

## MENGANALISIS PENGGUNAAN MEDIA KARTU PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SB KLANG LAMA MALAYSIA

Fathira Varach Kamila<sup>1</sup>, Ahmad Shiddiq<sup>2</sup>, Iwan Kuswandi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Stkip Pgri Sumenep

Email: [varach\\_kl@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:varach_kl@stkipgrisumenep.ac.id)<sup>1</sup>, [ahmad\\_shiddiq@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:ahmad_shiddiq@stkipgrisumenep.ac.id)<sup>2</sup>, [iwankus@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:iwankus@stkipgrisumenep.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Salah satu SB lama Malaysia banyak mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena ada beberapa siswa yang kurang aktif. Proses pembelajaran matematika di SB Klang Lama Malaysia dengan penekanan pada penggunaan kartu pecahan sebagai media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan juga membantu siswa agar aktif di kelas dan tidak membuat suasana kelas menjadi membosankan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara langsung disertai observasi di SB Klang Lama Malaysia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di SB Klang Lama Malaysia diperlukan pembelajaran yang lebih kreatif untuk dapat membantu siswa yang kurang atau tidak aktif dalam pembelajaran. Untuk itu guru dituntut untuk memiliki pola pikir yang lebih luas agar dapat membantu suasana kelas menjadi lebih efektif dan kreatif.

**Kata Kunci:** Matematika, Media Kartu Pecahan, Pembelajaran.

***Abstract:** One of the old Malaysian SBs has many difficulties in learning because there are some students who are less active. The mathematics learning process at SB Klang Lama Malaysia with an emphasis on the use of fractional cards as a learning medium. The purpose of this research is to help teachers to be more creative and innovative in carrying out learning in the classroom and also to help students to be active in the classroom and not to make the classroom atmosphere boring. This study uses a direct interview method accompanied by observation at SB Klang Lama Malaysia. The results of this study show that at SB Klang Lama Malaysia, more creative learning is needed to be able to help students who are less or not active in learning. For this reason, teachers are required to have a broader mindset in order to help the classroom atmosphere become more effective and creative*

***Keywords:** Mathematics, Fraction Card Media, Learning.*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menggunakan apa pun, baik benda maupun lingkungan di sekitar siswa, untuk membantu mereka belajar (Moto, 2019). Media pembelajaran merupakan alat atau bahan ajar guru yang sangat diperlukan pada pembelajaran terutama di kalangan Sekolah Dasar. Media

pembelajaran yang digunakan di SB Klang Lama Malaysia yakni dengan menggunakan Media Kartu Pecahan.

Pembelajaran adalah proses di mana satu sama lain, guru, dan sumber belajar berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan belajar yang memungkinkan guru dan siswa bertukar pengetahuan (Jayanti & Setyawan, 2019). Pembelajaran adalah proses belajar yang terstruktur atau tidak terstruktur. Ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal individu misalnya, motivasi dan kemampuan kognitif serta faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar, seperti lingkungan tempat tinggal, instruksi, dan interaksi sosial. Pembelajaran juga dapat menghasilkan hasil pembelajaran dimana hasil itu dilihat dari hasil belajar siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas.

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajar disebut hasil belajar (Khotib, 2020). Hasil belajar ini bisa didefinisikan sebagai prestasi, pencapaian, atau kemampuan yang dicapai oleh seseorang selama proses pembelajaran. Ada beberapa pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, seperti pada pembelajaran Matematika. Pembelajaran matematika ini sering kali tidak disenangi oleh banyak siswa dengan alasan tidak mengerti pembelajaran tersebut.

Matematika memiliki banyak hubungan dengan kehidupan sehari-hari, jadi sangat penting bagi siswa untuk mempelajarinya (Heryanto et al., 2022). Matematika adalah ilmu yang mempelajari pola, struktur, ruang, dan jumlah. Matematika juga merupakan bahasa universal yang menunjukkan hubungan yang konsisten dan dapat diukur di alam semesta. Pembelajaran matematika bisa dengan mudah dipahami jika guru memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta kelas yang diajarkannya seperti pada SB Klang Lama Malaysia dengan materi Pecahan Sederhana.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa memahami dan menggunakan matematika secara efektif. Selain itu, tujuan pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa, menciptakan kemampuan yang dapat digunakan dalam kegiatan matematika, dan memberikan pengetahuan dasar matematika yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.

Kartu pecahan adalah alat yang digunakan untuk mengajar tentang pecahan. Kartu ini memiliki gambar dan bilangan pecahan di dalamnya, sehingga menarik minat dan memudahkan siswa mempelajarinya (Ulfawati Maseke et al., 2023). Kartu pecahan adalah alat matematika yang membantu siswa belajar tentang konsep pecahan. Kartu pecahan biasanya

terdiri dari beberapa kartu kecil yang masing-masing memiliki gambar atau tulisan yang menggambarkan bagian dari suatu keseluruhan, seperti lingkaran atau persegi panjang yang dibagi menjadi bagian yang sama. Dengan menggunakan kartu pecahan ini dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep matematika tentang pecahan secara sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Nawangwulan et al., 2024) menunjukkan bahwa analisis dalam penelitiannya ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) pembelajaran menggunakan kartu pecahan sederhana dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan, 2) pembelajaran konvensional dapat mempengaruhi pemahaman siswa tentang materi pecahan, 3) ada perbedaan pengaruh antara penggunaan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan.

Salah satu SB Klang Lama Malaysia ini banyak yang mengalami kesulitan dalam proses pendidikan karena beberapa siswa tidak terlalu aktif. Selain itu, hal ini dapat dikatakan sebagai guru yang kurang inovatif dalam menyampaikan pelajaran. Siswa harus dilibatkan secara aktif untuk membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan yang telah dilakukan oleh guru dengan cara membentuk kelompok dan memberikan media kartu pecahan di kelas Pembelajaran di SB Klang Lama ini siswa diajak untuk berpikir lebih kreatif agar suasana kelas tidak monoton dan juga tidak membosankan.

Pembelajaran di SB Klang Lama Malaysia lebih efektif dengan guru membentuk kelompok dan menggunakan media pembelajaran seperti kartu pecahan untuk tidak membuat suasana kelas menjadi membosankan atau monoton karena mereka lebih kreatif dan berkembang. Guru dapat memberikan pertanyaan dan kartu pecahan untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mengajak siswa yang belum atau kurang aktif. Oleh karena itu, untuk mendorong siswa dalam pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif.

Dari pengamatan langsung, dapat dilihat bahwa masalah yang terjadi di SB Klang Lama Malaysia adalah bahwa hanya sedikit siswa yang terlibat dalam pelajaran. Akibatnya, tugas guru adalah membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan menarik bagi siswa untuk berpartisipasi agar dapat melakukan ini dengan membentuk kelompok dan memberi siswa kartu pecahan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membantu guru menjadi lebih kreatif dan inventif dalam proses pembelajaran di kelas dan ingin membantu siswa tetap aktif di kelas dan menghindari suasana kelas yang membosankan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan wawancara secara langsung disertai dengan observasi di SB Klang Lama Malaysia. Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui wacana langsung antara peneliti dan partisipan (Waruwu, 2023). Dikatakan oleh Ustadzah Siti Zalillah bawasanya "Tidak ada kesulitan hanya saja ada beberapa siswa yang masih kurang aktif dalam beberapa mata pelajaran.

Mungkin saja dikarenakan guru yang memang belum bisa bikin suasana kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Saya sebagai guru Matematika sudah mencoba cara yang lebih kreatif untuk dapat membuat suasana kelas menjadi lebih aktif tentunya tidak membosankan dan juga tidak monoton. Jika memungkinkan metode ini dapat ditiru oleh guru lain yang suasana kelasnya masih belum aktif akan menjadi aktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan oleh guru pada pembelajaran untuk mengajar mata pelajaran tertentu agar mencapai tujuan dalam pembelajarannya (Marfu'ah et al., 2022). Kinerja yang dimiliki guru bersifat manajerial yang positif yang dapat tercermin dalam proses pembelajaran dimana hal ini akan berpengaruh pada hasil pembelajaran yang signifikan terhadap siswa (Gemnafle & Batlolona, 2021). Sanggaer Bimbingan (SB) Klang Lama Malaysia ini memiliki permasalahan pada pembelajaran terutama pada pembelajaran Matematika. Guru harus mempertimbangkan beberapa hal saat pembelajaran akan dimulai supaya pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan juga tidak membosankan. Pada pembelajaran Matematika, pembelajaran yang diberikan pada siswa dapat berupa pembelajaran dengan cara yang berbeda, bukan dengan berceramah saja tetapi juga dengan menggunakan sumber pembelajaran yang berguna untuk siswa yang sedang mengikuti pembelajaran pada hari itu.

Pembelajaran yang paling sulit bagi siswa dan orang dewasa biasanya pada pembelajaran Matematika (Kurniani Ningsih et al., 2021). Pembelajaran dan pemahaman matematika dimulai sejak tingkat dasar, bukan hanya di perguruan tinggi dan tingkat menengah (Anderha & Maskar, 2021). Dalam pembelajaran matematika, tidak hanya memberikan materi pecahan tetapi juga pentingnya guru memahami apa yang diajarkan kepada siswa. Guru di SB Klang Lama Malaysia ini tidak hanya memberikan pembelajaran berbasis buku yang disediakan saja tetapi juga memberikan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berpotensi membangun semangat siswa untuk mengikuti pelajaran..

Media pembelajaran dapat menjadi lebih mudah bagi guru untuk memberikan materi pembelajaran, dan siswa juga dapat lebih mudah mengerti apa yang sedang di jelaskan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, diharapkan pada seluruh siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu alat pendidikan yang digunakan di SB Klang Lama Malaysia ini dengan menggunakan media kartu pecahan.



**Gambar 1 Dokumentasi bersama Guru SB Klang Lama Malaysia**

Untuk meningkatkan aktivitas matematika dan hasil belajar siswa, media kartu pecahan diperlukan (Shochib, 2020). Karena kartu adalah alat bermain yang biasa digunakan oleh siswa, diharapkan penggunaan kartu pecahan sebagai alat pembelajaran akan mendorong siswa untuk terus belajar matematika dan membuat mereka lebih suka bermain matematika (Putriana, 2022). Pembelajaran matematika, terutama di tingkat Sekolah Dasar sering menggunakan kartu pecahan ini sebagai media. Seperti yang telah dilakukan di SB Klang Lama Malaysia ini, media pembelajaran berupa kartu pecahan dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan jumlah siswa yang terlibat di kelas.



**Gambar 2 Dokumentasi waktu pembelajaran Bersama siswa SB Klang Lama Malaysia**

Hal ini mengikuti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nawangwulan et al., 2024) mengatakan karena kartu pecahan sederhana dapat menarik perhatian siswa sekitar 25-40 menit, sedangkan pembelajaran konvensional hanya dapat menarik perhatian siswa sekitar 15-20 menit. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan konvensional lebih banyak dihadapkan pada hitungan-hitungan di atas kertas atau tanya jawab soal di papan tulis saja.

Pembelajaran matematika ialah salah satu pembelajaran yang banyak tidak disukai oleh banyak siswa, salah satunya siswa di SB Klang Lama Malaysia banyak yang tidak aktif saat pembelajarannya membosankan tetapi akan lebih semangat jika ada hal yang baru dan menyenangkan. Akibatnya, guru harus berperan aktif untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan memberikan kreatif berfikir terhadap pembelajaran khususnya matematika.

## **KESIMPULAN**

Dari pembahasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa di SB Klang Lama Malaysia ini diperlukan adanya pembelajaran yang lebih kreatif untuk dapat membantu siswa yang tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Untuk itu, guru diharuskan mempunyai pemikiran yang lebih luas agar dapat membantu suasana kelas menjadi lebih efektif serta kreatif. Siswa di SB Klang Lama Malaysia ini hanya lebih aktif dalam pembelajaran Matematika saja yang diajarkan oleh peneliti. Peneliti memberikan pembelajaran yang sangat efektif bagi seluruh siswa sehingga dapat menjadi aktif semua. Bukan hanya dalam pembelajaran, tetapi juga diajarkan untuk saling bekerja sama dalam berkelompok.

Saran yang dapat diambil dari kesimpulan di atas yakni supaya guru-guru yang lain diharuskan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan juga tidak membosankan di dalam kelas agar seluruh siswa yang sedang belajar tersebut menjadi lebih bersemangat dan

juga lebih memahami apa isi pembelajaran yang sedang di sampaikan pada hari itu

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika [The Effect of Numerical Ability in Solving Mathematical Problems on Learning Achievement of Mathematics Education Students]. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(1), 1–10.
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)*, 1(1), 28–42. <https://doi.org/10.30598/jppgivol1issue1page28-42>
- Heryanto, H., Sembiring, S. B. S., & Togatorop, J. B. T. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL CURERE*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- Jayanti, N., & Setyawan, D. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Berbantuan Media Kartu Pecahan pada Peserta Didik Kelas V/B SDN-2 Bukit Tunggal Palangkaraya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.33084/tunas.v4i2.904>
- Khotib, N. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Pecahan Sederhana melalui Media Kartu Pecahan pada Siswa Kelas VI SDN Temon Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2018/2019. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 4(1), 51–68. <https://doi.org/10.32616/pgr.v4.1.207.51-68>
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukan, & Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nawangwulan, M. D., & Maulana, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Kartu Pecahan Sederhana

- terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 18440-18451.
- Putriana, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Pecahan Melalui Penerapan Media Kartu Pecahan di Kelas III MIN 26 Aceh Besar. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2022 M/1443 H*, 1–185. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/24757/1/Yulia Putriana%2C 170209054%2C FTK%2C PGMI.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/24757/1/Yulia_Putriana%2C_170209054%2C_FTK%2C_PGMI.pdf)
- Shochib, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Geometri Ruang. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24495>
- Trisiana, A. (2020). PENGUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfawati Maseke, S., Ilham, A., Rivai, S., Sarlin, M., Marshanawiah, A., Negeri Gorontalo Jl Jend Sudirman No, U., Timur, D., Kota Tengah, K., & Gorontalo, K. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pecahan Biasa Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas Ii Sdn 25 Kota Selatan*.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.