

Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD

Elti Mulyani¹, Ika Yatri²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jl. Tanah Merdeka No 20, Jakarta Timur, Indonesia
eltimulyani@gmail.com

Abstract

This study aims to find out how important the need for using fraction board media is in learning mathematics, especially in the matter of recognizing fractions. This research is qualitative research. The subjects in this study were class II students consisting of four classes A, B, C, D with a total of 123 students and 1 class II teacher. Data collection techniques used include tests and interviews. Research and data collection is carried out directly. The results of the study indicate that there is a need to use a fraction board as a medium for learning mathematics in the matter of recognizing fractions because students can determine, classify and distinguish fractions. The subjects in this study answered the dominant test "good" after the use of media in learning mathematics. From this research, it can be seen that students need fractional board media to increase student activity in learning, students are not bored in the learning process and can also understand the material presented better. Further research can be suggested to develop fraction board media to improve student learning outcomes.

Keywords: Needs Analysis, Recognizing Fractions, Fraction Board, Mathematics Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya kebutuhan penggunaan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi mengenal bilangan pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas II yang terdiri dari empat kelas A, B, C, D dengan jumlah 123 siswa dan 1 wali kelas II. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain tes dan wawancara. Penelitian dan pengambilan data dilaksanakan secara langsung. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan penggunaan papan pecahan sebagai media pembelajaran matematika pada materi mengenal bilangan pecahan karena siswa bisa menentukan, mengelompokkan dan membedakan bilangan pecahan. Subjek dalam penelitian ini menjawab tes yang dominan "baik" setelah penggunaan media didalam pembelajaran matematika. Dari penelitian ini bisa terlihat siswa membutuhkan media papan pecahan untuk menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran, siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran dan juga bisa lebih paham akan materi yang disampaikan. Penelitian yang lebih lanjut bisa disarankan untuk melakukan pengembangan media papan pecahan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, Mengenal Bilangan Pecahan, Papan Pecahan, Pembelajaran Matematika

Copyright (c) 2022 Elti Mulyani, Ika Yatri

Corresponding author: Ika Yatri

Email Address: ikayatri@uhamka.ac.id (Jl. Tanah Merdeka, Jakarta Timur, Indonesia)

Received 14 June 2022, Accepted 10 July 2022, Published 26 July 2022

PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu yang berhubungan dengan penalaran, berfikir kritis serta kreatif dalam pembelajaran matematika terdapat materi bilangan pecahan (Tarigan, 2021). Matematika ilmu yang luar biasa karena matematika menggabungkan akal dan pengalaman (Dyah Worowirastris E., Ima Wahyu P.U, 2018). Matematika merupakan ilmu yang bersifat umum yang mengikuti perkembangan teknologi yang bisa diartikan matematika mempunyai peranan yang sangat berguna dalam berbagai ilmu untuk meningkatkan pikiran manusia (Y. Susanti, 2020). Bilangan pecahan ini sangatlah penting di pelajari karena pada pembelajaran bilangan pecahan ini terdapat operasi hitung lainnya seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan bahkan pembagian (Baharuddin & Abidin, 2021).

Dalam proses pembelajaran siswa membutuhkannya media untuk membuat siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, kreatif, bahkan siswa bisa berimajinasi dan bisa membuat rasa ingin tahu pada siswa. Oleh sebab itu, guru haruslah menciptakan media dalam pembelajaran demi berlangsungnya proses dalam pembelajaran (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Proses belajar dan pembelajaran yang diciptakan secara terencana untuk kemajuan kehidupan bangsa serta menciptakan manusia yang berakal, beriman, berilmu, kreatif dan aktif (Naolaka, 2017). Fungsi dari pendidikan ialah mampu mengeluarkan potensi – potensi yang ada di dalam setiap individu (E. Susanti & Faradiba, 2022). Pendidikan dapat mempengaruhi kualitas manusia, untuk terciptanya manusia yang mampu bersaing pada dunia luar (Diputra, 2016). Kemajuan perkembangan teknologi saat ini semakin mendorong pembaharuan pada pemanfaatan media - media dalam pembelajaran. Peranan pendidikan diperlukan dalam pembentukan kepribadian, perkembangan daya pikir seseorang, serta bisa menjadikan manusia dewasa yang mampu untuk bersosialisasi dan membuat banyak perubahan terhadap lingkungan sekitar, baik secara individu maupun sebagai kelompok (Irawan, 2019).

“Garlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media ialah manusia, materi, ataupun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, memahami kondisi atau sikap serta dapat memperoleh keterampilan” (Azhar Arsyad, 2011). “ Menurut Oemar Hamalik didalam (Azhar Arsyad, 2011) media pembelajaran ialah teknik, alat, model, metode yang digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan media pembelajaran juga bisa menimbulkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung” (Azhar Arsyad, 2011).

Media papan pecahan adalah salah satu bentuk sarana yang bisa di gunakan dalam proses pembelajaran (Rahayu et al., 2021). Media papan pecahan ini di desain semenarik mungkin sehingga siswa nantinya akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan proses belajar mengajar berjalan dengan baik (Ainun et al., 2021). Penggunaan media papan pecahan selama proses pembelajaran dapat membuat keadaan kelas yang aktif serta meningkatkan pemahaman siswa (Woro, 2021). Peranan media ini juga menjadi salah satu yang penting karena bisa mengembangkan tingkat berpikir kritis pada siswa dan meningkatkan kualitas dalam proses pendidikan (Pajarwati et al., 2019). Media papan pecahan ialah media yang bisa digunakan pada materi pelajaran bilangan pecahan (Pajarwati et al., 2019). Penggunaan media ini untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam proses pembelajaran dan penjelasan yang mudah di pahami oleh siswa nantinya (Fitriani et al., 2021).

Media papan pecahan ini bisa untuk membuat siswa memahami dan mengerti akan pembelajaran matematika materi bilangan pecahan serta siswa bisa membedakan bilangan pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan seterusnya. Dengan penggunaan media papan pecahan ini juga bisa untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta bisa membuat siswa lebih tertarik akan materi bilangan pecahan ini. Dengan media papan pecahan ini juga bisa membuat siswa paham akan konsep bilangan pecahan tersebut. Media papan pecahan ini di desain semenarik mungkin sehingga siswa nantinya akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan proses belajar mengajar berjalan dengan baik (Ainun et al., 2021).

Menurut Riskika Febriyandani, Kowiyah (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Kebutuhan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas Iv Sd” Adapun hasil dari penelitian ini ialah ada beberapa faktor yang dapat menghasilkan minat belajar salah satunya penggunaan media di dalam pembelajaran (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Windi Fitriani¹, Suwarjo, Muhammad Nur Wangid (2021). Dengan judul “Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Adapun hasil dari Penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kritis berpikir dan kemampuan berpikir komputasional siswa sekolah dasar (Fitriani et al., 2021).

Analisis kabutuhan media dalam pembelajaran ini di lakukan untuk membuat media dalam pembelajaran dan sebelum media itu benar-benar dibuat dan dikembangkan. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah nantinya media pembelajaran yang di kembangkan ini akan berjalan dengan baik dan relevan serta mampu untuk mecapai tujuan dalam pembelajaran tersebut. Serta media ini juga mampu untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam proses pembelajaran dan informasi yang mudah di pahami oleh siswa nantinya (Fitriani et al., 2021). Adapun fokus dalam penelitian ini ialah untuk Analisis Kebutuhan penggunaan permainan papan pecahan sebagai media Pembelajaran matematika pada Materi mengenal bilangan pecahan Kelas II SD. Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mendapati apakah terdapat Kebutuhan media permainan papan pecahan dalam pembelajaran matematika pada Materi mengenal bilangan pecahan Kelas II SD. Serta dapat melihat pemahaman siswa setelah menggunakan media papan pecahan ini.

METODE

Penelitian ini dimulai dengan menentukan objek penelitian yaitu di SDN CIJANTUNG dan difokuskan pada analisis kebutuhan penggunaan papan pecahan sebagai media pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan kelas II SD. Kemudian peneliti melakukan observasi dilanjutkan dengan penyusunan proposal dan pendekatan kepala sekolah serta meminta izin untuk melakukan penelitian di SD tersebut. Hal selanjutnya yang dilakukan ialah membuat kisi – kisi serta soal yang akan di gunakan untuk proses pengambilan data di sekolah tersebut dan pembuatan instrumen tes dan instrumen wawancara guru. Setelah pembuatan instrumen kemudian mencari validator untuk menvalidasi instrumen yang sudah dibuat. Setelah divalidasi peneliti bisa menggunakan instrumen tersebut untuk pengambilan data di lapangan melalui tes uraian serta wawancara.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2022. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa pentimngnya penggunaan media permainan papan pecahan dalam pembelajaran matematika pda materi mengenal bilangan pecahan kelas II SD. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif (Moleong, 2018). Penelitian deskripsi ini ialah untuk mendeskripsikan gambaran dan fakta-fakta mengenai hubungan antarfenomena yang sedang di selidiki (Murdiyanto, 2018).

Penelitian kualitatif ialah penelitian yang menekankan pemahaman mengenai suatu masalah kehidupan sosial berdasarkan kondisi yang nyata, kompleks, dan terperinci (Murdiyanto, 2018). Tujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan penggunaan media dalam pembelajaran. Desain penelitian yang di gunakan ialah desain deskripsi sederhana, mendeskripsikan suatu pencapaian dari kelompok subjek tertentu tanpa manipulasi dan mengambil informasi langsung di lapangan, kebutuhan permainan papan pecahan sebagai media pembelajaran matematika pada materi mengenal bilangan pecahan kelas II SD.

Subjek yang terpilih dalam penelitian ini ialah siswa kelas II SD dengan 4 kelas yang berbeda dan 1 wali kelas. Subjek siswa kelas II dipilih karena untuk lebih mengetahui apakah mengenal bilangan pecahan serta apakah ada perubahan setelah penggunaan media tersebut didalam proses pembelajaran.

Adapun instrumen yang diaplikasikan ialah tes dan pedoman wawancara. Tes bertujuan untuk memperkirakan perubahan yang terjadi pada siswa setelah penggunaan media papan pecahan tersebut. setelah pengerjaan tes hasilnya akan dianalisis peneliti . Wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah dalam pembelajaran menggunakan media serta apakah peranan media berpengaruh dalam proses pembelajaran. kebutuhan permainan papan pecahan sebagai media pembelajaran matematika pada materi mengenal bilangan pecahan kelas II SD. Selanjutnya, data dianalisis melalui beberapa tahap yaitu (Sugiyono, 2018): tahapan persiapan, pelaksanaan, dan hingga akhir.

SOAL PENILAIAN TES

1. Donat milik Dio dibagi menjadi dua bagian sama besar. Setiap bagian di sebut bagian.
2. Ani memotong kertas menjadi tiga bagian sama besar. Setiap bagian disebut..... bagian.
3. Budi memiliki kue lapis. Ia ingin mendapatkan $\frac{1}{4}$ bagian. Budi membagi menjadi bagian sama besar.
4. Disajikan gambar !



Warna biru dapat menyatakan bilangan pecahan

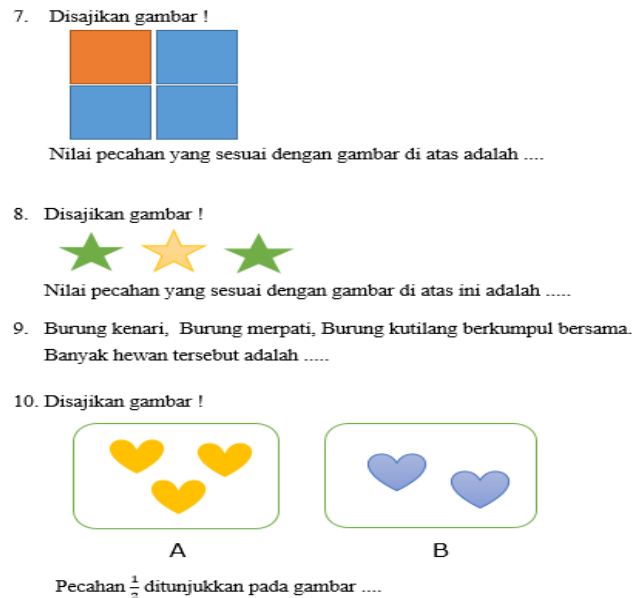
5. Disajikan gambar !



Pecahan $\frac{1}{3}$ terdapat pada gambar berwarna

6. Ada satu kelompok terdiri dari 1 perempuan dan 4 laki-laki. Sebutkan dalam bilangan pecahan yang tepat pada teks diatas

Gambar 1. Soal Tes Kebutuhan Penggunaan Media Papan Pecahan Pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan



Gambar 2 Soal Tes Kebutuhan penggunaan media papan pecahan pada materi mengenal bilangan pecahan

Adapun indikator kebutuhan media pembelajaran sebagai berikut (Fitriana, 2021).

Tabel 1 Indikator kebutuhan media pembelajaran

No.	Indikator	Indikator kebutuhan
1.	Relevansi	<ul style="list-style-type: none"> Kesamaan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran dan karakter peserta didik.
2.	Kemampuan guru	<ul style="list-style-type: none"> Guru lebih mudah menyampaikan materi [elajaran dengan adanya media.
3.	Kemudahan penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> Mudah untuk digunakan.
4.	Ketersediaan	<ul style="list-style-type: none"> Fasilitas yang ada di sekolah, pada setiap sekolah tentunya memiliki fasilitas yang berbeda – beda.
5.	Kebermanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran haruslah memiliki kegunaan dan manfaat dalam memahami peserta didik.

HASIL DAN DISKUSI

Kebutuhan media pembelajaran adalah untuk menemukan topik dan media yang relevan serta tepat di dalam proses pembelajaran. Kebutuhan media pembelajaran ini juga ialah salah satu faktor penunjang dalam suatu proses pembelajaran karena dalam proses penggunaan media ini haruslah sangat berfungsi dan juga berguna karena dengan penggunaan media ini haruslah bisa mencapai tujuan di dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan media pembelajaran juga harus memperhatikan beberapa hal (Paulina et al., 2021). Adapun hal yang harus di perhatikan adalah : Kesesuaian sasaran atau karakteristik media pembelajaran, Media pembelajaran yang menarik, Mudah di pahami dan di gunakan peserta didik

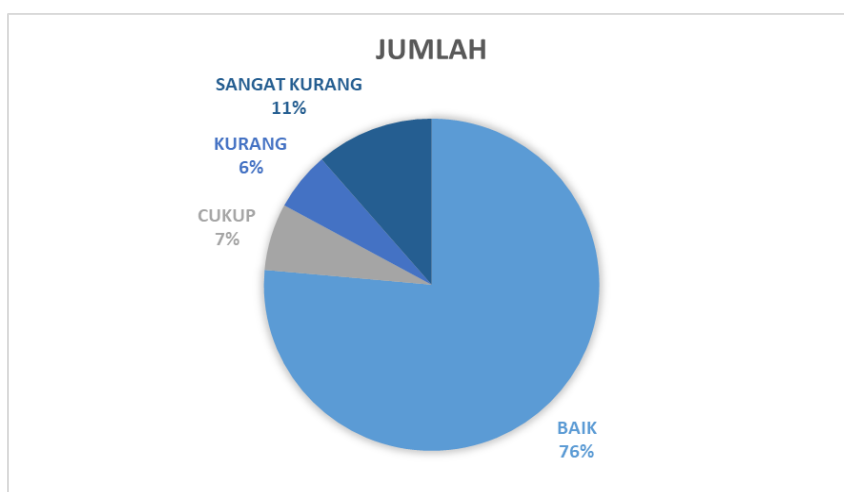
Penggunaan media permainan papan pecahan dalam pembelajaran matematika ini dapat menyesuaikan dengan hasil belajar siswa yang dapat terlihat dari hasil tes yang telah dilaksanakan.

Adapun hasilnya dari keseluruhan siswa kelas II A, B, C dan D yang berjumlah 123 siswa.

Tabel 2 Hasil Tes dan Kualifikasi Siswa

Kualifikasi	Jumlah
Baik	94 Siswa
Cukup	8 Siswa
Kurang	7 Siswa
Sangat Kurang	14 Siswa
Total	123 Siswa

Dari tes yang dilakukan untuk analisis kebutuhan penggunaan papan pecahan sebagai media pembelajaran matematika pada materi mengenal bilangan pecahan kelas II sd memiliki kualifikasi yang berbeda – beda akan tetapi kualifikasi yang didapat dominan “baik”.



Gambar 1. Hasil Tes dan Kualifikasi Spenggunaan Media Papan Pecahan

Dari jumlah siswa keseluruhan terdapat kualifikasi data menunjukkan 76 % baik, 7% cukup, 6% kurang, dan 11 % sangat kurang. Dari tes yang dilakukan menunjukkan bahwa perubahan terjadi setelah penggunaan media permainan papan pecahan dalam pembelajaran matematika materi mengenal bilangan pecahan.

Adapun hasil wawancara dengan salah satu wali kelas II tersebut mengenai kebutuhan penggunaan media didalam pembelajaran matematika dalam materi mengenal bilangan pecahan.

Peneliti : “Apa yang ibu/ bapak ketahui mengenai penggunaan media dalam pembelajaran?”

Wali kelas : “Media dapat digunakan untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran atau informasi - informasi dalam proses belajar mengajar.”

Peneliti : “Bagaimanakah proses pembelajaran matematika materi bilangan pecahan?”

Wali kelas : “Menerapkan media dalam pembelajaran dan latihan berulang.”

Peneliti : “Apakah yang ibu / bapak ketahui tentang permainan papan pecahan?”

Wali kelas : “Yaitu permainan yang digunakan untuk materi bilangan pecahan agar mempermudah siswa memahami materi tersebut.”

Peneliti : “Apa saja faktor pendukung dan penghambat didalam pembelajaran matematika

- khususnya materi pecahan?”*
- Wali kelas : *“Faktor internal kurangnya siswa memiliki kemampuan dasar dan faktor eksternalnya penggunaan media atau alat peraga.”*
- Peneliti : *“Bagaimana upaya ibu / bapak untuk mengatasi setiap upaya – upaya tersebut?”*
- Wali kelas : *“Dengan cara menggunakan metode yang tepat, sering melakukan umpan balik, pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.”*
- Peneliti : *“Apa strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi bilangan pecahan?”*
- Wali kelas : *“Dengan strategi inkuiri, strategi penyelesaian masalah.”*
- Peneliti : *“Apakah dalam proses pembelajaran matematika menggunakan media?”*
- Wali kelas : *“Ya, agar dapat membimbing siswa untuk terbiasa saat belajar matematika yang bersifat sistematis.”*
- Peneliti : *“Apa saja faktor penunjang dalam pembelajaran matematika?”*
- Wali kelas : *“Yaitu siswa, guru, sarana dan prasarana serta penilaian.”*
- Peneliti : *“Program – program seperti apa yang biasa dilakukan dalam pembelajaran?”*
- Wali kelas : *“Permainan game yang sesuai dengan materi pembelajaran, membuat kelompok kecil atau berbasis proyek guna melatih tanggung jawab siswa.”*
- Penelitian : *“Apakah dengan penggunaan media berpengaruh dalam proses pembelajaran?”*
- Wali kelas : *“Sangat berpengaruh, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta siswa tidak merasa bosan dan tujuan pembelajaran tercapai.”*

Dari wawancara peneliti dengan wali kelas tersebut dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika Wali kelas tersebut juga menggunakan media serta alat peraga lainnya untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan penggunaan media juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran serta bisa mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Dari hasil tes siswa dan wawancara guru didapat hasil penggunaan media permainan papan pecahan dalam pembelajaran matematika materi mengenal bilangan pecahan sangatlah dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran dan manarik minat siswa didalam mengikuti proses pembelajaran. Perubahan setelah penggunaan media pun terlihat dari hasil tes uraian yang dilaksanakan siswa mendapatkan kualifikasi yang dominan” baik”.

Tabel 3 Hasil Tes dan wawancara guru

Hasil Tes Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika	Hasil Wawancara Guru
Dari hasil tes kelas II diperoleh kualifikasi yang dominan “ baik “. Kemampuan siswa dalam menjawab soal terbilang baik.	Berdasarkan hasil wawancara wali kelas II yang ditemukan peneliti ialah pembelajaran matematika menggunakan media. serta penggunaan media dapat mempengaruhi siswa dalam proses

	pembelajaran dan membuat siswa menjadi aktif dan tidak bosan.
--	---

Berdasarkan hasil analisis tes siswa dan wawancara wali kelas dalam kebutuhan penggunaan media papan pecahan didalam pembelajaran matematika materi mengenal bilangan pecahan. Dari 123 siswa kelas II A, B, C, D SD CIJANTUNG 76 % baik dan 7% cukup siswa dapat memahami soal setelah proses pembelajaran menggunakan media serta didalam tes tersebut pun siswa mendapat kualifikasi yang baik dan cukup. Penggunaan media papan pecahan dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, menambah konsentrasi pada siswa, membuat siswa tidak bosan selama proses pembelajaran. Berdasarkan tes siswa dan wawancara guru penggunaan media dalam pembelajaran matematika ini penting karena dapat mempengaruhi tingkat keaktifan pada siswa serta membuat siswa tidak bosan selama pembelajaran dan hasil dalam pembelajaran menjadi meningkat (Fadli et al., 2017).

Dalam tes uraian yang telah dilakukan siswa yang menjawab soal dengan dominan baik. Dalam 4 kelas yang terdiri dari kelas II A, B, C dan D yang berjumlah 123 siswa ada yang mendapatkan kualifikasi 6% kurang, dan 11% sangat kurang. Dengan menggunakan media papan pecahan ini siswa mampu untuk memahami soal dengan baik namun masih ada siswa yang kurang fokus dalam pelajaran karena adanya ketidak fokusan/distraksi. Dilihat dari tes yang sudah diberikan setelah penggunaannya media siswa mampu untuk menentukan, mengelompokkan dan membedakan pecahan setengah, sepertiga dan seperempat. Akan tetapi masih ada siswa yang masih bingung dalam mengelompokkan dan membedakan pecahan setengah, sepertiga, dan seperempat. Akan tetapi, siswa yang kebingungan tersebut diajarkan secara perlahan mengenai materi yang siswa tersebut belum mengerti. Dan akhirnya siswa itu paham akan materi tersebut mereka kurang paham akan materi karena mereka kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Belajar merupakan proses seorang individu untuk mendapatkan pengalaman ataupun ilmu secara sadar atau tidak. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Hasil belajar merupakan hasil akhir atau akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar tersebut merupakan perubahan – perubahan yang terjadi pada diri seseorang. Adapun bentuk dari hasil belajar itu ialah: perubahan tingkah laku, bertambahnya pengetahuan, serta perubahan – perubahan yang terjadi pada diri seseorang. Maksud perubahan – perubahan itu ialah perubahan pemikiran atau mainset pada seseorang (Lestari, 2018).

Kekurangan dan kelebihan media papan pecahan. Media pembelajaran ini tentunya mempunyai kekurangan dan kelebihan. Kekurangan: Memerlukan waktu untuk mempersiapkannya, Membutuhkan kreatifitas yang tinggi untuk membuatnya lebih menarik. Kelebihan: Sebagai sumber belajar yang bisa menciptakan, menyampaikan, membuat siswa paham dalam pembelajaran, serta menyalurkan informasi dari guru kepada siswa, Memberikan rangsangan kepada siswa secara nyata sehingga siswa mampu untuk berfikir lebih jauh lagi dan paham akan yang di jelaskan guru, Dapat meningkatkan keterampilan

berfikir dan keterampilan fisik pada siswa, Memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa, Bisa memperjelas penyampaian materi bilangan pecahan dalam proses pembelajaran.

Dalam wawancara wali kelas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat menambah minat pada peserta didik media juga bisa memotivasi siswa untuk bersemangat dalam pembelajaran, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Serta dapat membantu dalam pembelajaran serta adanya peningkatan pada proses pembelajaran khususnya matematika (Paulina et al., 2021).

KESIMPULAN

Kesimpulan hasil dari analisis data serta hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan dalam penggunaan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika materi mengenal bilangan pecahan ini membuat perubahan pada siswa dari tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, siswa malas dalam mengikuti proses pembelajaran karena bosan sampai banyaknya siswa yang kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Setelah penggunaan media siswa menjadi kreatif serta aktif dalam pembelajaran yang mengakibatkan mereka mudah paham akan materi yang disampaikan oleh gurunya serta dapat mengembangkan hasil belajar pada siswa tersebut. Siswa lebih pandai dalam menjawab tes sehingga hasil yang didapatkan dominan “ baik”. Penggunaan media dalam pembelajaran juga penting karena dapat menambah pengetahuan akan media dalam pembelajaran bagi guru dan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menuturkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta kekuatan untuk peneliti melakukan penelitian ini, Ibu Ika Yatri sebagai dosen yang dengan murah hati serta tulus membimbing saya dari tahap saya yang tidak tau apa- apa hingga sampai saat ini. Orang tua saya yang telah mendukung saya dan memberikan saya semangat untuk melakukan penelitian ini. Serta Kepala Sekolah , Guru- Guru yang bersangkutan dan siswa siswi yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian disekolah tersebut serta sudah memfasilitasi peneliti, teman – teman dan kerabat yang sudah berpartisipasi dalam suksesnya penelitian ini.

REFERENSI

- Ainun, N., Fadilah, S., & Marlina, R. (2021). *Pengaruh Alat Peraga Pacapi (Papan Pecahan Pizza) Terhadap Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan*. 8(2), 301–309.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9–34.
- Baharuddin, M. R., & Abidin, M. Z. (2021). *CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan Melalui Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Papan Tulis Digital Kelas IV SDN 03 Surutanga Pendahuluan*. 4(2), 197–205.
- Diputra, K. S. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas*

- Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Dyah Worowirastr E., Ima Wahyu P.U, D. I. K. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Di Sd Muhammadiyah 9 Kota Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4, 17–25.
- Fadli, A., Suharno, & Musadad, A. A. (2017). Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game Education untuk Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone Untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat Dengan Smartphone*, 1, 52–57.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Analisis Kebutuhan Penggunaan Komik Sebagai media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas Iv Sd. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(3), 158–164.
- Fitriana. (2021). Indikator Kebutuhan Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Irawan, F. B. (2019). Teknik analisis data menurut sugiono. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 26–35. <https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/B11A/2015/B.111.15.0308/B.111.15.0308-15-File-Komplit-20200323090502.pdf>
- Lestari, I. (2018). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Moleong, L. J. (2012:330). (2018). Metode Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Murdiyanto, D. E. (2018). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Bandung: Rosda Karya*. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx
- Naolaka, A. (2017). *Landasan Pendidikan*. 16.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Membandingkan Pecahan*, 6(1), 90–100.
- Paulina, W., Muslihah, N. N., & Nuriyanti, R. (2021). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA POP UP BOOK DALAM “ pembelajaran matematika merupakan pola pikir , pola pengorganisasian penggunaan logik , pengetahuan struktur yang terorganisasi memuat sifat-sifat teori yang telah dibuktikan kebenarannya . Permasalahan yang a.*
- Rahayu, N. D., Zulherman, & Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe after Effects

- (AEF) Application: An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>
- Sugiyono. (2018). Prosedure Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Susanti, E., & Faradiba, S. S. (2022). Analisis Kemampuan Koneksi Matematika Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Metacognitive Awereness Inventory. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1203–1209. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1344>
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 180–191. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Tarigan, R. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika. *Sepren*, 2(2), 17–22. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.508>
- Woro, M. H. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Pecahan Peserta Didik Kelas Iv.*