

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

Nunung Marifah¹, Riza Fatimah Zahrah², Winarti Dwi Febriani³

^{1, 2, 3}Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Jl. Peta No.177, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia
Email: nunungmarifah31@gmail.com

Article History

Received: 02-06-2024

Revision: 09-06-2024

Accepted: 11-06-2024

Published: 13-06-2024

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

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media, Puzzles, Fractions

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

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Media Pembelajaran, *Puzzle*, Pecahan

How to Cite: Marifah, N., Zahrah, R. F., & Febriani, W. D. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Konsep Pecahan Sederhana Menggunakan Media Puzzle Pecahan Kelas III SDN 2 Setiamulya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 2919-2927. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1196>

PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu universal yang menjadi dasar perkembangan teknologi terkini sehingga memiliki peran yang sangat penting ada berbagai disiplin serta memajukan daya pikir manusia, Menurut (Widayati, 2022) Konsep pembelajaran matematika merupakan proses interaktif antara guru dan siswa untuk mengembangkan model pembelajaran berpikir dan logis

yang dibuat oleh guru dengan menggunakan metode agar pembelajaran matematika lebih berkembang dan tumbuh secara maksimal, serta siswa mampu belajar lebih efektif dan efisien. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah berkontribusi terhadap terwujudnya tujuan pendidikan nasional dan membangun bangsa Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan berwawasan. Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan dunia nyata dan memecahkan masalah (Antoro, 2023).

Hasil belajar yang optimal bisa diamati dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam menyelesaikan tugas, serta mempunyai penghargaan yang bagus terhadap pelajaran (Arifin, 2020). Hasil belajar ialah perubahan perilaku peserta didik secara nyata sesudah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Dalam proses pembelajaran matematika, berdasarkan hasil pengamatan peneliti melihat proses pembelajaran di sekolah dasar yang akan dijadikan tempat peneliti bahawasannya pembelajaran hanya berpusat pada guru (Jihad & Haris, 2020). Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi dan siswa hanya diam serta memperhatikan. Sedangkan berdasarkan (Kemendikbud 2013), dalam rangka mencapai tujuan pada pembelajaran matematika, saat ini berbagai sekolah di Indonesia sebagian sudah menerapkan kurikulum 2013, dan ada juga yang sudah menerapkan ke kurikulum merdeka, diantaranya pada proses pembelajaran sudah berpusat pada peserta didik artinya didalam proses belajar- mengajar yang memiliki peran aktif yaitu siswa.

Tugas dari guru hanya fasilitator dan motivator bagi siswanya agar siswa bisa lebih aktif. Berdasarkan studi pendahuluan di SDN 2 Setiamulya, kompetensi dasar yang terdapat pada pelajaran matematika kelas III terdapat salah satu kompetensi dasar (KD) yaitu untuk memahami konsep Pecahan Sederhana dengan media yang kongkrit. Dilihat dari proses kegiatan belajar mengajar (KBM), terdapat siswa yang hanya duduk terdiam memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi tetapi tidak sampai memahami materinya. Kemudian guru tidak menggunakan media ketika proses menyampaikan materi. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan sesuai harapan, materi yang akan diajarkan pada siswa terlebih dahulu harus dikuasai oleh guru, memilih media atau model pembelajaran yang cocok serta menggunakan alat peraga agar siswa mengerti dan fokus terhadap materi yang akan disampaikan serta mampu mengelola kelas dengan baik.

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

siswa lebih dominan mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik serta mengerjakan latihan soal yang diberikan. Kemudian, guru juga hanya menggunakan media papan tulis saja pada proses pembelajaran. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan sekolah tersebut dalam pelajaran matematika kelas III adalah 70. Berdasarkan dari hasil pengamatan, kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran Pecahan Sederhana hanya menggunakan media papan tulis dan buku saja sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik yaitu menggunakan alat peraga atau media pembelajaran.

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

Dalam penelitian ini, alternatif media yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Puzzle* Pecahan. Dikatakan cocok untuk Pecahan karena siswa dapat lebih mudah mengenal bentuk – bentuk pecahan sederhana secara kongret. Dengan menggunakan media *Puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Media *Puzzle* Pecahan adalah alat peraga yang dibuat sendiri dan dimodifikasi oleh guru menggunakan formasi potongan buah – buahan atau atau angka. Pendidik bisa menggunakan media *Puzzle* ini menjadi alat peraga dalam pembelajaran serta berfungsi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal yang terdapat pada materi Pecahan Sederhana. Dengan menggunakan media *puzzle* pecahan hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana lebih meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran di sekolah Mc. Taggart mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Penelitian (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Pada model ini terdapat empat tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 4 tahapan yaitu Tes, observasi, dokumentasi, wawancara. Analisis data pada penelitian ini

menggunakan 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data dan kesimpulan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Lembar Observasi Aktivitas Guru untuk mencari data tentang aktivitas guru selama pembelajaran, Lembar Observasi Aktivitas Siswa untuk mencari data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran, serta Lembar Tes untuk mengukur kemampuan siswa aspek kognitif dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media mistar bilangan.

Objek pada penelitian tindakan kelas ini yaitu penerapan media pembelajaran melalui media *puzzle* pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana pada pelaksanaan memusatkan perhatian siswa dengan menggunakan materi yang disajikan, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan sederhana serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peran guru sebagai fasilitator dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Setiamulya Kota Tasikmalaya yang berjumlah 22 orang, yang terdiri dari 12 orang perempuan 10 orang laki – laki dengan latar belakang kemampuan yang berbeda. KKM SDN 2 Setiamulya untuk pembelajaran matematika adalah ≥ 70 . Oleh karena itu peneliti menyusun indikator keberhasilan sebagai berikut: Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan serta pemahaman siswa pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *puzzle* pecahan di kelas III SDN 2 Setiamulya. Penelitian ini berakhir setelah nilai individual pada siswa mencapai ≥ 70 dari KKM dan target keseluruhan mencapai 80% dari jumlah siswa di kelas III SDN 2 Setiamulya, Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya.

Hasil yang diperoleh dari pengamatan dan hasil evaluasi digunakan sebagai dasar apakah sudah memenuhi target atau perlu dilakukan penyempurnaan strategi agar di siklus berikutnya diperoleh hasil yang baik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berdasarkan pada variable hasil belajar yang terdiri dari observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh satu orang pengamat dengan tujuan untuk memantau serta mengetahui aktifitas peserta didik dan guru, tingkat keterlibatan peserta didik dan keterlaksanaan strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam proses pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian yaitu tes tertulis berbentuk esay mengenai materi yang telah dipelajari yang diberikan pada akhir setiap siklus dan bersifat individual. Skor individual pada saat tes akhir pemberian tindakan akan dibandingkan dengan nilai dasar individu yang merupakan nilai ulangan sebelum pemberian tindakan untuk menentukan poin peningkatan individu yang akan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Kemudian dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data secara langsung dari

tempat penelitian yang meliputi, silabus, RPP, buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto dan file data yang relevan dengan penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1. Rekapitulasi nilai prasiklus

Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Nilai Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
22	1.020	31,82%	68,18%

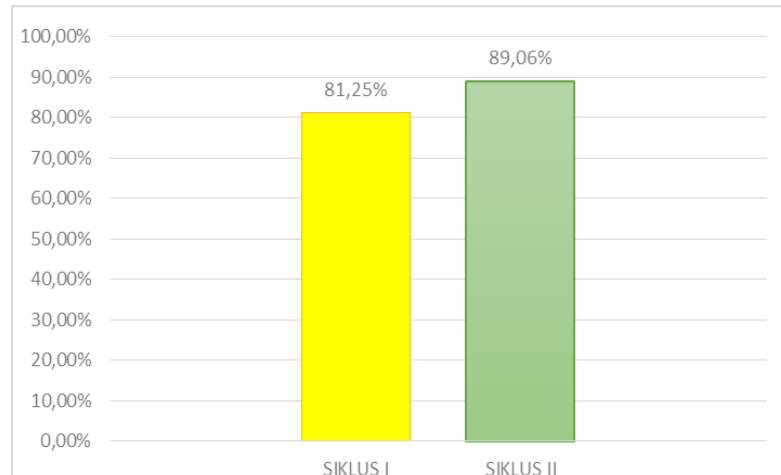
Berdasarkan hasil data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas lebih sedikit dibandingkan siswa yang belum tuntas. Dari jumlah 22 siswa, hanya 7 siswa yang berhasil mencapai KKM, 13 siswa belum mencapai KKM sehingga persentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 31,82%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas III pada materi pecahan sederhana yaitu 40,0 dari KKM 75 jadi masih belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Sehingga perlu adanya tindakan perbaikan dalam pembelajarannya, yaitu melalui pembelajaran menggunakan media *puzzle* pecahan. Sehingga nantinya hasil belajar siswa pada materi pecahan sederhana meningkat dan mencapai KKM dengan baik.

Tabel 2. Penilaian instrumen observasi RPP siklus I dan siklus II

No	Komponen Rencana	Frekuensi	
	Pelaksanaan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
1.	Identitas RPP	4	4
2.	Komponen Utama RPP	4	4
3.	Rumusan Tujuan Pembelajaran	9	10
4.	Media Pembelajaran dan Sumber Belajar	6	6
5.	Langkah Kegiatan Pembelajaran	12	15
6.	Penilaian Hasil Belajar	18	18
Total Skor yang diperoleh		52	57
Skor Maksimal		64	64
Rata-Rata		4	4
Presentase		81,25%	89,06 %

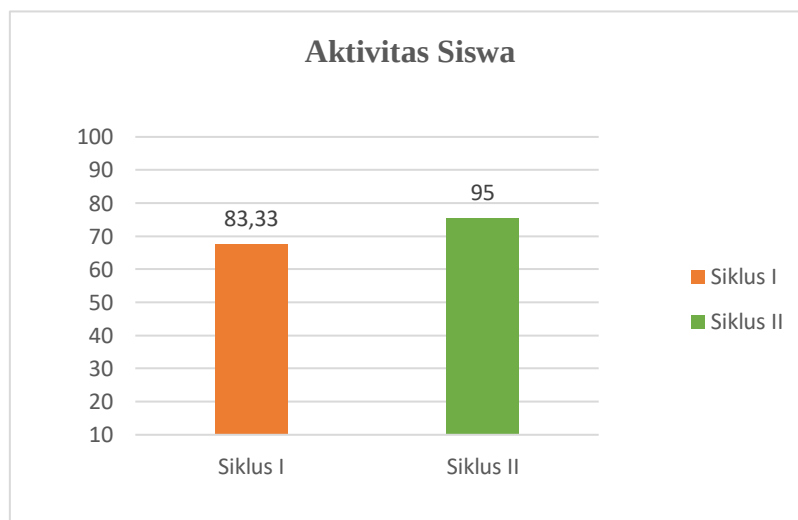
Kemampuan peneliti dalam merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus 1 adalah 81,25% dan termasuk pada kategori “baik” meskipun sudah termasuk pada kategori baik akan tetapi masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki yaitu kegiatan siswa berdasarkan kesiapan belajarnya harus lebih detail dan jelas sehingga akan mudah dalam mengaplikasikannya. Adapun perencanaan pembelajaran pada tindakan siklus II lebih baik dan meningkat menjadi 89,06%. Dengan demikian perencanaan pembelajaran yang dirancang

peneliti telah sesuai dengan ketentuan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya kemampuan peneliti dalam merancang RPP pada siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,81%. Data peningkatan proses perencanaan pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Grafik kemampuan guru dalam merancang RPP siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan ketercapaian aktivitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase pada siklus I sejumlah 83,33% meningkat pada siklus II yaitu 95%. Pada siklus II, kendala yang terjadi pada siklus I dapat teratasi dan diperbaiki.

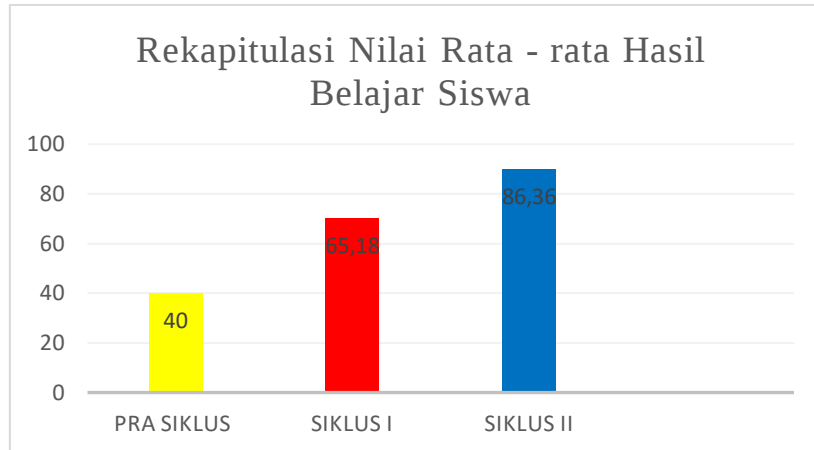


Gambar 2. Diagram perbandingan aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Peningkatan Hasil Belajar

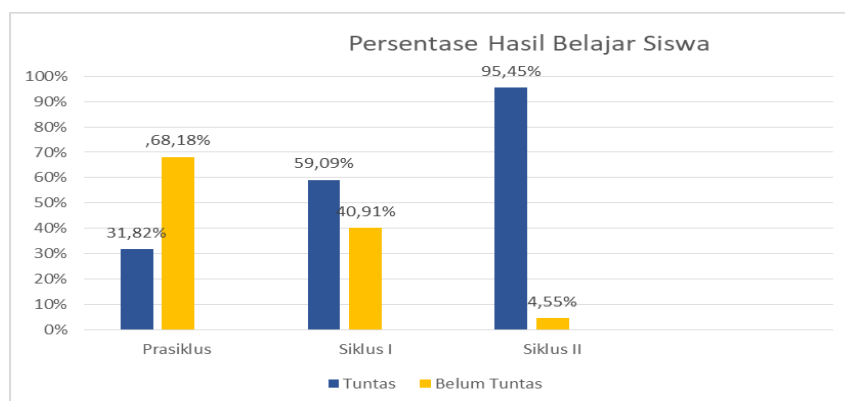
Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Matematika tentang pecahan sederhana dengan menggunakan media *puzzle* pecahan, peneliti menggunakan penilaian kepada siswa dengan memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu

sebelum pelajaran berakhir. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan hasil belajar pada pra siklus, siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kendala pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Perbandingan hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut:



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

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



Gambar 4. Digram perbandingan hasil belajar siswa

Dilihat dari gambar diatas, persentase hasil belajar siswa pada tahap pra siklus nilai rata-rata siswa sebesar 40,00 dan mengalami peningkatan sebesar 15,18 pada siklus I menjadi 65,18%, selanjutnya meningkat lagi sebesar 21,18 pada siklus II menjadi 86,36%. Pada tahap pra tindakan, persentase ketuntasan mencapai 31,82% sedangkan pada siklus I ketuntasan siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 59,09%. Namun ketuntasan ini belum mencapai kriteria yang ditetapkan sehingga dilakukan tindakan siklus II. Ketuntasan siswa meningkat sebesar 36,36% menjadi 95,45% yang artinya telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti sehingga penelitian ini dikategorikan sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan media puzzle pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Setiamulya, maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana menggunakan media *puzzle* pecahan meliputi RPP, LKPD, Lembar evaluasi serta menyediakan media *puzzle* pecahan untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi pecahan sederhana, perencanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II mendapatkan kategori sangat baik. Perolehan tersebut diukur dari pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan persentase pada siklus I yaitu 81,25% dan siklus II yaitu 89,06%.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan sederhana. Hal ini dapat membuktikan bahwa dengan menerapkan media *puzzle* pecahan, siswa dapat menentukan nilai pecahan pembilang dan penyebut dalam pecahan sederhana dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan nilai pecahan sederhana. Pelaksanaan penelitian berlangsung dengan bantuan guru kelas sebagai observer yang mengamati aktivitas guru dan siswa. Pengukuran keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dilihat melalui instrument aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pelaksanaan aktivitas guru pada siklus I mendapatkan persentase 77,63% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90,78%. Sedangkan untuk aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 83,33% dan pada siklus II 95% sehingga hasil tersebut termasuk kategori sangat baik.

Penggunaan media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siswa pada

pra siklus 40 dengan kategori masih rendah dan mengalami peningkatan sebesar 18,18 pada siklus I menjadi 68,18 dengan kategori rendah dan perlu peningkatan kembali. Kemudian mengalami peningkatan kembali pada siklus II sebesar 20,46 menjadi 88,64 dengan kategori sangat baik. Ketuntasan belajar siswa pada pra siklus mencapai 31,82% dengan kategori rendah dan mengalami peningkatan pada siklus I sebanyak 27,27% menjadi 59,09% dengan kategori rendah dan perlu ditingkatkan kembali. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan kembali sebanyak 36,96% menjadi 95,45% dengan kategori sangat baik

REFERENSI

- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399-404.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- BEKA, Y., Mandolang, E., & Sobon, K. (2022). Penerapan Media Puzzle Pecahan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa kelas III SDN Katolik 18 ST
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Yogyakarta, Gava Media, hal 8).
- Deaniera, D. G., & Nitta, P. (2021). Kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal matematika materi operasi pecahan kelas VII di Desa Karangsari. *Plusminus: Jurnal Pendidikan*
- Elyasa, D., Sidik, G. S., & Zahrah, R. F. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Luas Daerah Bangun Datar Melalui Media Puzzle Di Kelas Iv Sd N Jamanis. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(2), 172-179. *Matematika*, 1(3), 435-444.
- Febriani, W. D., Sidik, G. S., & Zahrah, R. F. (2019). Pengaruh Pembelajaran Realistic Mathematics Education dan Direct Instruction Terhadap Kemampuan pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa SD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 152-161.
- Febriana, & Rina. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Fathani, & Halim. (2009). *Matematika. Hakikat da logika*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, Hal 25.
- Kemendikbud. 2015. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Haryati, T. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika model belajar sambil bermain perbantuan media monopoli (PTK Matematika kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *JPG: Jurnal Penelitian Guru Fkip Universitas Subang*, 2(01), 187-194.
- Mulyani, D. S., Makkasau, A., & Syamsiah, D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Global Journal Teaching Professional*, 1(2), 192-207.
- Ruseffendi, E.T. 2006. *Pengantar kepada guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA (edisirevisi)*. Bandung:
- Taristo. Zahrah, R.F & Herman, T. 2018. Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita dan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui penggunaan masalah kontekstual matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16 (2). 119-126, 2018.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1)