi. Karena dengan mengevaluasi dapat diperoleh data mengenai suatu yang diteliti, dan hasil yang diperoleh dapat diukur menggunakan standar yang telah ditentukan oleh peneliti. Langkah penting pada sebuah penelitian yaitu salah satunya menyusun instrument penelitian. Instrument ini

mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk instrument juga berkaitan dengan metode pengumpulan data.[50]

Instrument yang digunakan pada penelitian adalah instrumen tes kemampuan pemecahan masalah yang berupa soal-soal uraian. Instrument tes ini diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu berupa soal tes kemampuan pemcahan masalah materi pecahan dengan kompetensi perbandingan pecahan. Instrument ini diberikan untuk mengetahui sejauh mana pncapaian kemampuan pemecahan masalah siswa pada soal perbandingan pecahan. Adanya kisi-kisi instrument, maka pengujian instrument dapat dilaksanakan dengan mudah dan sistematis. Kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.1 kisi-kisi soal tes matematika perbendingan pecahan siswa kelas III MIN 2 Kota Madiun

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Ranah Kognitif	Tingkat Kesukaran		
				Mudah	Sedang	Sukar
3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	3.4.1 Membandingkan dua pecahan berpembilang sama dengan benar	**1,2**	**C2**	√		
	3.4.2 Menjelaskan cara penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan benar	**4**	**C2**		√	
4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	4.4.1 Menyelesaikan soal berkaitan dengan perbandingan tiga pecahan	**5,6**	**C3**			√
	4.4.2 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang	**3**	**C3**		√	

[50] Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 78.

	melibatkan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan benar					

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Teknik tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan memberikan beberapa soal kepada subjek yang diperlukan datanya. Penggunaan tes sebagai pengukuran dilakukan untuk mengumpulkan data. Dilihat dari sasaran atau objek yang diukur, instrument untuk teknik tes dibagi menjadi tes hasil belajar, tes kepribadian, tes bakat, tes intelegensi, tes sikap, dan tes minat.[51]

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal dengan bentuk essay sebanyak 10 soal serta diuji dengan daya pembeda baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan yaitu *pre-test* dan *post-test.*

b. Dokumentasi

Catatan yang telah berlalu disebut dokumen. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya bersejarah dari seseorang. Dokumen dapat menjadi berbagai macam bentuk antara lain tulisan, gambar, maupun karya. Dokumen yang berbentuk tulisan seperti catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan. Sedangkan dokumen yang berbentuk gambar dapat berupa foto, gambar hidup, sketsa. Adapun dokumen dalam bentuk karya antara lain karya seni, yang dapat berupa patung, gambar, film dan lain-lain.[52]

[51] Juhana Nasrudin, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Panca Terra Firman, 2019), 31.
[52] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, CV), 2013, 240.

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik dokumentasi merupakan suatu cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dari berbagai hasil media cetak yang membahas tentang narasumber yang akan diteliti.[53] Penggunaan teknik dokumentasi pada penelitian ini untuk mendapatkan data dari Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Pecahan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 di MIN 2 Kota Madiun.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Pada sebuah penelitian validasi digunakan untuk mengetahui ketepatan alat ukur terhadap apa yang akan diukur, misalnya alat ukur pada penelitian ini adalah soal tes maka peneliti harus membuat lembaran validasi yang akan diberikan kepada validator sebelum kita melangkah untuk menggunakan alat ukur tersebut.[54] Penelitian ini menggunakan validitas aiken untuk mengukur alat ukur yang akan digunakan oleh peneliti. Validitas aiken ini berdasarkan pada hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen dan guru pamong atau panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item tentang sejauh mana item tersebut mewakili kostrak. Berikut merupakan rumus untuk menghitung koefisien validitas Aiken's V :

$$V = \Sigma \frac{s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

$S = r - l_0$

l_0 = Angka penilaian validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

[53] Suci Arischa, "Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru", *JOM FISIP* 6, 2019, 8.
[54] Rahmat dan Dedy Irfan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dsar di SMK", *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7, No. 1 (2019), 50.

c = angka penilian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)

n = banyaknya validator (penilai)

Berikut terdapat tabel kriteria validitas sebuah produk, antara lain[55]:

Tabel 3.2 Kriteria Validitas

No.	***Nilai***	***Kriteria***
1.	0.81 – 1.00	Sangat valid
2.	0.61 – 0.80	Valid
3.	0.41 – 0.60	Cukup
4.	0.21 – 0.40	Kurang valid
5.	0.00 – 0.20	Tidak valid

Setelah menyusun instrument validasi dan diserahkan kepada validator untuk dinilai kemudian peneliti dapat menghitungnya berdasarkan rumus validasi Aiken seperti pada pembahasan di atas. Berikut hasil perhitungan validasi Tes dan RPP :

Tabel 3.3 Hasil Validasi Tes

No.	**Aspek**	**Nilai Validator**		**Skala Rater**		**Σs**	**V**
		I	**II**	**S_1**	**S_2**		
1.	Kejelasan	5	5	4	4	8	1
2.	Ketepatan Isi	5	5	4	4	8	1
3.	Relevansi	5	5	4	4	8	1
4.	Kevalidan Isi	5	5	4	4	8	1
5.	Ketepatan Bahasa	5	5	4	4	8	1

[55] Rahmat dan Dedy Irfan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dsar di SMK", *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7, No. 1 (2019), 50.

Tabel 3.4 Hasil Validasi RPP

No.	Aspek	Nilai Validator		Skala Rater		Σs	V
		I	II	S_1	S_2		
1.	Kejelasan	5	5	4	4	8	1
2.	Ketepatan Isi	5	5	4	4	8	1
3.	Relevansi	5	5	4	4	8	1
4.	Kevalidan Isi	5	5	4	4	8	1
5.	Ketepatan Bahasa	5	5	4	4	8	1

Berdasarkan hasil validasi Aiken's tes dan RPP di atas, maka koefisien sebesar 1 memiliki validitas yang sangat tinggi atau sangat valid untuk dilanjutkan ke tahap uji tes yang akan dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen.

Validasi dilakukan pada tanggal 25 Februari 2022 dan 7 April 2022. Saya melakukan validasi kepada dosen Bu Kurnia Hidayati, M.Pd. selaku validator pertama. Peneliti melakukan validasi dengan datang ke kampus IAIN Ponorogo. Kemudian saya melakukan validator dengan Bu Alfi Sitatis Margawanti, S.Ag. selaku validator kedua. Pada validasi ini ada sedikit perbaikan pada bagian soal yang agak sulit dan bahasa yang kurang efektif bagi peserta didik kelas 3. Saya melakukan validasi dengan datang ke MIN 2 Kota Madiun.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik. Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrument menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^{\,2}}{\sigma_t^{\,2}}\right]$$

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^{\,2}$: jumlah varian butir

$\sigma_t^{\,2}$: varians total

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Hasil Penelitian

a. Uji Asumsi

Skala data yang digunakan pada statistika parametric adalah interval atau rasio. Karena menggunakan skala interval atau rasio, maka sebelum menggunakan metode statistika parametris maka data yang digunakan harus bersifat homogeny, serta berdistribusi normal.

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas data ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *kolmogorof-Smirnov.* Berikut merupakan rumus uji normalitas:

$$\boldsymbol{L_{hitung} = \frac{fk_i}{n} - (p \leq z)}$$

Keterangan:

n = jumlah data

fk_i = frekuensi kumulatif

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

$L_{tabel} = L_{a(n)}$

2) Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan varians antara dua kelompok data atau lebih. Uji homogenitas ini mengamsumsikan bahwa, data di setiap variabel mempunyai varians yang homogeny dengan data pada variabel lain. Tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian yang sama. Dapat juga dikatakan bahwa uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel-sampel yang akan digunakan pada penelitian berasal dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji lavene. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS. Pengujian dengan uji *lavene* dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$W = \frac{(N-k)\sum_{i=1}^{k} ni\,(\overline{Zi} - \overline{Z..})^2}{(k-1)\sum_{i=1}^{k}\sum_{j=1}^{ni}(Zij - \overline{Zi})^2}$$

Keterangan:

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

Zij = $|Yij - \overline{Y_i}|$

$\overline{Y}$ = rata-rata dari kelompok ke-i

$\overline{Zi}$ = rata-rata kelompok dari Zi

$\overline{Z}$ = rata-rata dari keseluruhan

3) Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan analisis yang digunakan untuk membuktikan kebenaran pernyataan secara statistik dan menyimpulkannya. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji independent sampel t-test. Uji t dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS. Berikut adalah rumus uji T :

$$thitung = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n1-1)S_1^2 + (n2-1)S_2^2}{n1+n2-2}}} \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}\right)$$

Keterangan :

$\bar{X}1$ = rata-rata sampel 1

$\bar{X}2$ = rata-rata sampel 2

n_1 = jumlah sampel dengan varians yang lebih tinggi

n_2 = jumlah sampel dengan varians yang lebih rendah

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2= varians sampel 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini berlokasi di MIN 2 kota Madiun yaitu kelas III yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu III A dan III B. Kelas III A merupakan kelas eksperimen dan kelas III B merupakan kelas Kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran kartu pecahan. Pada sampel penelitian ini berjumlah 75 siswa kelas III MIN 2 Kota Madiun. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dengan soal berbentuk pecahan. Setiap kelas diberikan soal yang sama. Soal ini dberikan guna mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi pokok pecahan.

Pada penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan kartu pecahan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana. Selain itu, tujuan yang lain yaitu untuk emngetahui perbedaan pencapaian kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu kali pertemuan. Dalam waktu satu hari itu peneliti sudah menjelaskan materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan serta memberikan soal tes pada peserta didik. Adapun deskripsi pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan penelitian yaitu merencanakan waktu penelitian dengan pihak sekolah serta wali kelas yang bersangkutan, menentukan kelas yang akan diteliti yatu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan III B

sebagai kelas kontrol. Langkah selanjutnya yaitu menyusun RPP yang akan digunakan untuk melakukan pembelajaran., dan menyusun instrument tes.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada saat kegiatan pembelajaran terdapat beberapa rangkaian yang dimana pembelajaran itu menerapkan media pembelajaran kartu pecahan di kelas III A MIN 2 Kota Madiun sebagai kelas eksperimen, berikut merupakan rangkaian pembelajaran di kelas ekperimen:

Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 April 2022. Pada pertemuan ini materi yang akan dibahas adalah mengenai pecahan terutama pada perbandingan pecahan tetapi juga ada penjumlahan dan pengurangan pecahan serta mengurutkan pecahan yang berpedoman pada RPP yang telah disusun. Pada kegiatan pendahuluan, peneliti mengkondisikan peserta didik dan memberikan salam, kemudian melakukan doa sebelum pembelajaran setelah berdoa selesai peneliti melakukan absensi peserta didik. Kegiatan pembelajaran diawali dengan peneliti melakukan apeserpsi yaitu menanyakan materi pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran peserta didik yang akan dicapai oleh peserta didik.

Pada saat kegiatan inti dimulai, peserta didik mengamati gambar pecahan yang terdapat dalam buku mereka masing-masing sambil peneliti mempersiapkan media kartu pecahan yang nantinya akan dimainkan oleh peserta didik. Di dalam kartu pecahan terdapat angka pecahan serta dibawahnya terdapat gambar yang sesuai pecahan di atasnya. Peneliti menjelaskan bahwa angka pecahan yang diatas disebut pembilang dan dibawah merupakan penyebut serta menjelaskan cara penyebutannya pecahan tersebut dan dibawah angka pecahan yaitu merupakan gambar yang menunjukkan pecahan di atasnya. Kemudian guru mengajak siswa untuk membandikan dua pecahan untuk dibandingkan mana yang lebih besar dan mana yang

lebih kecil pecahan tersebut menunjukkan angka $\frac{2}{6}$ dan $\frac{3}{6}$ ternyata $\frac{3}{6}$ lebih besar dari $\frac{2}{6}$ dan $\frac{2}{6}$ lebih kecil dari $\frac{2}{6}$. Selain membandingkan pecahan, peserta didik juga diajak untuk mengurutkan pecahan. Peneliti mengeluarkan kartu pecahan yang menunjukkan angka $\frac{4}{8}, \frac{7}{8}, \frac{2}{8}$. Peneliti melakukan tebak-tebakan untuk mengurutkan pecahan tersebut dari yang paling besar ke yang paling kecil dan yang paling kecil ke yang paling besar. Ternyata pecahan dari yang paling besar ke yang paling kecil adalah $\frac{7}{8}, \frac{4}{8}, \frac{2}{8}$. Adapun urtan dari yang paling kecil ke yang paling besar adalah $\frac{2}{8}, \frac{4}{8}, \frac{7}{8}$.

Setelah peneliti menerangkan materi pecahan menggunakan kartu pecahan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya. Ada beberapa peserta didik yang bertanya kemudian peneliti memberikan penjelasan ulang. Kemudian, peneliti membentuk kelompok belajar yang terbentuk menjadi 8 kelompok setiap kelompok terdiri atas 4 siswa. Pada setiap kelompok, peneliti memberikan 4 kartu pecahan untuk dimainkan setiap kelompok yang dipimpin oleh peneliti. Awal permainan, peneliti menyuruh untuk mengurutkan pecahan dari yang terkecil ke terbesar kemudian setelah selesai setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk menunjukkan hasilnya ke peniliti. Permainan kedua, peneliti menyuruh untuk mengurutkan pecahan dari yang terbesar ke terkecil. Sama dengan permainan pertama setelah bermain, perwakilan kelompok maju ke depan untuk menunjukkan hasilnya ke peneliti. Dari permainan tersebut, peserta didik akan paham perbandingan pecahan, karena mereka tahu mana yang kecil dan mana yang besar. Setelah permainan kartu pecahan selesai, peneliti membagikan soal untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan kartu pecahan.

Pada kegiatan penutup, peneliti memberi kesimpulan pembelajaran hari itu dan memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari. Kemudian mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

B. Deskripsi Statistik

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan RPP, peserta didik diberikan lembar tes untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi pecahan. Saat menyampaikan materi pecahan, antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran yang berbentuk kartu pecahan sedangkan kelas kontrol dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media apapun. Berikut adalah hasil tes kelas eksperimen dengan kelas kontrol:

Table 4.2 hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
N (sampel)	22	22
Skor terendah	76	62
Skor tertinggi	92	90
Mean	84,41	73,86
Standar deviasi	5,114	7,858

Setelah mengikuti tes, data yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu skor terendah 76, skor tertinggi 92, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 84,41 dan standar deviasinya adalah 5,114. Adapun data yang diperoleh kelas kontrol yaitu skor terendah 62, skor tertinggi 90, rata-rata yang diperoleh 73,86 sedangkan standar deviasinya adalah 7,858. Data hasil nilai tes dapat dilihat pada lampiran.

B. Infersal Statistik

1. Uji Asumsi

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh, maka akan dilakukan uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah yang telah peneliti susun. Sebelum menguji hipotesis, diperlukan uji asumsi sebagai pra-syarat. Uji asumsi yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakahdata-data yang digunakan sudah berdistribusi normal atau belum. Analisis data yang digunalkan dalam uji normalitas adalah uji kolmogrov-smirnov dengan bantuan SPSS 25. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25 dapat dilihat pada lampiran. Berikut data hasil uji normalitas:

Table 4.3 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistik	Df	Sig.
Eksperimen	0,122	22	0,200
Kontrol	0,129	22	0,200

Hipotesis:

H_0: data tidak berdistribusi normal

H_1: data berdistribusi normal.

Dari tabel diatas untuk kelas eksperimen nilai sig. yang diperoleh yaitu 0,200 > 0,05 maka tolak H_0 sehingga dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal. Pada data kelas kontrol nilai sig. adalah 0,200 > 0,05 maka tolak H_0 sehingga dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua varian yaitu kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Adapun data yang digunakan dalam uji homogenitas adalah nilai tes kelas eksperimen dan kontrol. Analisis data yang digunakan untuk uji homogenitas adalah uji levene dengan bantuan SPSS 25. Data perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS dapat dilihat pada lampiran. Berikut adalah data hasil uji homogenitas mengenai pemahaman matematika:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Lavene statistic	df1	df2	Signifikansi
3,579	1	42	0,065

Hipotesis:

H_0: varians tidak homogen

H_1: varians homogen

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig. adalah sebesar 0,065 > 0,05 maka tolak H_0. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji Independent Sample T-Test

Independent sample t-tes digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang saling bebas. Dalam penelitian ini, uji independent sample t-tes dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media kartu pecahan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kartu pecahan. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Berikut adalah hasil uji independent sample t-tes yang telah dilakukan:

Table 4.5 Hasil uji Independent Sampel t-test

	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean differences
Equal variances assumed	3,579	0,065	5,276	42	0,000	10,545
Equal variances not assumed			5,276	36,086	0,000	10,545

Hipotesis:

H_0: tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok

H_1: terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok

Dasar pengambilan keputusuan dalam uji independent sample t-tes adalah apabila nilai sig. (2-tailed) < 0, 05 maka H_0 ditolak. Sedangkan jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka tolak Ha. Berdasarkan hasil uji pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0, 000 < 0, 05 maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok yang mendapat perlakuan berbeda.

C. Pembahasan

Pembahasan pertama untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang belajar menggunakan media kartu pecahan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media kartu pecahan. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan peneliti diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak. Pada nilai yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika yang signifikan antara kelas yang menggunakan media kartu pecahan dan yang tidak menggunakan kartu pecahan. Menurut Polya pemecahan masalah dapat diartikan sebagai upaya dalam mencari

solusi dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai. Polya juga mengungkapkan langkah-langkah dalam memecahkan masalah, yaitu: (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) menyelesaikan rencana penyelesaian, (4) memeriksa kembali jawaban. Dari pengertian pemecahan masalah diatas mennjelaskan bahwa suatu syarat bagi proses pemecahan masalah dapat dikatakan berhasil jika telah memperoleh solusinya.[56]

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diketahui bahwa pemecahan masalah akan membawa siswa dalam mencapai keberhasilan belajar. Pengetahuan ataupun konsep yang didapatkan siswa akan tertanam dalam pikiran siswa dalam jangka yang lama apabila dilakukan dengan berbuat dan memahami. Penggunaan media kartu pecahan siswa belajar dengan menggunakan berbagai kegiatan seperti memahami tentang perbandingan pecahan, mencoba mengurutkan pecahan mana yang terkecil maupun yang terbesar maupun pada penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Media kartu pecahan dapat diartikan sebagai alat penyampaian informasi yang digunakan untuk alat bantu belajar pada materi pecahan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Darmawan Harefa dan Hestu Tansil Laia dengan judul "Media pembelajaran audio video terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa" menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan nilai tes matematika dibandingkan dari tes sebelumnya.[57] Adapun menurut jurnal yang ditulis oleh Almira Amir, M.Si dengan judul "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif" bahwa media manipulatif salah satu contohnya media yang terbuat dari kertas untuk materi pecahan digunakan untuk membantu dalam memahami selama proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan suatu konsep atau topik matematika.[58]

---

[56] Ana Ari Wahyu Suci Dan Abdul Haris Rosyidi, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Problem Posing Berkelompok, *Mathedunesa* 1, No. 2 (2012), 2.

[57] Darmawan Harefa dan Hestu Tansil Laia, "Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa", *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 2 (2021), 334.

[58] Almira Amir, "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif", *Forum Paedagogik* 6, no. 1 (2014), 83.

Berdasarkan pernyataan di atas maka sudah jelas bahwa penggunaan media kartu pecahan akan membantu siswa dalam memahami masalah selama proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan matematika. Selanjutnya siswa diberi latihan-latihan soal yang diberikan dengan memperhatikan penggunaan kartu pecahan. Sehingga siswa cepat memahami permasalahan soal dan dapat memecahkan masalah pada soal tersebut. Berbeda dengan kelas yang tidak menggunaakn media kartu pecahan mereka akan lebih lama memahami permasalahan soal dan memecahkan masalah pada soal yang didapat. Hal itu dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang dapat menghubungkan dengan naluriatif siswa.

Pada usia SD/MI anak-anak berada dalam tahap operasional konkret, mereka akan lebih memhami sesuatu atau materi yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahap ini siswa masih mengalami kesulitan dalam memhami matematika yang bersifat abstrak. Siswa sekolah dasar pada umumnya relative tidak mudah untuk memahami matematika dikarenakan keabstrakannya. Sehingga diperlukan media konkret atau alat untuk menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Piaget bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret.[59]

Dilihat dari hasil tes yang diperoleh kelas eksperimen atau yang menggunakan media kartu pecahan mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 84,41 dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 73,86. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media kartu pecahan mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematika yang lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media kartu pecahan. Penggunaan media kartu pecahan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena cara penggunaan media kartu pecahan dilakukan dengan cara bermain.

[59] Asri Pajarwati dkk., "Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan pecahan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2019), 91.

Pembahasan yang kedua untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar maupun dalam memecahkan suatu permasalahan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sesuai dengan materi seminar nasional yang disusun oleh Kartika Handayani Z dengan judul "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika" menuliskan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika ada empat, yaitu pengalaman, motivasi, kemampuan memahami masalah, dan keterampilan.[60]

Dalam hal ini kita dapat mengetahui bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media kartu pecahan dapat dikatakan mampu memecahkan masalah matematika materi pecahan. Hal itu karena sebelum mengetahui adanya media kartu pecahan siswa diterangkan materi pecahan dengan cara yang membuat bosan mereka sehingga dia merasa malas untuk belajar matematika materi pecahan. Setelah mengetahui adanya media kartu pecahan, siswa termotivasi untuk lebih memperhatikan saat guru menerangkan dan mudah untuk menangkap materi yang telah diterangkan menggunakan media kartu pecahan tersebut. Menurut Sudjana dan Rivai yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.[61] Hal ini juga seperti yang tertera pada jurnal yang ditulis oleh Siti Khotijah dan Pebri Isnawati dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Kartu Pecahan Pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri Sindangbarang 05" bahwa pendidik perlu menggunakan sebuah media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Jika pada proses pembelajaran terdapat media pembelajaran maka peserta didik akan tertarik kemudian peserta didik akan lebih focus terhadap

[60] Kartika Handayani Z, Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika, 326.
[61] Asri Pajarwati, Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Membandingkan Pecahan, 93.

pembelajaran. Dalam jurnal tersebut juga dijelaskan bahwa penggunaan media kartu pecahan juga memberikan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 20%.[62]

Faktor yang kedua yaitu kemampuan memahami masalah. Pada kelas eksperimen siswa mampu memahami masalah yang terdapat pada soal. Karena penggunaan media pembelajaran kartu pecahan dapat membantu siswa dalam memahami masalah matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asri Pajarwati, dkk. Dengan judul jurnal "Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan" bahwa kemampuan siswa setelah menggunakan media kartu pecahan dinyatakan meningkat dari hasil sebelum menggunakan media kartu pecahan.[63]

Selanjutnya yaitu faktor keterampilan. Pada proses pemecahan masalah dalam mengerjakan suatu soal atau permasalahan diperlukan ide, akal, fikiran dan kreatifitas dalam mengerjakan sesuatu menjadi lebih bermakna. Hal ini berdasarkan menurut Parwati bahwa keterampilan menyelesaikan masalah yaitu kemampuan melakukan penalaran, membuat pilihan, memahami interkoneksi, menyusun, mengungkapkan, serta menganalisa untuk memecahkan suatu masalah.[64] penggunaan kartu pecahan dapat meningkatkan keterampilan atau kreatifitas siswa dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah matematika. Pada kelas ekperimen para siswa dapat memecahkan masalah yang terdapat pada soal sampai mereka menulis kesimpulan dari jawaban tersebut atau memeriksa kembali jawaban. Hal tersebut berdasarkan Cepi Riana menyatakan bahwa perubahan perilaku sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan,

---

[62] Siti Khotijah dan Pebri Isnawati, "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Kartu Pecahan Pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri Sindangbarang 05", *Jurnal Karakter* 1, no. 2 (2020), 41.
[63]Asri Pajarwati, Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Membandingkan Pecahan, 99.
[64] Maifit Hendriani, dkk., "Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Siswa SD", *Jurnal Cendekia* 5, no. 2 (2021), 893.

kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan yang melibatkan semua aspek siswa.[65] Pada Pengertian Keterampilan Pemecahan Soal Dinyatakan Sebagai Keterampilan Penyelesaian Soal.[66]

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa ide-ide diperlukan saat proses pemecahan masalah. hal ini sama dengan kelebihan yang dimiliki oleh media kartu pecahan salah satunya yaitu kartu pecahan dapat mengkonkretkan ide-ide yang abstrak. Selain itu menggunakan media kartu pecahan juga menjadikan siswa lebih focus kepada guru saat menerangkan dan saat bermain pun mereka juga focus dengan permainannya, sehingga siswa lebih mudah memahami materinya. Menurut Brunner anak dalam belajar konsep melalui benda yang konkret atau mengalami peristiwa di sekitarnya. Adapun menurut Dienes setiap konsep atau prinsip dalam matematika yang diberikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik.[67]

IAIN PONOROGO

[65] Alamul Iman, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Kartu Pecahanpada Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 7 (2013), 3.
[66] Hendra Suraya, *Cara Belajar Orang Genius*, (Jakarta: PT Elex Media), 182.
[67] Didik Efendi, "Penggunaan Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Inpres Perumnas 1 Waena Kota Jayapura, *Journal of Islamic Education Fakultas Tarbiyah IAIN Fattahul Muluk Papua* 1, no. 1 (2020), 11.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dapat meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran kartu pecahan. Karena pada saat melakukan kegiatan permainan kartu pecahan para siswa sangat memperhatikan guru di depan, sehingga mereka menjadi fokus dan aktif pada saat pembelajaran matematika.

   Setelah bermain menggunakan media kartu pecahan yang dipimpin oleh peneliti mereka mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil yang sudah diberi nilai, para peserta didik di kelas yang menggunakan media pembelajaran kartu pecahan mengerjakan sesuai prosedur yang benar sehingga melalui jawaban mereka dapat diketahui bahwa mereka memahami permasalahan yang terdapat pada soal tersebut.

2) Jika pada kelas yang tanpa menggunakan media kartu pecahan, kemampuan pemecahan masalah mereka kurang meningkat karena mereka merasa bosan pada saat pembelajaran dan sedikit memperhatikan peneliti saat menerangkan. Karena menurut mereka tidak ada hal yang menarik yang harus diperhatikan meskipun peneliti sudah berusaha untuk menerangkan secara jelas, itu sebabnya pembelajaran yang tidak menggunakan hal yang unik dan menarik membuat siswa menjadi malas untuk belajar dan merasa tidak termotivasi saat pembelajaran sehingga mereka tidak memperhatikan guru saat menerangkan.

   Akibatnya, mereka saat diberikan soal oleh peneliti merasa kesulitan saat mengerjakan. Karena mereka kurang fokus saat jam pelajaran sehingga para siswa belum memahami betul

permasalahan yang terdapat dalam soal, sehingga mereka mendapatkan nilai yang kurang memuaskan.

3) Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran kartu pecahan dan tanpa menggunakan media pembelajaran kartu pecahan. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan hasil uji independent sample t-test yang memiliki taraf signifikansi 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelas yang mendapat perlakuan berbeda yaitu salah satu kelas yang mendapat perlakuan yaitu dengan menggunakan media kartu pecahan dan kelas yang lain tidak menggunakan.

Selain dengan pembuktian menggunakan uji independent t-test juga dapat dibuktikan dari nilai rata-rata yang diperoleh. Kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media pembelajaran kartu pecahan mendapat nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 84,41 dibandingkan dengan kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media kartu pecahan yang memperoleh nilai rata-rata 73,86.

Terdapat juga suatu hal yang mempengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pada pemecahan masalah terdapat empat faktor, yaitu: (1) Pengalaman, (2) Motivasi, (3) Kemampuan memahami masalah, (4) Keterampilan.

B. SARAN

Penggunaan media kartu pecahan dapat dijadikan alternative media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah, karena dapat memberikan hasil belajar yang baik dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta memberikan variasi pembelajaran juga bernilai hiburan tersendiri bagi peserta didik.

Media kartu pecahan dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi membandingkan pecahan,dan mengurutkan pecahan yang sama penyebutnya mengurutkan pecahan diharaokan

bagi peneliti lain dapat mengembangkan kartu pecahan dapat mengembangkan kartu pecahan pada cakupan materi yang lebih luas lagi seperti perkalian, pembagian pecahan. Untuk guru MIN 2 Kota Madiun atau tingkat SD/MI pada umumnya, diharapkan mampu menjadi guru-guru yang kreatif dan inovatif dalam merencanakan sebuah pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Supaya siswa menjadi lebih aktf lagi dan fokus terhadap pembelajaran.

IAIN
PONOROGO

DAFTAR PUSTAKA

Setiawan, Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. 2017.

Suardi,Moh. *Belajar dan Pembelajaran*.Yogyakarta: Deepublish. 2018.

Zubainur, Cut Morina dan R.M. Bambang S., *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press. 2020.

Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2019.

Sumartini,Tina Sri. 2016. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah.* Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut Volume 5 no. 2.

Pajarwati, Asri, dkk. 2019. *Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Membandingkan Pecahan*. Jurnal Ilmiah Guru Sekolah Dasar. Volume 6, No. 1.

Pakpahan, Andrew Fernando dkk. Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2020.

Nur Kotib. 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas VI Di SDN Temon Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto Tahun 2018/2019*. Journal Of Islamic Religious Instruction. Volume 4 no. 1

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak. 2021.

Hasan, Muhammad dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group. 2021

Netriwati dan Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika.* Bandar Lampung: Permata Net. 2017.

Hamid, Mustofa Abi dkk., Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 7-8.

Dewi, Putri Kumala dan Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press. 2018.

Hamid, Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Makassar*: Cendekia Publisher, 2020.

Kusniati,Tri. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar operasi Hitung Bilangan Pecahandengan Kartu Bilangan siswa Kelas VI SDN 3 Mangliawankecamatan Pakis Kabupaten Malang. Jurnal FKIP Unipa Surabaya. Volume 16 dan no. 29.*

Jayanti, Niddia dan Dedy Setyawan. 2019. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Berbantuan Media Kartu Pecahan Pada Peserta Didik Kelas V/Bsdn-2 Bukit Tunggal Palangkarayatahun Pelajaran 2017/2018. Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 16, no. 2.

Alibowo, Sugi. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan Sederhana Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Majalaya VII". Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan. Volume 2 no. 2.

Erawati, Desi Erawati. 2020. *Skripsi: Siti Khotijah, Dan Pebri Isnawati. P Peningkatan kmampuan kartu pecahan.. Melalui Kartu Pecahan pada Peserta Didik Kelas Iiiasd Negeri Sindangbarang 05*. Jurnal Karakter. Volume 1 No. 2 (2020).

Susanto, Ahmad Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 183.

Aditya, Dedy Yusuf. 2016. *"Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa"*. Jurnal SAP. Volume 1 no. 2

Siagiaan, Muhammad Daut. 2016. *Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika.* Journal Of Mathematics Education And Science. Volume 2 no. 1. 2016

Erna, Yayuk. *Pembelajaran Matematika SD.* Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. 2019.

Asraf, A.M. Irfan Taufan dan Syarif Nur. *Model Pembelajaran Problem Posing dan Solving.* Sukabumi: CV Jejak. 2018

Sumartini, Tri Sri. 2016. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut. Volume 5 no. 2.

Tanjung, Henra Saputra. 2016. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang*. Jurnal Bina Gogik. Volume 3 No. 1.

Untoro, Joko Dan Tim Guru Indonesia. *Buku Pintar Pelajaran.* Jakarta: PT Wahyu Media. 2010.

Unaenah, Een Dan Muhammad Syarif Sumantri. 2019. Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. Jurnal Basicedu. Volume 3 No. 1.

Arbaidah. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Di Kelas III UPT SD Negeri 20 Baringin. Ensiklopedia of Journal 3, no. 3 (2021).

Asniar. 2017. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Inpres Tamannyeleng Kabupaten Gowa.* Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Iman, Alamul. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. volume 2 No. 7.

Safitri, Magfiroh Ida. 2019. *Pengaruh Penggunaan Jarimatika Terhadap Kreativitas Dan Kemampuan Pemecahan Soal Perkalian Kelas IV MIN 4 Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Fitriani, Kartika. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika Realistic.* Mimbar Sekolah Dasar. Volume 3 No. 1.

Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015. 56.

Dinad, Wiwien Susatyo Yuwono. *Psikologi Eksperimen : Konsep, Teori, Dan Aplikasi.* (Surakarta: Muhammadiyah University Press. 2018

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Syahrum dan Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* (Bandung: Citapustaka Media, 2012), 123.

Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan* . Jakarta: Kencana. 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta. 2013.

Nasrudin, Juhana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Panca Terra Firman. 2019.

Arischa, Suci. 2019. *Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru*. JOM FISIP. Volume 6.

Edi, Fandi Rosi Sarwo. Teori Wawancara Psikodignostik.Yogyakarta: Leutikaprio. 2016.

Candra, Vivi dkk., *Pengantar Metode Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2021.

Ruwah, Nisak dkk. *Statistik Deskriptif* . Tangerang Selatan: Unpam Press, 2020.

Tarwanto. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Di Sekolah Menengah Kejuruan Telkom Pekanbaru. Skripsi: UIN SUSKA RIAU. 2019.

Susilo, Bangun dan Agustin Ernawati. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Persepsi Matematika Siswa.* Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika. volume 5 no. 2.

iain
PONOROGO