

Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Kartu Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Hasna

Hana Herawati^{1*}, Fajeri Arkiang²

¹ PGSD, FKIP, UPBJJ Surakarta, Universitas Terbuka

² Manajemen Pendidikan Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Kupang
E-mail: ¹hanahera1999@gmail.com, ²arkiangfajri@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan. Penelitian ini adalah penelitian jenis PTK dengan 4 tahap yaitu: (1) mengagendakan penelitian, (2) melakukan aktivitas perbaikan pembelajaran, (3) mengamati serta (4) merefleksi. Metode analisis PTK ini adalah analisis deskriptif kuantitatif kualitatif. Data kualitatif ditelaah pada tahap refleksi sesuai dengan hasil temuan di kelas saat mengamati aktivitas pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dari hasil belajar peserta didik. Penelitian akan dihentikan apabila telah memperoleh hasil belajar mencapai $KKM \geq 73$. Subyek dalam penelitian ini 24 orang terdiri dari siswa laki-laki 13 orang dan siswa perempuan 11 orang. Hasil yang diperoleh dalam tahapan perbaikan pembelajaran meningkat dengan perolehan nilai rata-rata kelas yang semula 70 berubah menjadi 95, dengan selisih peningkatan 25%. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa dengan penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pecahan sederhana.

Kata kunci: Upaya, Hasil Belajar, Matematika, Kartu Pecahan

Abstract

The aim of this research is to determine the increase in mathematics learning outcomes regarding simple fractions through fraction card games. This research is a PTK type research with 4 stages, namely: (1) scheduling research, (2) carrying out learning improvement activities, (3) observing and (4) reflecting. This PTK analysis method is qualitative quantitative descriptive analysis. Qualitative data is reviewed at the reflection stage according to the findings in class when observing learning activities. Meanwhile, quantitative data is analyzed from student learning outcomes. The research will be stopped if the learning outcomes reach $KKM \geq 73$. The subjects in this study were 24 people consisting of 13 male students and 11 female students. The results obtained in the learning improvement stage increased with the class average score from 70 changing to 95, with a difference of 25% increase. The research results prove that using fraction cards can improve students' understanding of simple fraction material.

Keywords: Effort, Learning Outcomes, Mathematics, Fraction Cards

1. Pendahuluan

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pada sekolah dasar yang berperan dalam membangun iptek, karena mempelajari pelajaran matematika seperti membantu siswa dalam menyelesaikan masalah. Perkembangan yang pesat pada bidang teknologi informasi dan komunikasi dikarenakan oleh perkembangan matematika pada bidang teori bilangan, aljabar, analisis, dan teori peluang. Matematika sebagai ilmu yang umum dan mendasari perkembangan pada teknologi modern. Pembelajaran matematika di SD merupakan suatu kegiatan. Pada siswa SD, matematika sebagai suatu kegiatan yang konkret. Siswa SD belum bisa diberikan materi saja. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau perencanaan metode mengajar secara matang.

Matematika sebagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari, dengan matematika kita dapat melakukan menghitung, mengukur serta merancang atau membuat sesuatu. Menurut (Indah, dkk, 2017) sebuah pengetahuan yang mempelajari tentang model, bilangan, dan struktur yang terorganisasi disebut dengan matematika. Dalam matematika ini juga membahas fakta, definisi, dan hubungan antar ruang dan bentuk. Dengan konsep matematika, seseorang dapat mengetahui bahwa dalam menyelesaikan masalah harus berproses. Tanpa kita sadari, kita melakukan aktifitas matematika pada keseharian. Kegiatan tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu kita dalam menyelesaikan suatu masalah, seperti yang dipaparkan oleh (Rakhmawati, 2016), dimana kegiatan matematika ialah kegiatan yang didalamnya terdapat proses abstraksi dari pengalaman nyata ke matematika atau sebaliknya dari matematika ke pengalaman nyata. Dalam sebuah Pendidikan, matematika dapat dijadikan sebuah mata pelajaran yang wajib diberikan.

Menurut penelitian dari (Emilie A. Naiser a, Wendy E. Wright a & Robert M. Capraro, 2017) yang berjudul *Card Used for Teaching Fractions to Middle Grades Students*. Hasil pada penelitian yaitu bahwa semua siswa mengalami peningkatan keterampilan pecahan setelah terlibat dengan *Motion Math* yaitu pecahan dan mempertahankan pengetahuan setelah tidak lagi bermain. Penelitian ini memberikan alternatif untuk belajar lagi, untuk penerapan di dalam kelas, serta memberi saran bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan efisiensi belajar siswa yang memiliki cara pembelajaran yang berbeda-beda, dan memerlukan bahan pembelajaran saat proses belajar.

Menurut (Sapriati, 2022) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang memiliki informasi yang diperoleh dari informan untuk disampaikan kepada penerima informasi. Menurut sadiman (2003) bahwa “media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan”. Menurut (Suroyani, 2016) menyatakan ada tiga jenis media dalam pembelajaran diantaranya adalah : (1) Media visual yaitu media yang dapat memberi informasi melalui penglihatan; (2) Media audio yaitu media yang memberikan informasi melalui pendengaran; (3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar oleh peserta didik. Menurut (Sapriati, 2022) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media secara umum adalah memberi fasilitas komunikasi. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran tujuannya yaitu : (1) membuat kualitas dan keefektifan dalam pembelajaran meningkat; (2) membantu guru untuk mencapai apa yang akan dicapai; (3) memberikan arahan tentang tujuan; (4) dapat melaksanakan evaluasi secara

mandiri; (5) membuat guru semakin aktif dan kreatif; (6) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi, serta (7) siswa yang memiliki kekhususan sangat terbantu dengan adanya media. Menurut (Sapriati, 2022) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai : (1) penyampaian pembelajaran, (2) membantu siswa mengkonstruksi lingkungan, meningkatkan pemahaman melalui pengetahuan yang diperoleh, serta (3) pengembangan keterampilan kognitif yang dipakai untuk model atau contoh, kreasi atau pengembangan keterampilan mental.

Media pada pembelajaran merupakan hal yang sangat penting saat proses pembelajaran, karena pada media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena pada siswa kelas III SD masih bersifat operasional konkret yaitu dalam pemahamannya membutuhkan bantuan dari benda-benda nyata/riil yang dapat menjelaskan materi dengan jelas. Media pembelajaran yang dapat diamati atau dipegang ketika melakukan aktivitas belajar dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu media pembelajaran juga membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep materi tersebut. (Putriana, Y, 2022).

Gambaran pada permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana harus diperbaiki untuk meningkatkan pemahaman dan pengaruh hasil belajar siswa. Upaya itu diawali dengan penerapan media pembelajaran yang tepat yang dapat merangsang siswa untuk aktif, mendorong siswa untuk bermain sambil belajar, dan menyenangkan agar menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif yang nantinya akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah di atas maka perlu diusahakan metode pembelajaran yang tepat (Gita, Rizka, Zinnurain, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Suarjana et al., 2017), (Sulastri, 2016), (Kahfi et al., 2021), (Setiawan & Sudana, 2019), dan (Dwi Agustini, 2018) penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual terbukti menjadikan hasil belajar meningkat. Sehingga penerapan pembelajaran kontekstual berbantuan media konkrit diharapkan dapat membantu siswa agar lebih memahami mata pelajaran IPA sehingga hasil belajar meningkat.

Menurut (Nurhasanah et al., 2016) berpendapat belajar yaitu hasil beralihnya sikap yang sifatnya tetap yang didapat melalui pengalaman belajar. Hasil belajar menurut (Prasetya, 2012) menyatakan bahwa peningkatan terjadi pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor, Menurut (Zurtina, 2017) menyatakan aspek yang berpengaruh terhadap hasil belajar: (1) aspek

internal, terdiri dari : a) aspek jasmani, b) aspek psikologi, serta c) kondisi fisik yang lelah; (2) aspek eksternal, terdiri dari : a) aspek keluarga, b) aspek sekolah, serta c) aspek masyarakat. Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa. Kegiatan evaluasi belajar mengajar berkaitan erat dengan kegiatan pengukuran yang berupa tes hasil belajar. Hasil dari tes tersebut tiada lain adalah berupa nilai. Menurut Sudjana (2005: 28) “evaluasi adalah pemberian cara bekerja, pemecahan, metode, materil dll”. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu ada suatu kriteria atau standar tertentu.

Dari paparan tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana siswa kelas III di SDIT Al Hasna menggunakan media kartu pecahan. Hal ini karena siswa kelas III Sekolah Dasar terdapat pada tahap berpikir operasional konkret, sehingga sebaiknya materi pembelajaran menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Jadi, penelitian yang dilaksanakan berjudul “upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana melalui permainan kartu pecahan pada siswa kelas 3 semester II SDIT Al Hasna Tahun Ajaran 2022/2023”. Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik sesudah peserta didik tersebut menerima pengalaman pembelajaran. (nana sudjana, 2004). Hamalik menyatakan bahwa, “ hasil belajar merupakan apabila seseorang sudah belajar akan terjadi pergantian tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak paham menjadi paham. (oemar hamalik, 2017)

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran mempunyai andil yang besar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. untuk mengatasi dan membantu siswa agar tidak mengalami kesulitan, kejenuhan dan motivasi belajar siswa, diperlukan proses pembelajaran yang sehat, menyenangkan, dan kompetitif yang menjadikan siswa aktif dan kreatif yaitu salah satunya adalah dengan media pembelajaran. Media merupakan sebuah alat atau perangkat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi yang diberikan kepada siswa agar tepat dan sesuai dengan tujuan diharapkan. (Azhar Arsyad, 2010). Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat mengatasi kebosanan serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Media kartu pecahan merupakan salah satu media yang digunakan untuk memudahkan guru dalam mengajarkan materi pecahan. Hal ini dikarenakan pecahan adalah salah satu materi pelajaran matematika yang dinilai siswa sebagai materi yang sulit dimengerti. Media kartu pecahan merupakan media yang terbuat dari bahan yang dibentuk persegi panjang. Bentuk persegi panjang tersebut dipotong beberapa bagian dan dapat dipotong sesuai dengan jumlah yang diinginkan. (Kurniawati,

E, 2017).

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan secara langsung dan hasil wawancara dengan siswa dapat kita ketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika materi pecahan sederhana dalam beberapa kali ulangan hanya 10 anak yang menguasai materi diatas 70%, 12 anak menguasai 60-70% dan 2 anak kurang dari 60% bahkan anak bicara sendiri, anak kurang fokus terhadap penjelasan guru.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian jenis PTK yang diangkat dari permasalahan di kelas. Pada tahapan penelitian ini menurut (Wardani, 2020) menyatakan bahwa PTK memiliki 4 tahap yaitu: (1) mengagendakan penelitian, (2) melakukan aktivitas perbaikan pembelajaran, (3) mengamati serta (4) merefleksi. Siklus-siklus pada PTK merupakan rangkaian yang terlaksana secara bertahap, berulang-ulang dan teratur dari siklus satu ke siklus berikutnya. PTK dihentikan apabila hasil penelitian sudah sesuai dengan harapan. Metode analisis PTK ini adalah analisis deskriptif kuantitatif kualitatif. Data kualitatif ditelaah pada tahap refleksi sesuai dengan hasil temuan di kelas saat mengamati aktivitas pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dari hasil belajar peserta didik, pengumpulan dan analisis data. Pengambilan data kualitatif dilakukan melalui tahapan:

1. Menghitung nilai diperoleh dengan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total poin}}{\text{Poin maksimal}} \times 100 \quad (\text{Trihardi, 2014})$$

2. Rumus menghitung rerata nilai siswa dalam populasi:

$$\text{Rerata nila} = \frac{\text{Total nilai}}{\text{Total seluruh populasi}} \quad (\text{Trihardi, 2014})$$

3. Rumus menghitung presentase rerata nilai siswa:

$$\text{Presentase rerata nilai} = \frac{\text{Rerata nilai}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\% \quad (\text{Trihardi, 2014})$$

4. Hasil yang diperoleh dikonversi ke dalam tabel:

Tabel 1. Parameter Hasil Belajar

No	Persentase	Parameter Hasil Belajar
1	90–100	Sangat Tinggi
2	80–89	Tinggi
3	65–79	Cukup
4	55–64	Rendah
5	0–54	Sangat Rendah

(Trihardi, 2014)

5. Rumus menghitung ketuntasan klasikal mata pelajaran IPA

$$\text{Ketuntasan klasikal IPA} = \frac{\text{Banyak siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Total seluruh populasi}} \times 100\% \quad (\text{Trihardi, 2014})$$

Dari hasil analisis data kualitatif dan kuantitatif akan diperoleh hasil belajar apakah sudah sesuai harapan atau tidak. Penelitian akan dihentikan apabila telah memperoleh hasil belajar mencapai $\text{KKM} \geq 73$.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini difokuskan pada penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual berbantuan media konkrit untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada siswa kelas 3 SDIT Al Hasna Tahun Pelajaran 2022/2023. Sasaran dalam PTK ini adalah seluruh siswa kelas 3 di SDIT Al Hasna yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari siswa laki-laki 13 orang serta siswa perempuan 11 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada dua hari.

Pelaksanaan PTK dilaksanakan pada 2 siklus. Pada siklus 1, siswa merasa belum maksimal dalam memahami materi pecahan sederhana. Dapat dilihat pada hasil tugas yang sudah dibuat oleh guru, hasilnya lebih dari 50% siswa mendapat nilai kurang dari KKM. Begitu pula saat ditanya oleh guru, siswa merasa kesulitan karena media yang digunakan guru hanya alat peraga kertas.

Siklus ke-1 dilaksanakan dengan langkah-langkah: mengagendakan penelitian, melakukan tindakan, mengamati dan merefleksi penelitian. Siklus ke-1 dilaksanakan untuk menilai kemampuan kognitif siswa serta mempelajari kendala yang dihadapi dari hasil mengamati atau observasi. Hasil yang diperoleh akan dianalisis dan direfleksi untuk menjadi pertimbangan siklus berikutnya. Pada hasil analisis hasil belajar siklus 1 diperoleh dalam rentang cukup nilai rata-ratanya 73, sedangkan hanya sebesar 41,66% yang mencapai KKM (≥ 73). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika berada

dalam kategori cukup. Namun, hasil tersebut belum sesuai harapan, karena hasil belajar belum mencapai nilai diatas KKM (≥ 73).

Sama halnya pada siklus ke-1, pelaksanaan siklus ke-2 juga dilakukan melalui tahapan merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan refleksi. Sama halnya dengan siklus ke-1, tahapan siklus ke-2 dilakukan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa melalui tes objektif, hasil yang diperoleh dianalisis dan direfleksi. Hasil analisis data menunjukkan pada siklus ke-2 diperoleh hasil belajar berada dalam rentang tinggi nilai rata-ratanya 95. Siswa yang memiliki nilai diatas KKM (≥ 73) yaitu sebesar 100%. Hasil ini memperlihatkan bahwa nilai mata pelajaran matematika ada dikategori tinggi, serta sebgain besar nilai siswa diatas KKM (≥ 73). Hasil belajar sudah sesuai harapan maka PTK dikatakan berhasil. Adapun uraian hasil belajar dan analisis belajar siswa disajikan ke dalam tabel:

Tabel 02. Hasil Belajar Siklus ke-1 dan ke-2 Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 3 SDIT Al Hasna

No	Nama	Hasil Belajar	
		Siklus Ke-1	Siklus Ke-2
1	AAF	60	80
2	AAP	80	100
3	ADP	60	80
4	AH	60	100
5	ANZ	80	80
6	AOAH	80	100
7	ANC	60	100
8	DKA	60	100
9	DAAT	60	100
10	DAW	60	80
11	FA	60	100
12	HRV	100	100
13	KAS	60	100
14	KRR	80	100
15	LIA	60	100
16	MAY	80	100
17	MAFAF	80	100
18	NMF	60	80
19	NKN	80	100
20	NAI	100	100
21	RBE	60	80
22	SFNA	80	100
23	VDA	60	100
24	ZBS	60	100

Jumlah	1680	2280
Rerata Hasil Belajar	70	95
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	73	73
Prosentase Ketuntasan Belajar	41,66%	100%

Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 58,33%. Hasil belajar siklus 1 rata-ratanya 70 dikategori cukup, meningkat pada siklus 2 menjadi 95 di kategori tinggi karena nilai siswa semua di atas KKM. Terjadi kenaikan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 dikarenakan sudah merefleksi terhadap kelemahan pada siklus 1 akibatnya guru dapat menentukan sikap sebelum melangkah siklus selanjutnya. Berdasarkan refleksi ditemukan siswa memerlukan waktu lebih lama dalam memahami mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan sederhana, sehingga hasil belajar tidak maksimal. Pada siklus 2 penggunaan media kartu pecahan dilakukan agar lebih memantapkan proses pembelajaran. Penggunaan media kartu pecahan dapat membantu siswa lebih cepat dalam memahami materi pecahan sederhana.

Keberhasilan pelaksanaan PTK pada kegiatan pembelajaran disebabkan karena penggunaan permainan alat peraga kartu pecahan pada aktivitas pembelajarannya. Tidak hanya itu permainan alat peraga kartu pecahan membuat siswa terlibat secara penuh dalam aktivitas pembelajaran. Hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat menunjukkan penerapan permainan alat peraga kartu pecahan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana pada siswa kelas 3 SDIT Al Hasna Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hasil penelitian dari (Ucus, 2015; Squire dan Jenkins, 2013) menyatakan permainan juga membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk menjadi anggota aktif di kelas dan berbagi pengalaman. Ming dan Chin (2013) mengatakan bahwa permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan belajar terjadi secara alami.

Penerapan alat peraga kartu pecahan tepat diterapkan pada mata pelajaran matematika kelas 3 SDIT Al Hasna. Dalam menggunakan alat peraga kartu pecahan tampak menunjukkan hasil. Hasil belajar menurut (Prasetya, 2012) menyatakan bahwa peningkatan terjadi pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor, pada PTK ini menitikberatkan pada ranah kognitif. Seperti yang telah diketahui bahwa pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang menghadirkan situasi dunia nyata yang ada lingkungan sekitar siswa ke dalam kelas yang menjadikan siswa termotivasi. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang diperoleh lebih

bermakna sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Adanya motivasi dan keaktifan siswa karena adanya keterlibatan siswa untuk berupaya, melaksanakan dan mencari pengalaman sendiri sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDIT Al Hasna.

4. Kesimpulan dan Saran

Sesuai dengan uraian terhadap penelitian serta ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan alat peraga kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana pada siswa kelas 3 SDIT Al Hasna Tahun Pelajaran 2022/2023. Terjadi kemajuan hasil belajar siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 58,33%. Penerapan alat peraga kartu pecahan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar terutama pada kemampuan kognitif siswa. Melalui aktivitas belajar yang menekankan komponen pendekatan kontekstual seperti konstruktivisme, *inquiri*, belajar kelompok, pemodelan, refleksi serta evaluasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan alat peraga kartu pecahan yang melibatkan siswa dalam mencoba, melakukan dan mencari pengalaman sendiri yang menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik serta bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Saran ditujukan (1) Kepada guru sebaiknya bisa menerapkan permainan dengan alat peraga konkrit pada masalah serupa atau dapat menerapkan pada materi lain atau pada mata pelajaran lainnya. (2) Kepada siswa hendaknya termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta siswa tidak perlu merasa takut salah dan malu. Peserta didik dapat lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan arahan guru, serta kreatif dalam mengembangkan pengetahuan sesuai dengan materi pelajaran di sekolah. (3) Kepada sekolah hendaknya menyediakan fasilitas pendukung dalam penerapan alat peraga dengan media konkrit.

Daftar Pustaka

- Arif S. Sadiman, Dkk, (2013). *Media Pendidikan*, Jakarta : Rajawali.
- Azhar Arsyad, (2010). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Education*, 53(9), 1689–1699.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Prasetya, T. I. (2013). Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa Smp N Kota Magelang. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 1(2), 106–112. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- Sulastri, A. (2016). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika

Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 156–170. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjUgrur8bL7AhVvxDgGHcjmACYQFnoECAkQAw&url=https%3A%2F%2Fjournal.upi.edu%2Findex.php%2Fjjpgsd%2Farticle%2Fdownload%2F9068%2F5644&usg=AOvVaw1pIIIsN5RsdF6VNRO4DtbdK>

- Suroyani, A. (2016). Pengembangan Media pada Pembelajaran Menyimak Unsur Intrinsik dengan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together (NHT). *Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 45–52. <https://core.ac.uk/download/pdf/228862797.pdf>
- Sudjana, N.(2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtonegoro, S. (2001). Anak Supernormal dan Program Pendidikannya. Jakarta:Bumi Aksara.
- Wardani, IG.A.K., Wihardit,K. (2021). *Buku Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zurtina. (2017). peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran index card match pada mata pelajaran IPA di elas IV min 10 bandar lampung. *Skripsi*, 1–187.
- Putriana, Y. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Melalui Penerapan Media Kartu Pecahan Di Kelas III MIN 26 Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Kurniawati, E. (2017). *Penigkatan Hasil Belajar Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Nana Sudjana, (2003) Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,Jakarta: Mutiara Pertama.
- Oemar Hamalik, (2004). Proses Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Bumi Aksara