

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN MELALUI MEDIA VISUAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dewi Aryanti

SD Negeri 8 Suwawal Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara

e-mail: aryantidewi36@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 8 April 2022

Revisi: 8 April 2023

Disetujui: 8 Februari 2023

Dipublikasikan: 28 Februari 2023

Keyword

learning outcomes

visual media

fraction

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an increase in mathematics learning outcomes using visual media about fractions of fourth-grade elementary school students. This study uses a qualitative research method with a classroom action research approach. The subjects of the research were fourth-grade elementary school students, totaling 16 students, consisting of 9 male students and 7 female students. The object of this research is the result of learning mathematics about fractions through visual media. The data collection instrument used a formative test sheet. The results of this study indicate that in the first cycle the score is 65 with an average grade of 56 so classical learning completeness is 44%, while in the second cycle, the score is 65 with an average grade of 80 reaching 100%. Based on the data obtained and the analysis from cycle I to cycle II, student learning outcomes have increased by 56%. Thus, it can be concluded that there is an increase in mathematics learning outcomes in grade IV elementary schools by using visual media.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Pada saat ini sebagian siswa masih banyak yang menganggap mata pelajaran Matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit. Tidak semua siswa di kelas dapat dengan mudah memahami pelajaran matematika. Ada yang perlu diulang beberapa kali untuk dapat memahami matematika. Siswa yang kurang berminat terhadap matematika dan hasil belajarnya pun belum optimal. Hal ini masih sejalan dengan penelitian Sumaji (2014) bahwa keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi minat siswa dalam belajar. Minat setiap siswa untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda. Selain itu, setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus menerapkan model atau media pembelajaran yang kooperatif, menarik, efektif dan interaktif.

Tujuan umum dalam pembelajaran adalah adanya perubahan sikap yang mengarah ke hal positif dan hasil belajar yang baik, dari ranah kognitif, motorik, maupun psikomotorik. Dalam kegiatan belajar matematika, kegiatan ceramah dan teks saja tidak akan cukup untuk siswa menerima informasi. Pembelajaran satu arah menjadi salah satu penyebab ketidakmampuan siswa dalam memahami materi. Maka diperlukanlah media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar akan memberikan ruang komunikasi antara guru dan siswa. Siswa setingkat sekolah dasar lebih menggunakan indranya dalam proses penerimaan informasi. Namun, selama kurang lebih dua tahun terakhir ini, tidak mudah mendapatkan hasil belajar yang bermakna karena kurangnya gerak anggota tubuh, serta interaksi guru dan siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 8 Suwawal terutama materi pecahan.

Berdasarkan pengamatan hasil belajar siswa pada hari Kamis tanggal 10 Maret 2022 diperoleh nilai yang kurang baik. Sebanyak 13 anak mendapat nilai di bawah KKM. Setelah dilakukan evaluasi dengan beberapa siswa di luar jam pelajaran, diketahui bahwa mereka bosan dan tidak ada minat untuk belajar dikarenakan mereka hanya duduk mendengarkan. Begitupula dengan guru-guru yang lain menyarankan sebaiknya dilakukan kegiatan yang atraktif melalui media pembelajaran.

Suranata et al. (2019) memaparkan media pembelajaran sebagai alat perantara atau penggunaan materi, baik melalui pandangan ataupun pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Setiyawan (2020) media pembelajaran merupakan serangkaian alat yang digunakan oleh pengajar sebagai si pengirim pesan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik didalam proses pembelajaran. Nuraeni et al. (2022) & Khaulani et al. (2019) mendefinisikan media gambar merupakan suatu bentuk yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk berpikir serta dapat memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa. Media gambar dapat menampilkan materi dengan memberikan gambar-gambar yang menarik. Pesan yang dapat disampaikan melalui media gambar dapat berupa simbol-simbol atau gambar yang sesuai materi yang akan diberikan. Media gambar memiliki berbagai macam diantaranya foto, poster, kartun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Alidawati (2019) dipaparkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media visual berupa gambar rumah adat pada pelajaran IPS yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 60 menjadi 87,69. Hal tersebut membuat peneliti ingin melakukan perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa supaya lebih baik lagi. Sehingga pada penelitian ini akan dirumuskan “Apakah dengan media visual tentang pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Suwawal?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media visual tentang pecahan siswa kelas IV SD Negeri 8 Suwawal.

Menurut Hamalik (2007) hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan menurut Firdana & Trimurtini (2018) pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Turrohmah, 2017).

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Atas dasar tersebut dapat dijadikan penentuan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan sebagai berikut: (a) untuk seleksi jabatan atau jenis pendidikan tertentu, (b) untuk kenaikan kelas apakah naik kelas atau tinggal kelas, 3) untuk penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu: (1) ranah kognitif yang mencakup kegiatan mental atau otak. Menurut Bloom dalam Shofiya F & Sukiman (2018) ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis*(sintetis), *evaluation* (penilaian); (2) ranah afektif yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Dewi Aryanti (Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan ...)

Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial; (3) ranah psikomotorik oleh simpson, hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan gerakan-gerakan *skill*, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para guru saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Hamalik (2007) mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain: (1) faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri; (2) faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan; (3) faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat. Faktor tersebut senada dengan hasil penelitian Jannah & Zuliana (2015) dinyatakan bahwa pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan belum optimal karena materi tersebut dianggap sulit oleh siswa karena. Penyebabnya di antaranya, yakni (1) siswa kurang memiliki kemampuan prasyarat (memahami materi KPK) untuk mempelajari pecahan, (2) siswa sulit memahami konsep dari pecahan, (3) siswa belum memahami bentuk-bentuk pecahan, (4) siswa kurang mampu menyelesaikan operasi pecahan berpenyebut berbeda.

Menurut Heruman dalam Mariyani (2019) pecahan adalah sebagian dari sesuatu yang utuh. Dalam sebuah gambar bagian yang menjadi perhatian adalah bagian yang ditandai dengan arsiran. Bagian tersebut dinamakan pembilang. Adapun, bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan dan dinamakan penyebut. Sedangkan menurut Unaenah et al. (2020) menyatakan bahwa pecahan adalah bilangan yang bukan bilangan bulat atau tidak utuh. Bilangan pecahan terdiri dari pembilang dan penyebut. Pecahan merupakan bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk dengan a dan b merupakan bulat dan b tidak sama dengan nol. Secara simbolik pecahan dapat dinyatakan sebagai salah satu dari atau bagian dari. Jadi mempunyai makna a dibagi b.

Dalam materi bilangan pecahan terdapat jenis jenis pecahan. Jenis pecahan dapat dibagi menjadi empat, yaitu: (1) pecahan biasa, (2) pecahan campuran, (3) pecahan desimal, dan (4) pecahan persen. Pecahan biasa adalah lambang bilangan yang digunakan untuk melambangkan bilangan pecahan dan rasio (perbandingan). *Pertama*, pecahan biasa adalah pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut. *Kedua*, pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri dari bilangan bulat, pembilang dan penyebut. *Ketiga*, pecahan desimal adalah nilai desimal yang mengandung nilai pecahan dibelakang koma. Pecahan desimal yang diubah menjadi pecahan biasa memiliki penyebut yang berkelipatan 10 (100, 1000, 10.000, dan seterusnya). *Keempat*, pecahan persen adalah pecahan perseratus dan dilambangkan dengan %, contoh: 6%. Operasi hitung pada pecahan yang diterapkan di kelas 4 adalah menyebutkan dan menuliskan bentuk pecahan, membandingkan dan mengurutkan pecahan, menyederhanakan pecahan, menjumlahkan dan mengurangkan pecahan, menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan.

Menurut Sanjaya dalam Mariyani (2019) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Penggunaan media dalam kegiatan belajar di kelas dapat dikatakan memiliki peranan penting dalam keberhasilan penyampaian pesan atau materi.

Dewi Aryanti (Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan ...)

Seperti yang dikemukakan oleh Afridzal (2018) media memiliki beberapa fungsi khususnya media visual. *Pertama*, fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran. *Kedua*, fungsi afektif dapat terlihat dari kesenangan siswa saat belajar. *Ketiga*, fungsi kognitif yaitu untuk memahami dan mengingat informasi. *Keempat*, fungsi kompensatoris yaitu untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatkannya kembali. Selain itu, Sutikno (2013) juga menyebutkan bahwa ada beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran diantaranya ialah: (1) membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran; (2) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis*; (3) mengatasi keterbatasan ruang; (4) pembelajaran lebih komunikatif dan produktif; (5) waktu pembelajaran bisa dikondisikan; (6) menghilangkan kebosanan siswa; (7) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu; (8) melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam; (9) meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan. Tidak hanya memiliki fungsi, penggunaan media juga memiliki manfaat, menurut Nurrita (2018) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk beberapa hal sebagai berikut: (1) membangkitkan perhatian siswa; (2) memperjelas informasi yang disampaikan; (3) menstimulasi ingatan tentang konsep; (4) memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran; (5) menyajikan bimbingan belajar; (6) membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi; (7) memberikan masukan performansi siswa yang benar; (8) mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan, dan sikap yang sedang dipelajari.

Dari beberapa pendapat mengenai fungsi serta manfaat media Mariyani (2019) menyatakan bahwa media dapat membangkitkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dari sebuah materi dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data serta mendapatkan informasi dengan suatu kegiatan yang lebih menarik. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media khususnya media visual merupakan suatu bagian penting dari proses pembelajaran yang memiliki peran dan fungsinya untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Metode Penelitian

Penelitian adalah suatu proses penyelidikan yang dilakukan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah. Jenis penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. Pendekatan penelitian ini berkenaan dengan peningkatan hasil belajar dari ranah kognitif. Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 8 Suwawal yang terdiri dari 16 siswa dengan komposisi laki-laki 9 siswa dan perempuan 7 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan tes formatif untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa berupa angka-angka. Tes formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu pokok bahasan atau topik yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh manakah proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana telah direncanakan (Zulkarnain et al., 2023). Data yang diperoleh berupa skor hasil belajar matematika materi pecahan dengan soal tes berupa uraian dengan menghitung nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan siswa. Yang dilakukan melalui dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Maret 2022 dan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 16 Maret 2022.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I yang mendapat nilai ≥ 65 dengan nilai rata-rata kelas 56 sehingga ketuntasan belajar klasikal 44%, sedangkan pada siklus II yang

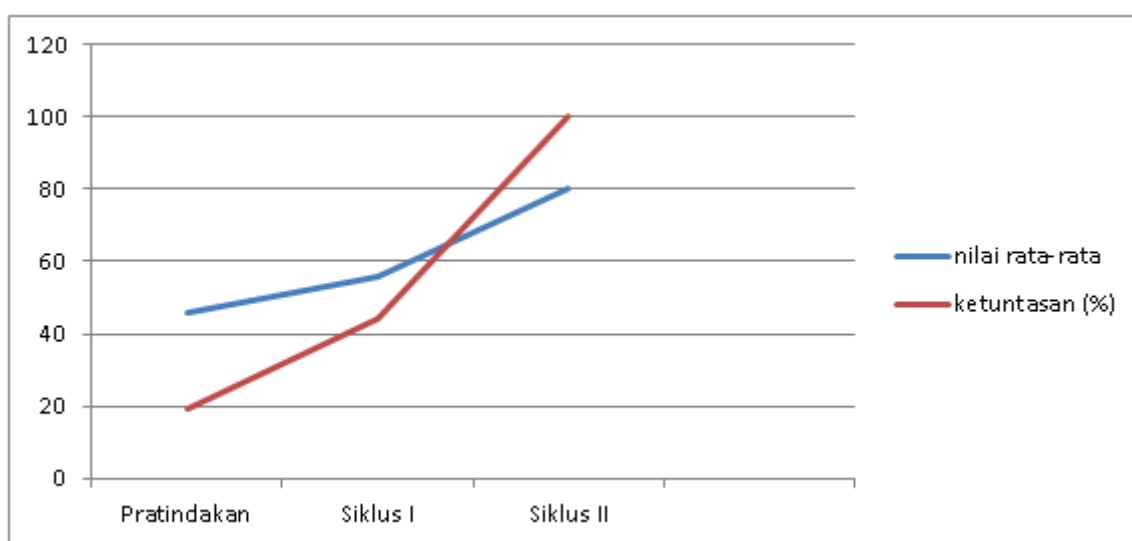
Dewi Aryanti (Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan ...)

mendapat nilai ≥ 65 dengan nilai rata-rata kelas 80 mencapai 100%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data

No	Indikator	Hasil		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata nilai matematika di dalam kelas IV	46	56	80
2	Ketuntasan capaian materi pecahan	19%	44%	100%

Dari tabel tersebut diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada proses pembelajaran matematika materi pecahan diketahui mengalami kemajuan dan perkembangan dari siklus I dengan kategori kurang menjadi baik pada siklus II. Hasil pengolahan data tersebut juga dapat ditunjukkan dalam grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Pada saat observasi awal sebelum menggunakan media visual pecahan diperoleh hasil tes pra tindakan dengan persentase ketuntasan klasikal 19% dan setelah menggunakan media visual maka persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 94%. Berdasarkan data tersebut maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat. Data hasil pra tindakan menunjukkan bahwa dari 16 siswa ada 13 siswa belum tuntas dan memperoleh nilai di bawah 60. Dari data tersebut diketahui masih banyak siswa yang belum tuntas hasil belajarnya. Berdasarkan pengamatan peneliti, penyebab banyaknya siswa yang nilainya belum tuntas atau belum mencapai standar KKM disebabkan siswa masih belum memahami arti pecahan dan cara menyederhanakan pecahan dengan benar. Secara keseluruhan pemahaman siswa dalam mengurutkan pecahan pada hasil pra tindakan yaitu 19% dan nilai rata-rata 46 dengan kriteria belum tercapai.

Pada siklus I ada peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal 44% dan nilai rata-rata 56. Sebanyak 7 siswa tuntas dan 9 siswa belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM. Dari data hasil belajar siklus I diketahui siswa masih mencapai kriteria belum tercapai dengan ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai persentase minimal yaitu 85%. Secara keseluruhan pemahaman siswa dalam

Dewi Aryanti (Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan ...)

mengurutkan pecahan pada hasil data siklus I yaitu 44% dan nilai rata-rata 56 dengan kriteria belum tercapai.

Setelah peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media visual, dapat diketahui hasil belajar siswa pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 80 dengan kriteria tercapai tingkat keberhasilan pembelajaran. Sebanyak 16 siswa memperoleh nilai sama dengan atau di atas 65 dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 100%. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa kelas 4 SD Negeri 8 Suwawal sudah melebihi angka indikator yang telah ditetapkan yaitu 85%. Maka sesuai dengan data yang diperoleh, pembelajaran menggunakan media visual telah berhasil pada siklus II.

Penelitian lain juga menunjukkan hasil belajar yang meningkat. Seperti yang diungkapkan oleh Alidawati (2019) bahwa melalui media gambar berupa rumah adat, dapat: a) menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran IPS; b) meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Rata-rata belajar siswa pada prasiklus 60. Pada siklus I rata-rata hasil belajarnya adalah 73,85. Sedangkan, pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajarnya meningkat signifikan yaitu sebesar 87,69. Berdasarkan hasil tersebut bisa dilihat perubahannya, yaitu dari siklus awal hingga akhir, hasil belajarnya meningkat secara signifikan. Lebih lanjut, Annisa et al. (2021) juga menemukan media kartu gambar ilustrasi yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa SD N 4 Kalipucang Wetan Jepara tahun ajaran 2019/2020 baik pada aspek pengetahuan, aspek sikap maupun aspek keterampilan. Hasil ini berbeda dengan penelitian Setiyawan (2020) menemukan hasil belajar pada kelas yang memanfaatkan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang memanfaatkan media gambar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil simpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika pada kelas 4 SD Negeri 8 Suwawal dengan menggunakan media visual. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata awal yaitu 46 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 19%. Siklus I nilai rata-rata hasil belajar 56 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 44%. Siklus II nilai rata-rata hasil belajar 80 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 100%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

Daftar Pustaka

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya di Indonesia Pada Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 78–84. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1686>
- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.4951>

Dewi Aryanti (Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan ...)

- Firdana, D. N., & Trimurtini, T. (2018). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa SD. *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah*, 16(1), 67–76. <https://doi.org/10.36762/litbangjateng.v16i1.751>
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jannah, N. L. N., & Zuliana, E. (2015). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD 3 Tenggeles Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.420>
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>
- Mariyani, I. I. (2019). Pengembangan Media (KAPIMA) Kartu Pintar Matematika pada Materi Bilangan Pecahan untuk Siswa Kelas V SD. *Undergraduate (S1) thesis*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nuraeni, W., Sa'adah, U., Utami, A. P., & Rani Setiawaty. (2022). Literature Review: Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar dengan Media Gambar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1(1), 222–232. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/9555%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/download/9555/5027>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–203. <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Shofiya F, K., & Sukiman. (2018). Pengembangan Tujuan Pembelajaran PAI Aspek Kognitif Dalam Teori Anderson, L. W. dan Krathwohl, D.R. *Al-Ghazali*, 1(2), 1–27. https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al_ghzali/article/view/66%0A
- Sumaji. (2014). Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Model Problem Based Instruction dan Group Investigation Pada Materi Pecahan Kelas IV SD Se-Kecamatan Pancur Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.415>
- Suranata, I. K., Buana, I. M. E. T., & Juliarta, P. G. A. (2019). Pendalaman Emosi Anak Berbantuan Video Cerita dan Kartu Emosi Untuk Mengatasi Masalah Emosional pada Anak. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 71–76. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i2.3512>

Dewi Aryanti (Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan ...)

-
- Sutikno, S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok. Penerbit Holistica.
- Turrohmah, M. (2017). Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Unaenah, E., Nurfaizah, A., Safitri, D., Rahmawati, N., Siti, R., Fatimah, N., Adinda, A. P., & Tangerang, U. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Melalui Media CD. *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(2), 303–318.
- Zulkarnain, R., Putra, A., Ismawati, D., & Gusti, R. (2023). Design Based Research: Pengembangan Bahan Ajar Etnoandragogi. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(1), 269–282.