

### MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONSEP PECAHAN SEDERHANA MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE PECAHAN KELAS III SDN 2 SETIAMULYA

Nunung Ma'rifah<sup>1</sup>, Riza Fatimah Zahrah<sup>2</sup>, Winarti Dwi Febriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Email: [nunungmarifah31@gmail.com](mailto:nunungmarifah31@gmail.com)<sup>1</sup>, [rizafatimah@unper.ac.id](mailto:rizafatimah@unper.ac.id)<sup>2</sup>, [winartidwi@unper.ac.id](mailto:winartidwi@unper.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini yaitu, rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika di kelas III SDN 2 Setiamulya. Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media *puzzle* pecahan pada kelas 3 sekolah dasar di tasikmalaya. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi dalam setiap siklus. Subjek pada penelitian ini yaitu 10 siswa laki – laki dan 12 siswa perempuan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian pra siklus, siklus I, siklus II Ketuntasan belajar siswa pra siklus memperoleh rata – rata 40 dengan persentase 31,82% kategori sangat rendah dan mengalami peningkatan pada siklus I memperoleh rata – rata nilai 65,18 dengan persentase 59,05% kategori kurang kemudian pada siklus II memperoleh nilai rata – rata 86,36 dengan persentase 95,45% kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Matematika, Peserta Didik, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

**Abstract:** *The background to this research is the low learning outcomes of students in mathematics lessons in class III at SDN 2 Setiamulya. The aim of this research is to improve students' mathematics learning outcomes by using fraction puzzle media in grade 3 elementary schools in Tasikmalaya. The research method used is Classroom Action Research according to the Kemmis and Mc model. Taggart which consists of planning, action, observation, reflection in each cycle. The subjects in this research were 10 male students and 12 female students. The results of this research state that learning mathematics using fraction puzzle media can improve student learning outcomes. Based on the results of pre-cycle research, cycle I, cycle II, pre-cycle students' learning completeness obtained an average of 40 with a percentage of 31.82% in the very low category and experienced an increase in cycle I, obtaining an average score of 65.18 with a percentage of 59.05%. the poor category then in cycle II obtained an average score of 86.36 with a percentage of 95.45% in the very good category.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Mathematics, Students, Learning Media, Elementary School.*

## PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu universal yang menjadi dasar perkembangan teknologi terkini

sehingga memiliki peran yang sangat penting ada berbagai disiplin serta memajukan daya pikir manusia, Menurut (Widayati, 2022). Konsep pembelajaran matematika merupakan proses interaktif antara guru dan siswa untuk mengembangkan model pembelajaran berpikir dan logis yang dibuat oleh guru dengan menggunakan metode agar pembelajaran matematika lebih berkembang dan tumbuh secara maksimal, serta siswa mampu belajar lebih efektif dan efisien. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah berkontribusi terhadap terwujudnya tujuan pendidikan nasional dan membangun bangsa Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan berwawasan. Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan dunia nyata dan memecahkan masalah,

Dalam proses pembelajaran matematika, berdasarkan hasil pengamatan peneliti melihat proses pembelajaran di sekolah dasar yang akan dijadikan tempat peneliti bahawasannya pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi dan siswa hanya diam serta memperhatikan. Sedangkan berdasarkan kemendikbud 2013, dalam rangka mencapai tujuan pada pembelajaran matematika, saat ini berbagai sekolah di Indonesia sebagian sudah menerapkan kurikulum 2013, dan ada juga yang sudah menerapkan ke kurikulum merdeka, diantaranya pada proses pembelajaran sudah berpusat pada peserta didik artinya didalam proses belajar- mengajar yang memiliki peran aktif yaitu siswa. Tugas dari guru hanya fasilitator dan motivator bagi siswanya agar siswa bisa lebih aktif. Berdasarkan studi pendahuluan di SDN 2 Setiamulya, kompetensi dasar yang terdapat pada pelajaran matematika kelas III terdapat salah satu kompetensi dasar (KD) yaitu untuk memahami konsep Pecahan Sederhana dengan media yang kongkrit. Dilihat dari proses kegiatan belajar mengajar (KBM), terdapat siswa yang hanya duduk terdiam memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi tetapi tidak sampai memahami materinya. Kemudian guru tidak menggunakan media ketika proses menyampaikan materi. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan sesuai harapan, materi yang akan diajarkan pada siswa terlebih dahulu harus dikuasai oleh guru, memilih media atau model pembelajaran yang cocok serta penggunaan alat peraga agar siswa mengerti dan fokus terhadap materi yang akan disampaikan serta mampu mengelola kelas dengan baik.

Dilihat dari hasil observasi, nilai siswa kelas III mata pelajaran matematika di SDN 2 Setiamulya masih rendah. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran belum maksimal. Guru hanya menggunakan metode ceramah ketika memberikan bahan ajar, artinya dimana

siswa lebih dominan mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik serta mengerjakan latihan soal yang diberikan. Kemudian, guru juga hanya menggunakan media papan tulis saja pada proses pembelajaran. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan sekolah tersebut dalam pelajaran matematika kelas III adalah 70.

Berdasarkan dari hasil pengamatan, kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran Pecahan Sederhana hanya menggunakan media papan tulis dan buku saja sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik yaitu menggunakan alat peraga atau media pembelajaran.

Media sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dengan adanya media tersebut dapat menyatakan pesan dari pengirim ke penerima yang dirancang sesuai dengan materi yang akan di pelajari. (Dwi, 2017) penggunaan media yang bersifat nyata akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pecahan Sederhana yaitu dengan media *puzzle* pecahan.

Dalam penelitian ini, alternatif media yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Puzzle* Pecahan. Dikatakan cocok untuk Pecahan karena siswa dapat lebih mudah mengenal bentuk – bentuk pecahan sederhana secara kongret. Dengan menggunakan media *Puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Media *Puzzle* Pecahan adalah alat peraga yang dibuat sendiri dan dimodifikasi oleh guru menggunakan formasi potongan buah – buahan atau angka. Pendidik bisa menggunakan media *Puzzle* ini menjadi alat peraga dalam pembelajaran serta berfungsi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal – soal yang terdapat pada materi Pecahan Sederhana. Dengan menggunakan media *puzzle* pecahan hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana lebih meningkat.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran disekolah Mc. Taggart mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran. Penelitian (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan

Mc.Taggrt. Pada model ini terdapat empat tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 4 tahapan yaitu Tes, observasi, dokumentasi, wawancara. Analisis data pada penelitian ini menggunakan 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data dan kesimpulan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Lembar Observasi Aktivitas Guru untuk mencari data tentang aktivitas guru selama pembelajaran, Lembar Observasi Aktivitas Siswa untuk mencari data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran, serta Lembar Tes untuk mengukur kemampuan siswa aspek kognitif dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media mistar bilangan.

Dalam menganalisis observasi aktivitas guru dan siswa keterlaksanaan pembelajaran, maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

P : Nilai pecahan yang dicari

R : Jumlah Skor

SM : Jumlah seluruh siswa

**Tabel 1. Kriteria aktivitas guru dan siswa**

Aktivitas (%)	Kriteria
86-100%	Sangat baik
71-85%	Baik
66-70%	Cukup
56-65%	Kurang
< 55%	Sangat kurang

Sumber : (Trianto, 2015 :243)

Setelah siswa mengerjakan evaluasi yang telah diberikan oleh peneliti, maka dianalisis menggunakan rumusan sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 2. Kriteria Hasil Evaluasi**

<b>Interval Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
86 – 100	Sangat baik
85 - 71	Baik
70 – 66	Cukup
65 – 56	Kurang
< 55	Sangat Kurang

Analisis tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar, rumus yang dipakai yaitu:

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

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah peserta didik yang tuntas / belum tuntas

N : Jumlah seluruh peserta didik

KKM SDN 2 Setiamulya untuk pembelajaran matematika adalah  $\geq 70$ . Oleh karena itu peneliti menyusun indikator keberhasilan sebagai berikut: Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan serta pemahaman siswa pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan media pembelajaran yaitu puzzle pecahan di kelas III SDN 2 Setiaulya. Penelitian ini berakhir setelah nilai individual pada siswa mencapai  $\geq 70$  dari KKM dan target keseluruhan mencapai 80% dari jumlah siswa di kelas III SDN 2 Setiamulya, Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pra siklus**

Penelitian diawali dengan observasi terhadap siswa kelas III yang dilaksanakan pada hari senin 19 maret 2024. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada. Hasil observasi tersebut adanya permasalahan mengenai pecahan sederhana dimana siswa masih belum mengerti mengenai pecahan. Kegiatan pra siklus yang dilakukan yaitu berupa tes soal yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan jumlah soal yang dibuat 5 butir. Dari keterangan,

terhitung masih banyak siswa yang dinyatakan belum tuntas yakni sebanyak 15 siswa dengan nilai terendah 0. Di prasiklus dengan kategori nilai 0 siswa tersebut dominan tidak mengerjakan soal atau acuh terhadap soal yang telah disajikan oleh peneliti.

Persentase ketuntasan hanya 31,82%, sedangkan yang tidak tuntas 68,18%. Berdasarkan data tersebut kesimpulan bahwa rata-rata nilai matematika materi pecahan sederhana persentase ketuntasan pada siswa kelas III SDN 2 Setiamulya belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM).

### Siklus I

Rencana pembelajaran siklus I dilaksanakan di kelas III SDN 2 Setiamulya. Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti bersama guru berkolaborasi mempersiapkan scenario pembelajaran yang sudah direncanakan dalam RPP. Materi yang diberikan yaitu konsep pecahan sederhana Tujuan pembelajaran adalah dengan diberikan media puzzle pecahan, siswa mampu membedakan pembilang dan penyebut. Rencana penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi: menganalisis kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media dan sumber belajar, menyusun instrumen penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Maret 2024 yang dilakukan oleh peneliti dan telah berkerjasama dengan pihak SDN 2 Setiamulya yang difokuskan pada mata pelajaran matematika pada kelas III dengan KD 4.2 Mengidentifikasi pecahan sederhana melalui benda kongkrit maupun gambar dengan indikator 4.2.1 menyajikan hasil contoh pecahan sederhana melalui benda kongkrit maupun gambar.

Dari tindakan pembelajaran siklus I, peneliti mulai mengolah data pembelajaran. Peneliti melakukan refleksi. Dari hasil refleksi, peneliti menemukan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Kendala yang dihadapi selama pembelajaran siklus I yaitu pada saat pembelajaran guru harus memberikan petunjuk dengan lantang. Selain itu hasil pekerjaan kelompok atau LKPD belum bekerja sama dengan sesama anggota. Dari hasil refleksi siklus I, ternyata hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Meskipun hasil evaluasi akhir ada peningkatan tetapi masih belum mencapai indikator capaian. Dari hasil refleksi siklus I, kendala-kendala yang dihadapi dalam siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Pada tahap pembelajaran siklus II, kegiatan pembelajaran didasarkan pada kendala yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran siklus I. Pada siklus II, guru akan lebih memotivasi

dan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran dan saat pembelajaran suara harus lebih lantang. Untuk itu, peneliti melakukan langkah-langkah perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 26 Maret 2024 dilakukan oleh peneliti dan telah bekerja sama dengan pihak SDN 2 Setiamulya yang difokuskan pada mata pelajaran matematika pada kelas III dengan indikator 4.2 mengenal konsep pecahan sederhana yang dilaksanakan pada pukul 10.00 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Dari tindakan perbaikan pembelajaran siklus II, peneliti mulai mengolah data yang diperoleh pada pembelajaran. Peneliti melakukan refleksi dengan dibantu oleh guru kelas. Berdasarkan hasil pengamatan tentang penggunaan media *puzzle* pecahan pada siklus II, secara keseluruhan sudah berjalan dengan baik dan lancar. Terdapat peningkatan dari siklus I walaupun tidak semua aktivitas mendapat penilaian sangat baik. Antusiasme siswa lebih meningkat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa tertarik dengan bahan ajar yang digunakan dan menantang para siswa. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa maupun hasil belajar kognitif siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik dan signifikan sehingga perbaikan pembelajaran cukup sampai siklus II.

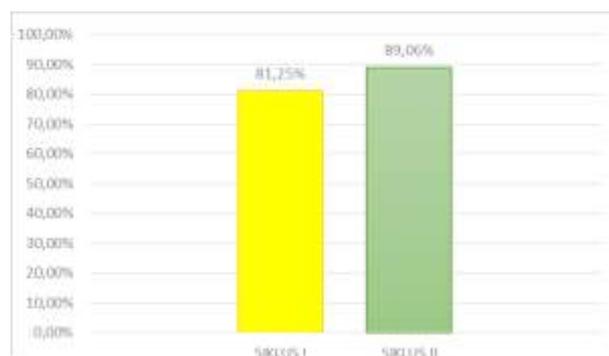
Hal ini berarti perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti telah berhasil karena dari keseluruhan siswa yang berjumlah 22 orang telah mencapai ketuntasan sebesar 95,65%. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan sekolah adalah  $\geq 70$ .

Pembahasan hasil penelitian yang akan disajikan meliputi hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar kognitif siswa. Aspek pertama yang akan dibahas adalah mengenai hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran siklus I dan siklus II. Kemudian dilakukan analisis persentase ketercapaian aktivitas guru pada pembelajaran siklus I. Hasil perhitungan persentase ketercapaian guru pada siklus I diperoleh sebesar 95,65%. Selanjutnya, apabila disesuaikan dengan kriteria ketercapaian yang telah ditentukan, maka persentase ketercapaian aktivitas guru pada pembelajaran siklus I berada dalam kategori sangat baik. Namun kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator capaian dari peneliti yaitu 80%, Sehingga selanjutnya dilaksanakan observasi aktivitas guru pada pembelajaran siklus II.

Berdasarkan hasil analisis, aktivitas guru pada pembelajaran siklus II memperoleh persentase 90,78% dengan artian persentase tersebut mendapat kategori sangat baik. Sehingga aktivitas guru pada pembelajaran siklus II dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai

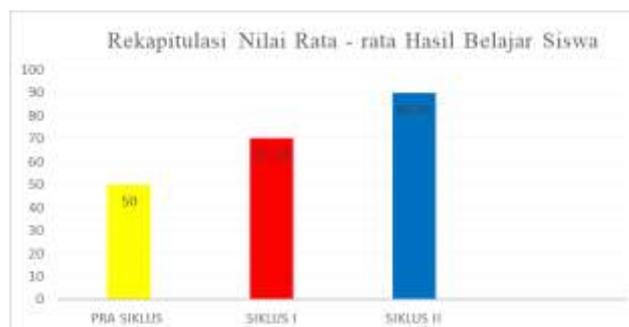
80%. Perbandingan aktivitas guru selama siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini :

Aspek yang kedua yaitu mengenai aktivitas siswa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan ketercapaian aktivitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase pada siklus I sejumlah 81,25% meningkat pada siklus II yaitu 89,06%. Pada siklus II, kendala yang terjadi pada siklus I dapat teratasi dan diperbaiki. Perbandingan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut :



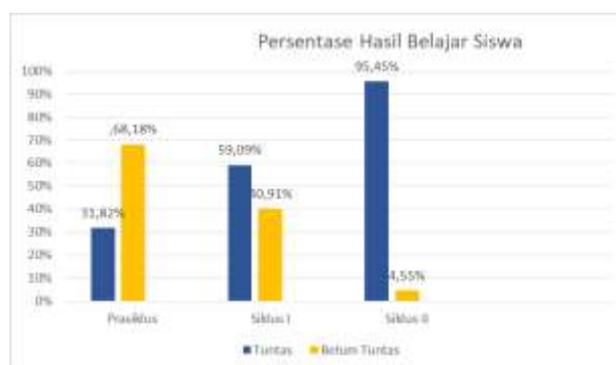
**Gambar 2 .Grafik Kemampuan Guru dalam Merancang RPP Siklus I dan Siklus II**

Aspek ketiga yang akan dibahas adalah mengenai hasil belajar kognitif siswa selama siklus I dan siklus II. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Matematika tentang pecahan sederhana dengan menggunakan media puzzle pecahan, peneliti menggunakan penilaian kepada siswa dengan memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu sebelum pelajaran berakhir. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan hasil belajar pada pra siklus, siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kendala pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Perbandingan hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram perbandingan hasil belajar Prasiklus, Siklus I, Siklus II**

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, nilai rata-rata siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan pada setiap tahapan penelitian. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata siswa sebesar 40,00 dan mengalami peningkatan sebesar 15,18 pada siklus I menjadi 65,18%, selanjutnya meningkat lagi sebesar 21,18 pada siklus II menjadi 86,36%. Pada tahap pra tindakan, presentase ketuntasan mencapai 31,82% sedangkan pada siklus I ketuntasan siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 59,09%. Namun ketuntasan ini belum mencapai kriteria yang ditetapkan sehingga dilakukan tindakan siklus II. Ketuntasan siswa meningkat sebesar 36,36% menjadi 95,45% yang artinya telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti sehingga penelitian dihentikan. Sedangkan siswa yang belum tuntas belajar mengalami penurunan pada tiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus siswa yang belum tuntas mencapai 68,18%, kemudian mengalami penurunan pada siklus I menjadi 40,91%, dan pada siklus II juga mengalami penurunan lagi menjadi 13,64%. Berikut diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa:



**Gambar 4. Diagram perbandingan hasil belajar siswa**

## KESIMPULAN

Penggunaan media puzzle pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata siswa sebesar 40,00 dan mengalami peningkatan sebesar 15,18 pada siklus I menjadi 65,18%, selanjutnya meningkat lagi sebesar 21,18 pada siklus II menjadi 86,36%. Pada tahap pra tindakan, presentase ketuntasan mencapai 31,82% sedangkan pada siklus I ketuntasan siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 59,09%. Namun ketuntasan ini belum mencapai kriteria yang ditetapkan sehingga dilakukan tindakan siklus II. Ketuntasan siswa meningkat sebesar 36,36% menjadi 95,45% yang artinya telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti sehingga penelitian ini dikategorikan sangat baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Fathani, & Halim. (2009). Matematika . *Hakikat da logika*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, Hal 25.
- Febriana, & Rina. (2019). Evaluasi Pembelajaran. *Bumi Aksara*, Jakarta.
- Kemendikbud. 2015. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kurikulum 2013. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Novitasari, D. 2020. *Analisis Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Materi Analisis Real Berdasarkan Taksonomi Bloom Ditinjau Dari Ranah Kognitif*. Jurnal MAJU, 7 (2), 153-163. Penjumlahan dan Pengurangan. Jurnal KNPP (Ke 2) . E-ISS: 2798-2580.
- Purwanti, W.et.al. 2021. *Pengembangan Lembar kerja siswa model kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan hasil belajar*. Jurnal: Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 3 (1), 70-79.
- Ruseffendi, E.T. 2006. *Pengantar kepada guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA (edisirevisi)*. Bandung:
- Taristo. Zahrah, R.F & Herman, T. 2018. *Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita dan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui penggunaan masalah komntekstual matematika*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 16 (2). 119-126, 2018.
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan*. Madaniya, 4(1), 399-404.
- BEKA, Y., Mandolang, E., & Sobon, K. (2022). Penerapan Media *Puzzle* Pecahan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa kelas III SDN Katolik 18 ST
- Haryati, T. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika model belajar sambil bermain perbantuan media monopoli (PTK Matematika kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *JPG: Jurnal Penelitian Guru Fkip Universitas Subang*, 2(01), 187-194.
- Muflihati, S. (2013). *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Operasi Hitung Bilangan Melalui Model Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Semester I SDN 2 Glintang Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Mulyani, D. S., Makkasau, A., & Syamsiah, D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Global Journal Teaching Professional*, 1(2),

192-207.

Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).