

Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan dengan Pendekatan Realistik Berbantu “Puzzle 3D Object” di Kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten Yogyakarta Tahun Pelajaran 2023/2024

Annisa Solehah*, Soviyah Soviyah

Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Abstrak: Penelitian yang dilakukan pada bulan Februari hingga Maret 2024 ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membandingkan pecahan dengan pendekatan realistik berbantu “Puzzle 3D Object”. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan MC Taggart, dengan subjek penelitian 19 orang peserta didik di kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten tahun ajaran 2023/2024. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes tertulis. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Persentase peserta didik yang lulus KKM saat prasiklus adalah 26,3%, masih tergolong kurang sekali, karena dengan persentase ketuntasan ≤ 40 . Oleh sebab itu, guru melakukan penelitian dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan pendekatan realistik berbantu media yang berbeda selama 2 siklus. Pada siklus I, penggunaan pendekatan matematika realistik berbantu video dan gambar mampu meningkatkan kemampuan membandingkan pecahan, persentase peserta didik yang nilainya diatas KKM meningkat menjadi 21,08%. Namun hasil tersebut belum sesuai dengan indikator keberhasilan, sehingga peneliti melakukan penelitian siklus II dengan pendekatan yang sama, namun dengan berfokus pada variasi media pembelajaran yang berbeda, yaitu “Puzzle 3D Object”. Pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan, persentase hasil belajar peserta didik mencapai KKM mengalami peningkatan sebesar 36,82%. Dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantu “Puzzle 3D Object” tiruan makanan yang dipotong-potong sebagai media untuk mewujudkan besar nilai pecahan, mampu meningkatkan hasil belajar kognitif membandingkan pecahan peserta didik, dan mampu meningkatkan hasil belajar pada materi membandingkan pecahan kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Media Ajar Matematika, Membandingkan Pecahan

DOI:

<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.371>

*Correspondence: Annisa Solehah

Email: solehahannisa5@gmail.com

Received: 02-03-2024

Accepted: 30-04-2024

Published: 31-05-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: The research conducted from February to March 2024 is class action research (PTK) which aims to improve the ability to compare fractions with a realistic approach assisted by “Puzzle 3D Object”. This research used the Kemmis and MC Taggart model, with the research subject of 19 students in class IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten in the 2023/2024 school year. Data collection was done through observation, interviews, documentation, and written tests. Data analysis techniques are descriptive qualitative and quantitative. The percentage of students who passed the KKM during the pre-cycle was 26.3%, still classified as very poor, because with a percentage of completeness ≤ 40 . Therefore, the teacher conducted research by carrying out the learning process using a realistic approach assisted by different media for 2 cycles. In cycle I, the use of a realistic mathematics approach aided by videos and images was able to improve the ability to compare fractions, the percentage of students whose scores were above the KKM increased to 21.08%. However, these results were not in accordance with the success indicators, so the researchers conducted cycle II research with the same approach, but by focusing on different variations of learning media, namely “3D Object Puzzle”. In cycle II, there was a significant increase, the percentage of student learning outcomes reaching KKM increased by 36.82%. From the results of the study, it shows that the realistic mathematics learning approach assisted by “Puzzle 3D Object” imitation of food that is cut into pieces as a medium to realize the value of fractions, is able to improve the

cognitive learning outcomes of comparing fractions of students, and is able to improve learning outcomes on the material of comparing fractions of class IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten.

Keywords: Classroom Action Research, Math Teaching Media, Comparing Fractions

Pendahuluan

Tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, bahwa “Pendidikan menjadi usaha terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang membuat peserta didik aktif mengembangkan potensi dan memiliki kekuatan spiritual yang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, mampu mengendalikan diri dengan cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, sehingga peserta didik dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan memiliki cita-cita besar, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mencetak generasi Indonesia yang memiliki keterampilan dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga Indonesia dapat mengalami kemajuan dalam peradaban yang memiliki intelektual tinggi. Hal ini dapat diwujudkan dengan penanaman budaya membaca, berhitung, dan menulis. (Nurgiansah, 2019).

Pendidikan Indonesia akan berhasil karena adanya faktor kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mempengaruhi anak untuk suka dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran bermakna perlu diiringi dengan usaha mengembangkan keterampilan literasi dasar. Budaya literasi dasar dapat diterapkan pada jenjang pendidikan dasar, salah satunya adalah literasi numerasi. Numerasi merupakan kemampuan untuk mengaplikasikan konsep matematika untuk dapat menyelesaikan masalah yang ditemui dalam kehidupan (Rahmasari, 2022). Namun pada kenyataannya, dalam melaksanakan pendidikan, pendidik sering dihadapkan oleh masalah utama yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari mata pelajaran matematika.

Karakteristik pembelajaran matematika salah satunya adalah memiliki objek kajian yang abstrak (Harfin Lanya, 2023), yang tersusun secara tersusun dan sistematis, hingga saat ini proses pembelajaran yang masih banyak ditemukan adalah dengan terfokus pada guru, guru memberikan rumus dan menghafal rumus melalui cara ceramah tanpa tahu asal konsep tersebut darimana, sehingga kelas menjadi monoton. Tidak jarang ketika siswa menemukan permasalahan dengan konsep matematika yang sama, dengan model soal berbeda, siswa merasa kesulitan dan *stuck* pada satu rumus. Hal ini sesuai dengan yang terjadi di SD Muhammadiyah Noyokerten. Mata pelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati. Peneliti mengungkapkan kurangnya perhatian. dan minat peserta didik pada muatan pelajaran matematika didasarkan oleh hasil wawancara

yang peneliti lakukan dengan peserta didik. Diperoleh hasil bahwa peserta didik di kelas IIIB, masih 31,6% yang menyukai mata pelajaran matematika.

Tabel 1. Ketertarikan Peserta Didik pada Muatan Pelajaran

Matematika dan Sains	Olahraga	Seni Budaya
ZEAA	MAO	NLS
ZAA	HAA	ZARH
AWN	DFZ	HSA
AKS		ANS
ZM		KTD
KNA		KNAP
		RQM
		FGQM
		TPP
		NFEA
		AGNR

Hal ini diungkapkan peserta didik, karena pelajaran matematika menakutkan karena identik dengan angka-angka, sehingga tidak sedikit peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang harus menguras pikiran untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam soal-soal. Padahal, pemahaman terhadap matematika sangat penting bagi kehidupan peserta didik dan memiliki relevansi terhadap mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran matematika di kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten, peneliti juga memperoleh data mengenai hasil belajar yang rendah pada materi membandingkan pecahan, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) Matematika yaitu 75. Rendahnya hasil belajar ini dilihat dari hasil perolehan evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas dimana data tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Pre Test Materi Membandingkan Pecahan

No	Rentang Nilai	Banyak Siswa
1	10-20 (Belum Tuntas)	1
2	21-30 (Belum Tuntas)	1
3	31-40 (Belum Tuntas)	Tidak ada
4	41-50 (Belum Tuntas)	2
5	51-60 (Belum Tuntas)	4
6	61-70 (Belum Tuntas)	1
7	71-80 (KKM berada pada nilai 75)	5

No	Rentang Nilai	Banyak Siswa
8	81-90	3
9	91-100	2

Berdasarkan tabel hasil observasi terhadap kemampuan awal peserta didik pada topik pecahan yaitu materi Membandingkan Pecahan. Dapat diketahui bahwa, sebanyak 14 dari 19 peserta didik (1 peserta didik tidak hadir selama 2 siklus PTK berlangsung) masih belum mampu memahami materi Membandingkan Pecahan, hal ini terjadi disebabkan beberapa faktor, seperti pembelajaran yang kurang menarik dan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah. Melihat kasus yang sudah terjadi, peneliti berusaha untuk mencari media pembelajaran yang dapat melibatkan pemodelan dan memanfaatkan benda-benda di lingkungan sekitar, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep dan merealisasikannya dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran “Puzzle 3D object” dari tiruan makanan yang dapat dipotong-potong sama besar, sebagai penunjang dalam meningkatkan keberhasilan dan keaktifan peserta didik di kelas pada muatan pelajaran matematika materi Membandingkan Pecahan di kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten.

“Puzzle 3D object” dari tiruan makanan yang dapat dipotong-potong sama besar, merupakan media pembelajaran berupa alat peraga yang digunakan untuk memeragakan besar dari nilai pecahan. Pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas dengan alat peraga, telah mengadopsi pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai *Tri Nga*. Melalui konsep *Tri Nga* ini, peserta didik dapat *Ngerti* (Mengetahui dengan mengamati demonstrasi penjelasan awal yang diberikan oleh guru), *Ngrasa* (Memahami konsep pembelajaran dengan mengaitkan pada penggunaan media pembelajaran Puzzle 3D Object), hingga *Nglakoni* (Melaksanakan atau mengerjakan atau menyelesaikan permasalahan matematika lainnya dengan konsep matematika yang telah dipahami melalui media pembelajaran Puzzle 3D Object). Dengan bantuan media pembelajaran Puzzle 3D Object, peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran matematika secara realistik dengan dengan menyentuh objek tiruan secara langsung dan terlibat dalam menyusun potongan roti membentuk nilai pecahan yang telah ditentukan kemudian membandingkan potongan kue dengan nilai pecahan yang berbeda dan menentukan pecahan senilai dengan besar kue dengan jumlah potongan yang berbeda. Melalui pemberian media pembelajaran Puzzle 3D Object Pecahan, diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang bermakna yang mampu *Memayu Hayuning Manungso* (Membahagiakan hidup manusia pada umumnya yaitu kebermaknaan dan rasa enjoy pada peserta didik untuk memahami suatu konsep matematika) (Tim Ketamansiswaan, 2020: 43).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggabungkan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan motivasi belajar dan tingkat kemampuan peserta didik, sementara data kuantitatif berfokus pada nilai hasil belajar peserta didik. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengevaluasi

rerata nilai dan ketuntasan hasil belajar, dengan diagram untuk visualisasi. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes tertulis. Analisis data kualitatif menggunakan teknik model interaktif Miles dan Huberman, sementara data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rerata hasil belajar setiap siklus, persentase ketuntasan, serta merumuskan indikator kinerja. Temuan penelitian didukung oleh hasil tes peserta didik, dan dilakukan verifikasi untuk kesimpulan yang valid.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum memulai perencanaan tindakan dan penelitian, peneliti melakukan observasi dan pembelajaran prasiklus terlebih dahulu. Berikut ini data hasil pretest yang digunakan oleh peneliti untuk prasiklus mengetahui pengetahuan dan kemampuan awal peserta didik disajikan dalam bentuk tabel dalam penyusunan penelitian ini:

Tabel 3. Penilaian Prasiklus Peserta Didik

No	Nama	Nilai
1	AGNR	87
2	AKS	60
3	AWN	100
4	ANS	73,4
5	DFZ	87
6	FGQM	47
7	HSA	73,4
8	HAA	67
9	KTD	73,4
10	KNAP	20
11	KNA	60
12	MAO	60
13	NFEA	27
14	NLS	60
15	RQM	Absen Selama 2 Siklus
16	TPP	47
17	ZARH	73,4
18	ZAA	73,4
19	ZEAA	100
20	ZM	87

Setelah peneliti memperoleh hasil belajar dan kemampuan peserta didik materi “Membandingkan Pecahan” prasiklus, berikut ini peneliti sajikan tabel persentase nilai peserta didik prasiklus.

Tabel 4. Persentase Nilai Prasiklus Peserta Didik

No	Nilai	Jumlah	Presentase	Keterangan
1	20	1	5,26%	Belum Tuntas
2	27	1	5,26%	Belum Tuntas
3	47	2	10,52%	Belum Tuntas
4	60	4	21,05%	Belum Tuntas
5	67	1	5,26%	Belum Tuntas
6	73,4	5	26,31%	Belum Tuntas
7	87	3	15,78%	KKM
8	100	2	10,52%	KKM
Jumlah Peserta Didik		19	100%	Belum Tuntas = 14 anak = 73,7 % Tuntas = 5 anak = 26,3 %

Persentase hasil prasiklusi tersebut selanjutnya dikategorikan apakah dalam posisi kurang, cukup, baik, ataukah sangat baik, pada setiap siklus pembelajarannya, maka peneliti dapat menyesuaikan persentase ketuntasan hasil belajar yang telah diketahui sebelumnya dengan tabel kriteria ketuntasan belajar peserta didik (Sagala, 2019: 61) berikut ini:

Tabel 5. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase Ketuntasan	Kriteria
$80 < x \leq 100$	Sangat baik
$66 < x \leq 80$	Baik
$56 < x \leq 66$	Cukup
$40 < x \leq 56$	Kurang
$x \leq 40$	Sangat Kurang

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk pembelajaran matematika di SD Muhammadiyah Noyokerten adalah 75. Penelitian dikatakan berhasil jika 70% atau 14 dari 19 peserta didik mampu mencapai nilai sama dengan atau lebih dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan data prasiklus yang diperoleh, persentase peserta didik yang lulus KKM saat prasiklus adalah 26,3% atau sebanyak 5 anak. Berdasarkan tabel, hasil belajar peserta didik, kemampuan belajar membandingkan pecahan di kelas IIIB masih tergolong kurang sekali. Hal ini karena dengan persentase ketuntasan ≤ 40 , digolongkan ke dalam kurang sekali.

Dari hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten yang dilaksanakan pada perbaikan pembelajaran dari satu siklus ke siklus berikutnya, terlihat adanya peningkatan kemampuan membandingkan pecahan (hasil belajar kognitif peserta didik). Dalam pembelajaran matematika, penanaman konsep sebaiknya dilakukan melalui sebuah proses pembelajaran dengan pendekatan realistik, dimana peserta didik aktif dalam mengembangkan strategi dan model yang sangat berkaitan dengan masalah yang diberikan. Untuk menimbulkan kesan bermakna dalam penanaman konsep matematika,

guru sebaiknya menghadirkan masalah matematika yang dapat dibayangkan oleh peserta didik (Putrawangsa, 2017: 39-42).

Setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan pendekatan realistik berbantu media yang berbeda selama 2 siklus, penggunaan media “Puzzle 3D Object” tiruan makanan dalam pembelajaran, memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Achmad Firdaus (2018: 250), penggunaan puzzle pecahan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa, membantu siswa dalam memahami berbagai kompetensi dasar tentang pecahan materi pecahan dengan pendekatan realistik, seperti mencari pecahan senilai, membandingkan pecahan, serta menciptakan komunikasi dua arah bukan teacher centris, yang mampu membuat suasana belajar di kelas menjadi kondusif untuk siswa dapat berpikir kritis, kreatif, dan eksploratif sehingga anak dapat berpikir bebas dan berpendapat sesuai potensinya.

Berikut ini, uraian pembahasan tentang hasil pelaksanaan tindakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan variasi media pembelajaran melalui dua siklus, sebagai berikut:

1. Siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pada pertemuan I peserta didik diberikan materi dalam bahan ajar tentang materi pecahan, mengenalkan unsur-unsur bilangan pecahan. Guru menayangkan powerpoint berisi video memotong makanan dan gambar makanan yang diberi garis-garis kemudian diarsir untuk menunjukkan potongan yang merupakan besar bagian yang diberi garis dan diwarnai, kemudian membandingkan bagian tersebut dengan bagian lainnya dan menentukan pecahan senilainya. Pada siklus I pertemuan II menayangkan powerpoint berisi video memotong makanan dan lembar kerja peserta didik yang terdapat gambar makanan. Dimana peserta didik memberi garis kemudian mengarsir bagian sesuai dengan permasalahan dalam LKPD. Dari bagian kedua makanan yang telah diarsir, peserta didik kemudian membandingkan bagian tersebut, dan menentukan pecahan yang senilai dengan pecahan bagian tersebut.

Pada kegiatan pembelajaran siklus I ini berjalan dengan lancar. Berikut penyajian data dalam bentuk tabel yang berisi hasil belajar peserta didik selama siklus I:

Tabel 5. Penilaian Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Nilai
1	AGNR	70
2	AKS	60
3	AWN	84
4	ANS	100
5	DFZ	60
6	FGQM	55
7	HSA	85

No	Nama	Nilai
8	HAA	68
9	KTD	80
10	KNAP	52,5
11	KNA	80
12	MAO	40
13	NFEA	60
14	NLS	70
15	RQM	Absen Selama 2 Siklus
16	TPP	44
17	ZARH	80
18	ZAA	85
19	ZEAA	100
20	ZM	100

Berdasarkan nilai yang disajikan dalam tabel tersebut, selanjutnya peneliti mengategorikan nilai hasil post test, sebagai berikut:

Tabel 6. Persentase Hasil Post Test Peserta Didik Siklus I

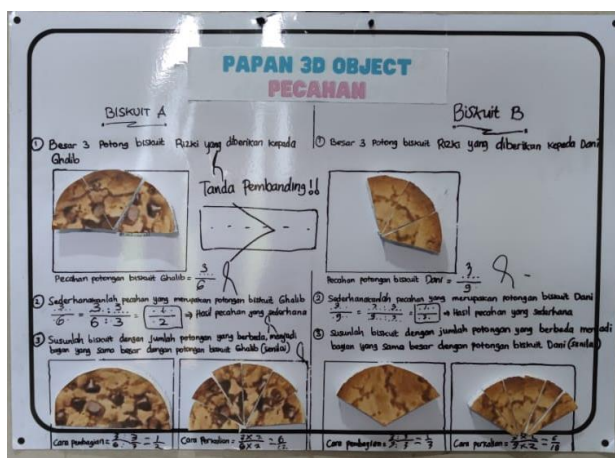
Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
40	1	5,26%	Belum Tuntas
44	1	5,26%	Belum Tuntas
52,5	1	5,26%	Belum Tuntas
55	1	5,26%	Belum Tuntas
60	3	15,8%	Belum Tuntas
68	1	5,26%	Belum Tuntas
70	2	10,52%	Belum Tuntas
80	3	15,8%	Tuntas
84	1	5,26%	Tuntas
85	2	10,52%	Tuntas
100	3	15,8%	Tuntas
Belum Tuntas = 10			
peserta didik = 52,62%			
Tuntas = 9 peserta didik			
= 47,38%			
Jumlah	19	100	

Berdasarkan hasil post test, penggunaan pendekatan matematika realistik berbantu video dan gambar mampu meningkatkan kemampuan membandingkan pecahan, jumlah

peserta didik peserta didik dari prasiklus ke siklus 1, peserta didik yang nilai diatas KKM bertambah 4 anak atau sekitar 21,08%. Namun hasil post test tersebut belum mencapai KKM dan belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Selain itu, media berupa powerpoint dan gambar tersebut, masih dinilai oleh peserta didik terlalu cepat untuk dipahami, media gambar juga dinilai belum dapat mewujudkan nilai pecahan, sehingga membuat guru model ingin memvariasikan media pembelajaran yang lebih konkret, untuk memberikan kesan real dengan benda tiruan untuk memudahkan peserta didik memahami konsep dan meningkatkan kemampuan membandingkan pecahan. Oleh karena itu dilakukan penelitian tahap selanjutnya yaitu penelitian siklus II dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sama yaitu matematika realistik, namun dengan berfokus pada variasi media pembelajaran yang berbeda yaitu "Puzzle 3D Object".

2. Siklus II

Pada siklus II pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pada pertemuan 1 peserta didik diberikan materi tentang unsur pecahan, mengetahui besar nilai pecahan dari potongan "Puzzle 3D Object" tiruan makanan (pizza) yang disusun dan ditempel pada LKPD yang tersedia untuk masing-masing kelompok. Kemudian melalui potongan "Puzzle 3D Object" yang telah disusun dan ditempel, peserta didik dapat membandingkan pecahan bagian makanan tersebut dengan melihat objek tiruannya. Selanjutnya peserta didik mengeksplor untuk menentukan pecahan senilainya dan pecahan bagian makanan tersebut.



Gambar 1. Media Papan 3D Object Pecahan

Pada siklus II pertemuan 2 peserta didik membuat variasi kegiatan. Masing-masing kelompok diminta aktif mengatasi masalah dalam LKPD satu persatu. Kegiatan nomor satu bagian A, masing-masing kelompok wajib mengarsir bagian pada 1 buah cookies (biskuit), selanjutnya rebutan (salah satu kelompok) untuk mencari 1 buah "3D objek tiruan biskuit" dengan jumlah potongan yang berbeda, kemudian disusun dengan menempel "Puzzle 3D Object" membentuk bagian pecahan seperti pada soal LKPD yang berhasil dijawab untuk ditempel pada papan tulis yang disediakan guru, untuk selanjutnya kelompok tersebut mempresentasikan kegiatan nomor 1 tersebut. Kegiatan nomor dua, seluruh peserta didik menyederhanakan kedua pecahan yang berbeda tersebut, kemudian rebutan untuk presentasi menjelaskan. Kegiatan nomor tiga, disediakan gambar 3 buah biskuit dengan

jumlah potongan yang berbeda namun memiliki besar bagian arsiran yang sama dalam LKPD masing-masing kelompok dapat menuliskan nilai pecahan bagian tersebut, selanjutnya rebutan kembali (salah satu kelompok) untuk mencari dan menyusun 2 buah "Puzzle 3D Object" merujuk pada jawaban pada LKPDnya, untuk mengaitkannya pada konsep pecahan senilai(memiliki nilai yang sama ketiganya). Untuk masalah matematika bagian B memiliki pola pengerjaan yang sama dengan bagian B, hanya saja jumlah potongan biskuitnya berbeda.

Dalam kegiatan siklus II ini berjalan dengan lancar, penggunaan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantu "Puzzle 3D Object" mampu membuat kelas menjadi aktif, serta meningkatkan kerjasama antar peserta didik dalam belajar, serta membuat pembelajaran lebih bermakna dan *student centered*. Pada akhir pembelajaran siklus II ini, peserta didik diberikan soal post test mandiri untuk mengetahui kemampuan membandingkan pecahan peserta didik serta dilakukan refleksi pembelajaran antara guru dengan peserta didik.

Berikut ini adalah penyajian data berupa tabel yang memuat hasil belajar (post test) peserta didik selama siklus II:

Tabel 7. Penilaian Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Nilai
1	AGNR	75
2	AKS	100
3	AWN	100
4	ANS	100
5	DFZ	100
6	FGQM	100
7	HSA	100
8	HAA	70
9	KTD	100
10	KNAP	100
11	KNA	85
12	MAO	70
13	NFEA	70
14	NLS	100
15	RQM	Absen Selama 2 Siklus
16	TPP	100
17	ZARH	100
18	ZAA	100

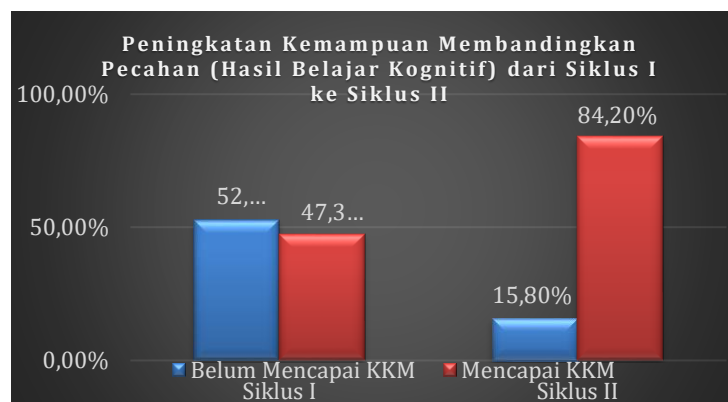
No	Nama	Nilai
19	ZEAA	100
20	ZM	100

Berdasarkan nilai yang disajikan dalam tabel tersebut, selanjutnya peneliti mengategorikan nilai hasil post test, sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Hasil Post Test Peserta Didik Siklus II

Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
70	3	15,78%	Belum Tuntas
75	1	5,26%	Tuntas
85	1	5,26%	Tuntas
100	14	78,94%	Tuntas
Jumlah	19	100	Belum Tuntas = 3 peserta didik = 15,8% Tuntas = 16 peserta didik = 84,2%

Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang sudah diajarkan hari ini. Dari hasil post test, terjadi peningkatan yang cukup banyak dari siklus I peserta didik yang diatas KKM berjumlah 9 peserta didik atau 47,38% dan pada siklus II peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 16 anak atau 84,2%.



Gambar 2. Peningkatan Pencapaian KKM dari Siklus I ke Siklus II

Berdasarkan data di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar Matematika. Persentase nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 36,82% dari tes pascatindakan siklus I ke tes pascatindakan siklus II. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantu "Puzzle 3D Object" tiruan makanan yang dipotong-potong untuk disusun sebagai media untuk mewujudkan besar nilai pecahan, mampu meningkatkan hasil belajar kognitif membandingkan pecahan peserta didik kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten.

Simpulan

Berdasarkan data dan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IIIB, SD Muhammadiyah Noyokerten, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantu "Puzzle 3D Object" dapat meningkatkan hasil belajar (kemampuan kognitif) pada materi membandingkan pecahan. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM, pada pembelajaran siklus I yang dilakukan tanpa media "Puzzle 3D Object" tiruan makanan nilai siswa yang mencapai KKM hanya sebesar 47,38%. Kemudian pada siklus II dengan bantuan media "Puzzle 3D Object" tiruan makanan, diperoleh hasil cukup signifikan dan sangat menyenangkan, yaitu persentase hasil belajar (kemampuan kognitif) pada materi membandingkan pecahan meningkat menjadi 84,2% pada siklus II, atau dapat dikatakan nilai peserta didik mencapai KKM sebesar 36,82%.
2. "Puzzle 3D Object" adalah media pembelajaran yang membantu guru dan peserta didik dalam memahami pecahan dengan pendekatan realistik Hal ini terlihat pada hasil observasi bahwa "Puzzle 3D Object" dapat digunakan dalam mewujudkan besar nilai pecahan melalui benda tiruan makanan, mencari pecahan senilai dan membandingkan pecahan.

Melalui "Puzzle 3D Object" di kelas IIIB, mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, suasana belajar menjadi lebih berpikir kritis, serta anak dapat mengeksplor sendiri pengetahuannya. Seperti yang peneliti sampaikan sebelumnya, bahwa pembelajaran matematika baiknya materi disampaikan dengan pendekatan dengan titik awal kehidupan nyata peserta didik, tidak boleh monoton, dan harus dikemas agar menarik bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Fadjarajani, S. (2020). *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Firdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 248-250.
- Hamdan. (2021). *Desain Pengembangan Kurikulum Pendidikan Keagamaan (Diniyah) Melalui Pendekatan Grassroots*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Harfin Lanya, M. Z. (2023). *Matematika SD dan Pembelajarannya*. Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media.
- Isrok'atun, A. R. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kependidikan, D. J. (2019). *Bahan Pengenalan Pembelajaran dan Penilaian Kurikulum 2013 (Terintegrasi PPK, Literasi, HOTS, 4Cs)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Ketamansiswaan, T. D. (2020). *Ketamansiswaan*. Yogyakarta.

- Kharisma, C. (2020). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMK Piri. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 54.
- Limbong, S. S. (2018). Model Pembelajaran CTL dan RME Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Padang: Guepedia.com.
- Mamik. (2015). Metodologi Kualitatif. Sidoarjo: Zifatama.
- Muh Fitrah, L. (2017). Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Ni Nyoman Parwati, d. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: Deepublish.
- Putrawangsa, S. (2017). Desain Pembelajaran Matematika Realistik. Mataram: CV. Reka Karya Amerta.
- Riinawati. (2020). Monograf: Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. Yogyakarta: CV Kanhaya Karya.
- Rosana. (2019). Belajar Menulis PTK. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Rusmawati. (2017). Penggunaan Alat Peraga Langsung pada Pembelajaran Matematika dengan Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, 3(2), 311-313.
- Rustiyarso. (2020). Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: PT Huta Parhapuran.
- Sagala, S. (2019). Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu. Bandung: CV ALfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Prenada Media.
- Setiawan, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siti Komariyah, A. F. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar. *JP3M: jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 57.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sutiah. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Vandini, I. (2015). Peran Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Matematika Siswa. *Jurnal Formatif*, 5(3), 215.
- Widyoko. (2015). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zebua, T. G. (2022). Menggagas Konsep Kecemasan Belajar Matematika. Gunungsitoli: Guepedia.com.