

THE USE OF FRACTION CARD MEDIA TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF GRADE 3 STUDENTS OF YPK ERMASU MERAUKE ELEMENTARY SCHOOL

PENGGUNAAN MEDIA KARTU PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 3 SD YPK ERMASU MERAUKE

Ida Babangan^{1*}, Dewi Puji Rahayu², dan Sonya Lamera³

¹²³Universitas Musamus Merauke, 30263, Merauke, Indonesia

*Corresponding Author: idababangan13@gmail.com.

Naskah diterima: Maret 2024; direvisi: April 2024; disetujui: Juni 2024

ABSTRACT

This research aims to improve the mathematics learning outcomes of grade 3 students at SD YPK Ermasu Merauke by using fraction cards as media. This research was conducted involving 24 grade 3 students as research participants. The research results showed that the use of fraction cards had a positive impact on students' understanding of fractions. This is evidenced by the increase in the average student score from 66.08 in pre-cycle to 80.07 in Cycle II. Apart from that, the percentage of students who achieved the KKM also increased from 63% in Cycle I to 92% in Cycle I. Apart from that, students also showed higher interest and participation in learning when using fractional card media. This research concludes that the use of fraction card media can increase the understanding of the concept of fractions for grade 3 students at SD YPK Ermasu Merauke. Recommendations for further research are to conduct research with a larger sample and involve various other learning media to broaden students' understanding of other mathematical concepts.

Keywords: *fraction cards, math learning outcomes, grade 3 students.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke dengan menggunakan media kartu pecahan. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 24 siswa kelas 3 sebagai partisipan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu pecahan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap pecahan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 66,08 pada prasiklus menjadi 80,07 pada Siklus II. Selain itu, persentase siswa yang mencapai KKM juga meningkat dari 63% pada Siklus I menjadi 92% pada Siklus I. Selain itu, siswa juga menunjukkan minat dan partisipasi belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan media kartu pecahan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan melibatkan berbagai media pembelajaran lain untuk memperluas pemahaman siswa terhadap konsep matematika lainnya.

Kata kunci: kartu pecahan, hasil belajar matematika, siswa kelas 3 SD.

PENDAHULUAN

Pecahan adalah salah satu topik matematika paling penting yang dibahas di sekolah dasar. Memahami pecahan adalah dasar penting bagi anak-anak untuk memperoleh ide-ide matematika yang lebih rumit di kemudian hari. Kemahiran dengan pecahan merupakan prasyarat untuk memahami konsep-konsep seperti desimal, persentase, rasio, dan proporsi. Pecahan terjadi di banyak situasi dunia nyata. Misalnya membaca resep, menghitung waktu, memotong kue menjadi beberapa bagian, serta memahami peta dan grafik. Sangat penting untuk memahami pecahan dan menggunakannya untuk memecahkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. (Khilda, F., Kartinah, & Khotijah, D., 2023).

Memahami pecahan dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam matematika secara keseluruhan. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis seperti memecah masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan menemukan solusi yang tepat, menganalisis informasi dan membuat penilaian yang tepat, serta memahami hubungan antara sebab dan akibat serta membuat kesimpulan yang logis. Berkat hal ini, siswa akan dapat lulus berbagai tes aritmatika dengan lebih mudah dan terjamin. Memperoleh pengetahuan tentang pecahan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam matematika. Memahami pecahan sangat penting bagi siswa kelas tiga karena dapat menginspirasi mereka untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan kemampuan aritmatika mereka. Agar siswa dapat mempelajari pecahan dengan cara yang menyenangkan dan berhasil, orang tua dan instruktur harus memberikan bantuan dan arahan yang tepat. (Mariati., 2020).

Namun kenyataannya, banyak siswa kelas III SD YPK Ermasu Merauke yang kesulitan memahami konsep pecahan. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: (1) Sifat pecahan yang abstrak: Siswa terkadang merasa kesulitan dalam memvisualisasikan pecahan. Hal ini menyulitkan siswa untuk memahami arti dan representasi pecahan; (2) Materi pembelajaran kurang menarik, karena guru hanya menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai sumber belajar; (3) Strategi pengajaran yang tidak tepat, karena guru menggunakan satu metode secara berulang-ulang tanpa variasi dapat membuat siswa bosan dan kehilangan minat belajar; (4) Meskipun keterampilan prasyaratnya belum kuat, pemahaman yang kuat tentang konsep bilangan bulat membantu siswa membangun

Variabel tambahannya mencakup kurangnya antusiasme dan dorongan siswa, serta beragamnya kapasitas kognitif dan preferensi belajar mereka. Setiap siswa memiliki kecenderungan dan preferensi unik dalam belajar, baik kinestetik, auditori, atau visual. Guru dapat memilih sumber belajar yang tepat untuk membantu siswa lebih memahami konsep pecahan dengan menentukan gaya belajar siswanya.

Siswa akan lebih terlibat dan bersemangat dalam mempelajari pecahan jika menggunakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Menggunakan perangkat lunak interaktif, permainan, atau simulasi yang mengharuskan siswa menyelesaikan soal pecahan secara langsung adalah beberapa contohnya. Hasilnya, pemahaman siswa akan bertambah dan hasil belajar matematika mereka akan meningkat. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menginspirasi siswa, dan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman menyeluruh tentang gagasan pecahan dengan menggunakan strategi yang mengutamakan kebutuhan siswa dan memanfaatkan materi pembelajaran yang menarik. (Aida, N., 2023). Merupakan keputusan bijak untuk menggunakan kartu pecahan sebagai alat pengajaran yang menyenangkan dan sederhana. Dengan penggunaan media ini siswa dapat lebih jelas menangkap dan mampu menggambarkan pengertian pecahan. Topik pecahan, antara lain penjumlahan, pengurangan, perbandingan, dan operasi matematika lainnya, dapat diajarkan dengan menggunakan kartu pecahan.

Selain itu, pembelajaran kooperatif dan strategi pengajaran aktif dan interaktif lainnya sangat baik dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan pecahan yang lebih mendalam. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok, berbagi ide, dan mengklarifikasi topik satu sama lain. Siswa dapat mengamati bagaimana prinsip pecahan digunakan dalam konteks dunia nyata melalui pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah, sehingga memberi mereka pemahaman praktis tentang subjek tersebut.

Peneliti menggunakan media kartu pecahan karena beberapa keuntungan, diantaranya: (1) nyata dan visual: karena anak-anak dapat langsung melihat bagaimana pecahan tersusun dari komponen-komponen yang lebih kecil, kartu pecahan menawarkan gambaran visual yang konkrit tentang pecahan; (2) Kartu pecahan bersifat manipulatif dan interaktif; siswa dapat memindahkan, menyusun, dan menggabungkannya. Siswa dapat menyusun kartu pecahan secara teratur atau menempatkan pecahan di samping pecahan lainnya untuk mengamati perbedaan ukuran dan nilai pecahan; memanipulasi kartu pecahan dengan tangan mereka membantu memperkuat pemahaman mereka tentang operasi pecahan; (4) Siswa dapat lebih siap memecahkan masalah dan memahaminya dengan menggunakan kartu pecahan untuk pemecahan masalah; (5) kerja kelompok dan percakapan, yang memungkinkan siswa mengambil ide dan sudut pandang baru satu sama lain; (6) Kartu pecahan yang dapat diubah ke tingkat pembelajaran yang berbeda

Berdasarkan keadaan ini, peneliti berniat melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke yang menggunakan media kartu pecahan mempunyai hasil belajar yang berbeda dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional pada matematika, serta sejauh mana penggunaan media tersebut. kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Lebih lanjut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kartu pecahan meningkatkan pemahaman siswa terhadap gagasan pecahan dan kemampuan siswa dalam melakukan operasi pecahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang tepat untuk menguji pengaruh penggunaan media kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke. Guru di PTK akan menjadi peneliti yang bekerja sama untuk membuat dan melaksanakan modifikasi metode pengajarannya. Dengan penggunaan PTK, pendidik juga dapat mengumpulkan informasi kualitatif melalui observasi, wawancara, dan catatan reflektif. Informasi ini dapat membantu memperjelas dampak kartu pecahan terhadap tujuan pembelajaran matematika siswa. Model yang digunakan untuk mengembangkan penelitian tindakan ini di dalam kelas Kemmis dan McTaggart. Perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi adalah empat komponen yang saling berhubungan dalam model ini yang dianggap sebagai satu siklus (Geanartaroayna, L., 2022).

Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, matematika memiliki rata-rata nilai rapor terendah pada 24 siswa kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke pada semester I tahun ajaran 2023–2024. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan RPP matematika yang diubah pada semester I tahun ajaran 2023–2024 yang berlangsung pada tanggal 2 Oktober 2023 sampai dengan tanggal 2 November 2023.. Metode ini didasarkan pada gagasan (Meric, A., 2023) bahwa ketika tujuan penelitian tercapai, maka siklus penelitian dalam penelitian tindakan kelas berakhir, data di kelas sudah jenuh yaitu tidak ada lagi data yang dapat dilihat

atau ditampilkan dan kondisi kelas tetap konstan. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 pada mata pelajaran matematika kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke. Hal ini menunjukkan bahwa siswa berada pada kategori belajar penuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas III SD YPK Ermasu Merauke, yang terdiri dari 24 siswa 13 laki-laki dan 11 perempuan mengalami peningkatan hasil belajar matematika setelah diberikan intervensi dengan menggunakan kartu pecahan. Peningkatan nilai atau pemahaman siswa terhadap gagasan pecahan yang diajarkan dengan menggunakan media ini merupakan indikasi kemajuan tersebut. Telah terbukti bahwa penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat lebih memahami konsep pecahan dengan menggunakan materi ini untuk membantu mereka melihatnya secara konkrit. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka dan meningkatkan kemampuan matematika mereka dengan menggunakan kartu pecahan. Media kartu pecahan memberikan sejumlah manfaat. Awalnya, media ini membantu siswa dalam memahami hubungan antar pecahan.

Penggunaan media kartu pecahan dalam pembelajaran matematika di kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke memiliki implikasi yang penting. Media ini dapat menjadi alat pengajaran yang berguna untuk pecahan dan gagasan matematika kompleks lainnya. Selain itu, media kartu pecahan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa sekaligus mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam prosesnya. Berikut uraian temuan penelitian:

a. Hasil Penelitian siklus I

Peneliti merencanakan dua sesi dengan komponen pembelajaran meliputi waktu, indikator, keterampilan dasar, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan, sumber daya, dan lembar penilaian pada siklus pertama. Tujuannya adalah untuk memberikan instruksi yang tepat dalam menerapkan pembelajaran permainan kartu pecahan.

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pembelajaran (RPP) pada kegiatan pertama. Siswa didorong untuk terlibat langsung dengan kartu pecahan untuk memahami ide matematika dan operasi pecahan melalui penggunaan media seperti permainan kartu pecahan. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap gagasan pecahan dan kemampuannya dalam melakukan operasi matematika pecahan merupakan tujuan dari kegiatan ini.

Peneliti melakukan tugas yang sama seperti pada tindakan pertama pada tindakan kedua. Kartu permainan pecahan digunakan kembali untuk melaksanakan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan penerapan operasi matematika pada pecahan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa memahami pecahan lebih dalam dan lebih mahir dalam menerapkan operasi matematika pada pecahan tersebut.

Ketika menggunakan media seperti permainan kartu pecahan untuk menerapkan pembelajaran, peneliti mengamati. Tujuan observasi ini adalah untuk mengumpulkan data tentang bagaimana siswa terlibat dengan media, seberapa terlibatnya mereka dalam kegiatan kelas, dan seberapa baik mereka memahami dan menggunakan operasi matematika pecahan.

Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan kartu pecahan memperoleh rata-rata 71,29, naik dari rata-rata 66,08 pada siklus sebelumnya. Setelah menyelesaikan siklus I, terlihat adanya peningkatan yang terlihat pada hasil belajar siswa.

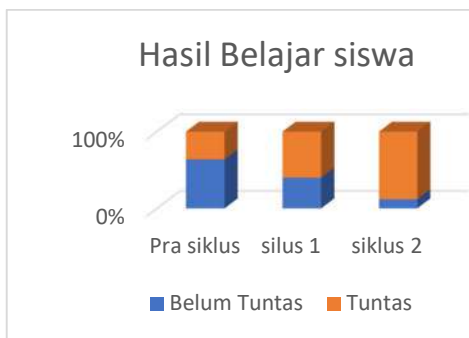
Selain itu, 63% siswa telah memenuhi KMM atau Kriteria Ketuntasan Minimum. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi atau melampaui tolok ukur yang ditetapkan dalam keterampilan dasar yang tercakup dalam pengajaran siklus pertama. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu permainan pecahan meningkatkan pemahaman siswa tentang gagasan pecahan dan kemampuan mereka dalam menerapkan operasi matematika pada pecahan. Namun, masih banyak pekerjaan yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk siklus mendatang.

b. Hasil Penelitian Siklus II

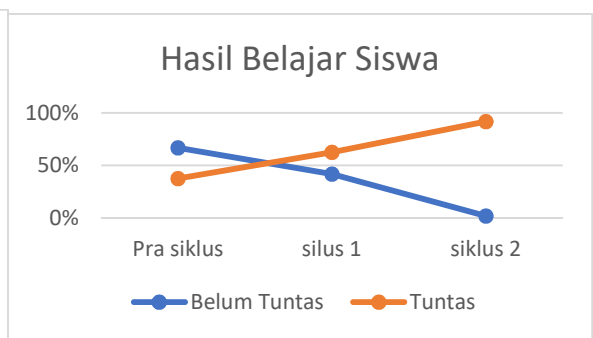
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari dua kali pertemuan, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, kegiatan, sumber daya, dan lembar penilaian telah disusun peneliti untuk siklus II. Tujuan dari RPP ini adalah untuk memberikan petunjuk yang tepat dalam penerapan pembelajaran media kartu pecahan.

Peneliti melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua, sama seperti pada siklus pertama. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar yaitu dari 63% menjadi 92%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi atau melampaui tolok ukur yang ditetapkan dalam keterampilan dasar yang dibahas pada siklus kedua. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Nilai rata-rata siswa meningkat dengan penggunaan kartu pecahan dalam pembelajaran matematika dari 71,29 pada siklus I menjadi 80,07. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah menyelesaikan siklus II, pemahaman siswa terhadap gagasan pecahan dan kemampuan menerapkan operasi matematika pada pecahan mengalami peningkatan yang signifikan.

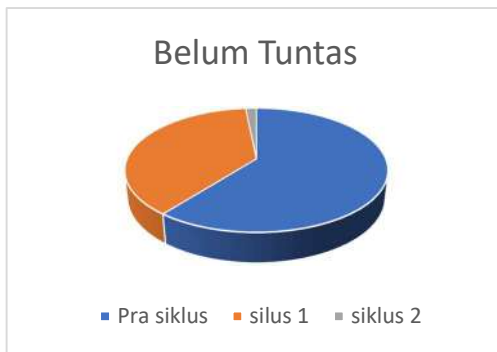
Temuan penelitian ini mendukung anggapan bahwa penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan tujuan belajar siswa. Siswa lebih mampu menerapkan operasi matematika pada pecahan dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang pengertian pecahan melalui interaksi langsung dengan media ini. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke pada topik pecahan sederhana. Sekalipun temuan penelitian ini menunjukkan kemajuan yang signifikan, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan standar pembelajaran siswa. Untuk membantu siswa agar lebih mahir dalam memahami dan menggunakan pengertian pecahan, media kartu pecahan dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pendidikan matematika. Data perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II ditunjukkan di bawah ini.



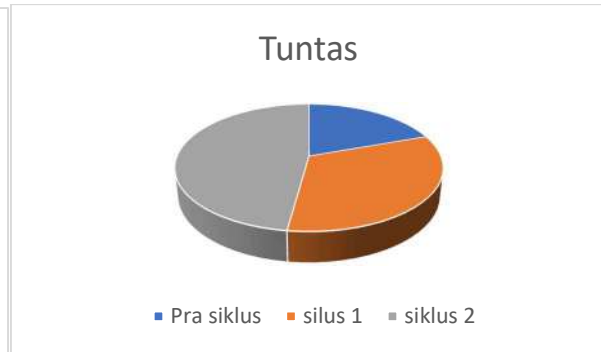
Gambar 1. Diagram Batang Hasil Belajar siswa Tiap Siklus



Gambar 2: Poligon Hasil belajar Tiap Siklus



Gambar 3. Persentase siswa Belum Tuntas Tiap Siklus



Gambar 4. Persentase Siswa Tuntas Tiap Siklus

SIMPULAN

Peneliti menemukan bahwa penggunaan media kartu pecahan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan dan kemampuannya dalam menerapkan operasi matematika pada pecahan. Berdasarkan temuan penelitiannya yang meneliti tentang penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD YPK Ermasu Merauke dapat disimpulkan bahwa. Setelah dilakukan dua siklus pembelajaran dengan media kartu pecahan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup besar. Baik nilai rata-rata siswa maupun ketelitian belajarnya meningkat. Nilai ujian akhir para siswa, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil tes pertama, menjadi bukti akan hal ini. Tujuan belajar siswa

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan:

1. Penerapan dan pengembangan media kartu pecahan di bidang pendidikan dapat maju. Media ini berpotensi menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran.
2. Agar anak tetap tertarik belajar, guru dapat menggunakan kartu pecahan dalam beberapa permainan dan kegiatan. Misalnya, untuk mengembangkan kemampuan mereka dengan cara yang menarik, siswa dapat memainkan permainan kartu pecahan yang menggabungkan operasi matematika pada pecahan.
3. Saat menggunakan kartu pecahan untuk pengajaran, guru harus memberikan instruksi yang tepat kepada siswa dan tahapan yang terorganisir dengan baik untuk diikuti. Siswa akan mendapatkan manfaat dari hal ini dengan mempelajari cara menerapkan prinsip pecahan dengan tepat dan menggunakan kartu pecahan.
4. Investigasi lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengkaji kemungkinan penggunaan media di berbagai bidang.

Diharapkan dengan mempraktikkan anjuran di atas, pembelajaran matematika di kelas 3 SD tentang pecahan sederhana akan lebih menarik, dinamis, dan berhasil membantu siswa memahami konsep pecahan serta meningkatkan kemampuan menerapkan operasi matematika pada pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Khilda, F., Kartinah, & Khotijah, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Sederhana Menggunakan Media Kartu Pecahan Melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Pada Siswa Kelas II SD Negeri 3 Jebol. Semarang: Seminar Nasional PPG UPGRIS, 549-560
- Geanartaroayna, L. (2022). Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Penerapan Media Pembelajaran Kartu Pecahan pada Siswa Kelas 3 di

- MIN 2 Kota Madiun (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Meric, A. (2023). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 607-618. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3303>
- Mariati. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Tentang Pecahan Melalui Penggunaan Media Alat Peraga di SDN 14 Banyuasin. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*. Diakses dari <https://journal.unpgr-palembang.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2119>
- Aida, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Siswa Kelas III SDN Benteng Seberang Kecamatan Pengaron Kabupaten Banjar. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 7(1). Diakses dari <http://ojs.iai-darussalam.ac.id/index.php/tarbiyah>
- Purwanto, E. S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Riastuti, N.D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. *Jurnal Guru Dikdas*, 8(2), 15-22. <https://doi.org/10.23887/jgd.v8i2.26534>
- Ruseffendi, E.T. (2021). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suherman, E. (2016). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sulastri, I. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-52. <https://doi.org/10.21009/JPD.010.1.6>
- Supriyadi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penggunaan Media Kartu Pecahan di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 112-119. <https://doi.org/10.17977/um033v4i3p112-119>
- Widoyoko, E.P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hardiyanti, R. (2021). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 87-94. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i2.7891>
- Utami, R.P. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 75-84. <https://doi.org/10.17977/jpp.v12i1.14321>