

Kemampuan Pemecahan Masalah Media Tic Tac Toe Materi Pembagian Pecahan Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Ilham^{1✉}, Darmiyati²

(1,2) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

✉ Corresponding author
[lilzaeeraon@gmail.com]

Abstrak

Dengan menggunakan media *Tic Tac Toe*, keterampilan pemecahan masalah dilatih guna meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan tingkat aktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkarakterisasi kegiatan yang dilakukan pendidik sekaligus mengkaji tugas, motivasi, dan hasil belajar peserta. Penelitian tindakan kelas adalah metodologi yang digunakan pelaksanaannya di SDN Sungai Mai sepuluh kelas IVB, totalnya ada tiga puluh tiga anak. Data kuantitatif dan kualitatif dari pengambilan tes dan observasi peserta didik digunakan dalam penyelidikan ini. Jenis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran, serta data kuantitatif berupa hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes tertulis. Analisis data dihitung berdasarkan dari skala persentase dan indikator ketercapaian belajar yang telah ditetapkan. Hasil kerja para pendidik memenuhi tingkat "Sangat Baik", menurut penelitian. Standar "Aktif Sepenuhnya" dipenuhi oleh aktivitas siswa. Motivasi belajar memenuhi syarat "Tinggi Secara Keseluruhan". Prestasi klasikal: Hasil belajar siswa memenuhi syarat tingkat prestasi tersebut. Saran yang dikemukakan peneliti yaitu penggunaan media *Tic Tac Toe* dapat menjadi salah satu alternatif pendidik untuk memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian pecahan, atau pada materi pembelajaran lainnya yang cocok.

Kata Kunci: *Pemecahan Masalah, Media Tic Tac Toe, Pembagian Pecahan*

Abstract

To boost learning goals, motivation, and action, people use Tic-Tac-Toe media to practice how to solve problems. The point of this study is to describe how teachers act and look at the activities, motivation, and learning results of the participants. The method that was used was Classroom Action Research used in SDN Sungai Mai's IVB ten class of thirty three students. This study uses two different types of data: quantitative data from written tests and qualitative data from observations made during the learning process. The findings demonstrated that the educators' efforts met the "Very Good" standard. The activity of students reached the criteria of "All Active". Learning motivation reached the criteria of "All High". Classical achievement of student learning outcomes has reached the criteria for classical achievement. The learning can of the educators' alternatives to improve the learning process to increase students' activity, motivation and learning outcomes on fraction division material.

Keyword: *Problem Solving, Tic Tac Toe Media, Dividing Fractions*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari besaran, ruang, transformasi, dan relasi (hubungan). Memahami keempat hal ini mengarah pada pengembangan konseptual menuju generalisasi yang lebih luar biasa dan penyelidikan yang lebih luas. Selain itu, sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk memahami matematika karena hidup akan sulit bagi siapa pun tanpa matematika. Oleh karena itu, matematika akan selalu membantu sains, saat ini dan di masa depan. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi bertumpu pada matematika yang merupakan mata pelajaran yang luas. Dengan demikian, gagasan mendasar di balik pendidikan matematika modern adalah untuk menciptakan dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa (Darmiyati. et al., 2023).

Banyak organisasi nasional dan internasional mengevaluasi kemampuan matematika siswa karena pentingnya pendidikan matematika. Dua organisasi internasional yang menilai kemampuan matematika siswa secara internasional adalah TIMSS (Trend International Mathematics and Science Study) dan PISA (Program for International Student Assessment). PISA dan TIMSS merupakan contoh ujian global, sedangkan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) merupakan contoh ujian lokal. Puspendik Kemendikbud (2019) menyebutkan rata-rata masih kurang dari 50% berdasarkan nilai UNBK SMP dan SMA. Prastitasari tahun 2019. Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara dalam survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2019. Hasil ujian siswa Indonesia di bidang membaca dan matematika hanya menempatkan mereka di urutan keenam dari bawah. (Novitawati & Darmiyati, 2023) Hal ini menandakan bahwa pemahaman anak terhadap matematika masih kurang.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan literasi matematika di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan mengadakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan bentuk evaluasi terhadap Kurikulum 2013. Tujuan utama kurikulum Merdeka adalah pencapaian kompetensi, kondisi lingkungan, dan implementasi berbasis kebutuhan. Kesimpulan dan analisis terhadap konsep-konsep tersebut dicapai melalui kajian terhadap kurikulum pemulihan pembelajaran Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Untuk memfasilitasi penerapan kurikulum otonom di sekolah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan program sekolah mengemudi (Noorhapizah et al., 202). Dengan pemikiran ini, sekolah dapat membuat pembelajaran matematika yang lebih fokus pada penerapan kehidupan nyata untuk membantu siswa lebih memahami bagaimana matematika digunakan dalam kehidupan nyata.

Kurikulum Merdeka masih belum dimanfaatkan dengan baik dalam pendidikan matematika, hal ini terlihat dari apa yang terjadi di lapangan. Hal ini berdasarkan apa yang peneliti lihat saat berbincang dengan guru kelas IVB SDN Sungai Miai 10. Sampai dengan tahun ajaran lalu, guru mengatakan masih ada siswa yang kesulitan memahami konsep matematika, tidak dapat menjelaskan dan menghitung dengan benar. pembagian pecahan, tidak termotivasi belajar, dan hasil belajarnya belum memenuhi KKTP. Selain itu, pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang beragam. Selanjutnya dari 33 siswa, hanya 15 atau 46% yang mampu memenuhi kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dan 18 atau 54% tidak mampu, sesuai dengan hasil ulangan matematika harian yang siswa ikuti. di SDN Sungai Miai 10 pada semester sebelumnya. Hasil tersebut berdasarkan kriteria pencapaian tujuan pembelajaran sebesar 70.

Cara pembelajaran matematika khususnya pembagian pecahan masih banyak memberikan penekanan pada guru sehingga membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa yang tidak tertarik untuk melanjutkan pendidikan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga menyebabkan rendahnya tingkat olah raga dan hasil belajar yang buruk. Siswa yang pasif juga kemungkinan mempengaruhi keengganan siswa untuk menyuarakan pikirannya dan kurangnya semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan fakta permasalahan yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa agar siswa lebih terlibat dalam pendidikannya, memahami konsep, dan pada akhirnya kompeten dalam menerapkan pengetahuan matematikanya dalam situasi dunia nyata, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif. pembelajaran diperlukan. setiap hari. Peneliti berpendapat bahwa penggunaan metode Problem Based Learning (PBL), dimana siswa belajar dengan menjawab permasalahan dari kehidupan nyata, merupakan cara yang baik untuk membantu siswa memahami matematika dengan lebih baik. Dalam kegiatan pembelajaran yang

pembelajarannya lebih berpusat pada siswa, aktif, dan relevan, paradigma pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menawarkan keunggulan (Darmiyati et al., 2023). Karena model Pembelajaran Berbasis Masalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang mengutamakan kerja kelompok dalam menyelesaikan masalah aktual pada situasi mereka saat ini, siswa dilibatkan secara efektif dalam latihan dan dilatih berpikir HOTS. Hal ini membantu siswa menjadi lebih terbiasa dalam mengelola permasalahan nyata di dunia nyata (Fauzi & Misdayanti, 2024).

Selanjutnya model pembelajaran dengan komponen gaming dapat diintegrasikan dengan paradigma pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model pembelajaran Course Review Hooray (CRH) dan Snowball Throwing merupakan dua contoh metode pembelajaran dengan aspek permainan. Siswa merancang sendiri pertanyaan untuk permainan Snowball Throwing. Siswa membuat soal, kemudian mereka melemparkan bola yang membawa soal tersebut kepada temannya. Siswa yang melempar bola menjawab pertanyaan tersebut. Jika sebuah bola dilempar ke salah satu murid, mereka harus bersiap-siap. Karena siswa dididik untuk mencipta dan menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diperoleh dari permainan ini, maka diharapkan penggunaan Snowball Throwing akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Prastitasari et al., 2022). Sementara itu, metodologi Course Review Hooray (CRH) membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan mengajak siswa bermain di luar. Untuk setiap respon yang benar, mereka didorong untuk berteriak "hore!" atau kata-kata penyemangat lainnya. Untuk meningkatkan atau memperluas pemahaman, jawaban pertanyaan ditulis dalam kolom bernomor atau kotak bergaris. Banyaknya hore atau tanggapan yang benar digunakan untuk menentukan penilaian. Menurut Metroyadi dkk. (2019), siswa yang terdaftar di Course Review Horay (CRH) menerima pelatihan tentang kolaborasi dan persatuan.

Selanjutnya dengan menggunakan media Tic Tac Toe, paradigma Problem Based Learning (PBL) dipraktikkan. Siswa dituntut untuk mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari KKTP ketika menggunakan media Tic Tac Toe, yaitu permainan kooperatif yang mengharuskan anggota kelompok untuk menang dengan menjawab pertanyaan secara akurat dan mencapai nilai tertinggi. Selain itu, untuk mendorong komunikasi antar siswa. Berikut cara penerapan latihan media pendidikan ini: 1) Instruktur menyajikan materi, 2) Instruktur memberikan materi pelajaran. 3) Siswa memperhatikan apa yang dikatakan instruktur, 4) Instruktur membagi kelas menjadi lima kelompok. 6) Instruktur memberikan simbol kepada setiap kelompok; lambang kelompok 1 misalnya bintang. 7) Instruktur menyiapkan permainan Tic-Tac-Toe di papan tulis. 8) Soal dibacakan oleh guru. 9) Kelompok yang paling cepat menjawab pertanyaan akan menyusun kepingannya di papan Tic-Tac-Toe. Hore berasal dari sekumpulan simbol yang membentuk garis melintang, bawah, atau diagonal. 11) Kelompok dengan simbol terbanyak diberikan kemampuan ini jika tidak ada kelompok yang membentuk garis menaik, menurun, atau diagonal. 12) Siswa yang dapat menjawab pertanyaan diberi penghargaan oleh guru. 13) Instruktur memberikan hadiah kepada tim yang berhasil dalam kompetensinya, 14) Instruktur menggunakan sesi tanya jawab untuk memperkuat konten, dan 15. Instruktur memberikan insentif dan penguatan materi kepada siswa untuk membantu mereka menyelesaikan pekerjaannya (Sulfemi dkk., 2022).

Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana lebih banyak latihan, motivasi, dan kurikulum Divisi Pecahan mempengaruhi seberapa baik siswa belajar matematika. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Snowball Throwing, dan Course Review Hooray (CRH) digunakan dengan media Tic Tac Toe Kelas IVB SDN Sungai Miai 10. Tujuan penelitian ini adalah untuk melengkapi temuan penelitian sebelumnya, termasuk yang dilakukan oleh Fauzi dkk. (2019), Darmiyati dkk. (2023), dan Darmiyati dkk. (2018). Penelitian ini mengkaji bagaimana minat belajar siswa dapat tergugah, dan mereka dapat dibantu untuk belajar lebih banyak melalui penerapan paradigma Problem Based Learning (PBL).

METODE PENELITIAN

Model siklus Penelitian Tindakan yang terdiri dari Langkah-Langkah Rekognisi, Tindakan, dan Refleksi menjadi pokok bahasan penelitian ini. Pra-observasi, rencana tindakan umum, observasi, dan refleksi merupakan langkah-langkah dalam skema Model Penelitian Tindakan Elliott yang disebut sebagai teknik penelitian. Pada tahun 2023, Darmiyati dkk. Untuk tahun ajaran 2023–2024, kelas IV SDN Sungai Miai 10 yang beralamat di Jl. Sultan Adam Komp. Ar-Rahim II No.1D RT.33,

Sungai Miai, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, merupakan lokasi proyek penelitian tindakan. Peneliti menggunakan informasi pembagian pecahan dari matematika tingkat IVB. Subjek penelitian adalah tiga puluh tiga siswa kelas IVB, lima belas diantaranya perempuan dan delapan belas laki-laki. Jenis data yang digunakan dalam penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa deskripsi dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Data kuantitatif yaitu data berbentuk angka-angka yang diperoleh dari nilai tes hasil belajar siswa (Darmiyati. & Hasanah, 2017). Faktor yang menjadi target penelitian adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi dan hasil belajar. Menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Snowball Throwing, dan Course Review Hooray (CRH) melalui media Tic Tac Toe.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru dapat meningkatkan tingkat aktivitas pada setiap siklusnya dengan memadukan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Snowball Throwing, dan Course Review Horay (CRH) dengan media Tic Tac Toe. Tabel berikut menggambarkan peningkatan pelaksanaan pembelajaran guru dari segi kualitas.

Tabel. 1 Presentase Aktivitas Pendidik

Siklus	Presentase	Kriteria
I	75%	Baik
II	100%	Sangat Baik

Pada siklus 1 guru menerima 75% dari total. Hasil ini meningkat hingga 100% dari total pada siklus 2. Perkembangan ini menunjukkan bagaimana guru menyempurnakan rencana pembelajaran mereka setiap siklus, mengatasi bidang-bidang yang masih memerlukan perbaikan. Pada siklus IV pendidik mampu memperoleh persentase 100% dan nilai Sangat Baik. Contoh keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Tic-Tac-Toe yang dipadukan dengan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) akan menghasilkan pembelajaran tindakan kelas yang berhasil. Hasil yang dicapai memenuhi penanda keberhasilan yang telah ditentukan dan sesuai antisipasi. Misalnya, guru mendapat nilai Sangat Baik pada aktivitas belajarnya, yang berkisar antara 26 hingga 32.

Peneliti dapat mengamati bahwa ketika instruktur pertama kali memulai pembelajaran, mereka mampu mengumpulkan kriteria kualitas dengan memperhatikan apa yang dilakukan guru. Hal ini terus ditingkatkan hingga instruktur mampu menyelesaikan proyek pembelajaran siklus 2 dengan skor setinggi-tingginya. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pembagian pecahan dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan pendekatan yang sangat baik untuk menguasai matematika dan mencapai hasil yang luar biasa. dan telah memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Misalnya, jika tugas belajar seorang guru masuk dalam kategori "sangat baik", maka dianggap berhasil.

Menganalisis data dari observasi aktivitas siswa pada setiap siklus menunjukkan peningkatan yang konsisten. Perubahan tersebut ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel. 2 Presentase Aktivitas Peserta Didik

Siklus	Presentase	Kriteria
I	40%	Sebagian Kecil Aktif
II	100%	Seluruhnya Aktif

Pengamatan pendidik menunjukkan bahwa aktivitas siswa terus meningkat pada setiap siklus. Hanya 40% siswa yang termasuk dalam kelompok siswa yang sangat terlibat dan aktif pada siklus 1. Guru terus berupaya untuk meningkatkan kinerja siswa dalam proses pembelajaran pada pelajaran berikutnya, dengan tujuan meningkatkan hasil siklus 2 hingga 100% siswa di kategori aktif dan sangat aktif.

Temuan ini menunjukkan bahwa semangat dan keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pendidikan memungkinkan mereka ditempatkan pada kategori sangat aktif. Selain ingin berprestasi, siswa juga berkompetisi dalam ajang tersebut karena ingin diperhatikan oleh guru dan teman. Siswa mendapat dorongan baik dari luar maupun dari dalam, yang menginspirasinya dan berdampak pada perilakunya. Pengamatan motivasi belajar setiap siklus, jika dianalisis, menunjukkan peningkatan yang stabil. Tabel berikut menampilkan modifikasi tersebut.

Tabel. 3 Presentase Motivasi Belajar Peserta Didik

Siklus	Presentase	Kriteria
I	27%	Sebagian Kecil Tinggi
II	100%	Seluruhnya Tinggi

Hasil observasi guru menunjukkan bahwa setiap giliran membuat anak semakin termotivasi untuk belajar. Beberapa hari memasuki siklus 1, hanya 27% siswa yang berada pada kelompok sangat tinggi dan tinggi. Guru akan terus berupaya agar siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuannya sehingga semuanya berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi pada akhir siklus 2. Belajar di kelas berikutnya. Yang pertama adalah saya memenuhi tanggung jawab saya dengan menyelesaikan tugas. Hal kedua adalah saya menikmati mengikuti kegiatan pendidikan. Hal yang ketiga adalah saya memiliki minat belajar yang kuat. Yang keempat adalah saya lebih suka mengerjakan pekerjaan rumah daripada bermain game. Kualitas kelima adalah ketekunan saya dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Keenam, saya bekerja keras untuk berkonsentrasi agar saya bisa belajar lebih baik. Sesuai dengan apa yang dipikirkan guru (peneliti) sebagai tanda keberhasilan, hal ini berarti motivasi belajar siswa berada pada rentang tinggi dan sangat tinggi. Masing-masing rentang tersebut mempunyai siswa yang motivasi belajarnya tinggi atau sangat tinggi. Jadi, meningkatkan minat belajar siswa dapat memberikan arahan dan bimbingan, serta cara belajar yang lebih menyenangkan yang dikaitkan dengan indikator motivasi belajar saat ini. Hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2 ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel. 4 Presentase Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus	Presentase	Kriteria
I	40%	Tidak Tercapai
II	100%	Tercapai

Terlihat pada tabel terlampir terlihat adanya peningkatan penilaian setiap siklusnya. Sebanyak 40% siswa pada Siklus 1 belum memenuhi syarat. Hasil siklus 2 meningkat secara efektif, menunjukkan bahwa semua siswa memenuhi persyaratan. Pembahasan ini menunjukkan bahwa penanda keberhasilan yang ditetapkan peneliti telah terpenuhi dan hasil belajar siswa klasikal mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Tentu saja faktor yang turut menyebabkan peningkatan tersebut antara lain aktivitas siswa, aktivitas guru, dan motivasi belajar siswa yang semuanya meningkat pada setiap siklusnya. Penanda keberhasilan para peneliti telah dipenuhi oleh peningkatan ini. Persentase tersebut di atas menunjukkan bahwa pendidik yang lebih berkualitas mempunyai dampak yang lebih besar baik terhadap kuantitas maupun kualitas belajar siswa ketika menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Snowball Throwing, dan Course Review Hooray (CRH) melalui media Tic Tac Toe.

Pembahasan

Selalu terjadi peningkatan pembelajaran yang terjadi ketika pendidik menggunakan kombinasi model Problem Based Learning (PBL) dan media Tic Tac Toe pada siklus 1 dan 2, sesuai dengan hasil observasi pengamat. Fungsi yang dijalankan pendidik dalam menyelenggarakan pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari maraknya aktivitas pendidik tersebut. Unsur kunci dalam menentukan berhasil tidaknya suatu teknik pembelajaran di kelas adalah guru. Para profesional pengajar yang memandang mengajar hanya sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa akan berbeda dengan para profesional pengajar yang memandang belajar sebagai proses membantu siswa. Setiap variasi ini dapat berdampak pada bagaimana strategi dikembangkan dan

bagaimana pembelajaran dipraktikkan. Dalam proses mengajar, pendidik tidak hanya berperan sebagai panutan atau teladan bagi peserta didik yang dididiknya, tetapi juga mengontrol proses pembelajaran. Dengan demikian, guru pada akhirnya bertanggung jawab atas kemanjuran metode tersebut. Dengan demikian, keterampilan atau kompetensi seorang pendidik sangat berperan dalam menentukan baik tidaknya suatu proses pembelajaran (Suriansyah et al., 2014). Tidak ada yang bisa memisahkan pendidik dari penciptaan lingkungan belajar yang sempurna. Pasalnya, guru tidak hanya berperan sebagai figur dalam proses pembelajaran; mereka juga mengelola pembelajaran yang sedang berlangsung karena kualitas dan keterampilan guru berdampak pada baik tidaknya suatu pembelajaran (Fauzi & Misdayanti, 2024).

Suriansyah dkk. (2014) menyoroti bahwa meskipun siswa adalah subjek, mereka lebih dari sekedar objek pengetahuan; dengan demikian, mereka memiliki kepribadian berbeda yang mencerminkan beragam tujuan dan aspirasi mereka. Siswa mempunyai tujuan tertentu yang harus dipenuhi sebagai pembelajar dari proses pendidikan yang berlangsung di dalam kelas. Sedangkan sebagai objek, siswa harus mempunyai kemauan untuk menyesuaikan diri dengan bentuk-bentuk yang telah ditentukan guru. Siswa harus memiliki keberanian moral, keterampilan lain, dan bukan sekedar kecerdasan intelektual, menurut Hosnan dalam Fauzi & Rosyadi (2024). Hal ini benar karena siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitifnya tetapi juga keterampilan emosi dan motoriknya.

Selain itu, selain aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu komponen yang sangat mempengaruhi pembelajaran. Prastitasari dkk. (2022) menegaskan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu, guru juga harus termotivasi. Ketika siswa menjalani proses belajar mengajar dengan penuh semangat, mereka menjadi peserta yang lebih terlibat dan gembira. Kurikulum sekolah dasar harus mencakup kegiatan menarik yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, bukan hanya duduk pasif di bangku atau mendengarkan. Siswa yang terdorong untuk belajar dari dalam akan lebih antusias dalam belajar, sehingga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Hasilnya, siswa akan termotivasi baik secara internal maupun eksternal, yang akan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kesenangan mereka di kelas. Mereka dapat berpikir dan berkomunikasi dalam bahasa mereka sendiri dan memahaminya berkat proses pembelajaran seperti ini (Fauzi et al., 2024).

Tujuan utama proses pembelajaran adalah memperoleh hasil yang baik dari pembelajaran. Tulisan Asep Jihad dan Abdul Haris digunakan Musarrofah pada tahun 2022. Tercapainya hasil belajar, atau perubahan tingkah laku yang sering terjadi pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik, merupakan tujuan proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil penelitian di atas menurut Prastitasari dkk. (2023), menunjukkan bahwa aktivitas instruktur, aktivitas siswa, dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika berkualitas tinggi semuanya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas IV B SDN Sungai Miai 10 mata pelajaran matematika materi pembagian pecahan, kemampuan pemecahan masalah melalui media Tic Tac Toe dapat disimpulkan bahwa aktivitas pendidik telah terlaksana dengan baik pada setiap siklusnya sehingga memperoleh kriteria sangat baik, aktivitas peserta didik dapat berjalan dengan baik pada setiap siklusnya sehingga memperoleh kriteria sangat aktif, motivasi siswa memperoleh kategori sangat tinggi dan tinggi, dan terdapat peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya dan mampu mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan oleh peneliti, baik itu ketercapaian individual maupun ketercapaian klasikal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ayahanda H. Juhran dan Ibunda Almarhum Hj. Jainap atas dukungan, bantuan dana, dan doanya dalam menyelesaikan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmiyati., Adawiah, Rabiatul., & Silvia, D. N. (2023). *Improving The Learning Outcomes Of Elementary School Students Using The Effectiveness, Creative, And Horay Models*. *International Journal*, 5(2), 1539–1590.
- Darmiyati. dan Hasanah, R. N. (2017). *Penerapan Model Explicit Instruction Dikombinasikan Dengan Model Probing Prompting Dan Media Realita Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. *JURNAL VIDYA KARYA*, 32(2).
- Darmiyati, Elisa, & Shinta. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Perkalian dan Pembagian Pecahan melalui Model Demonstrasi Kombinasi dengan Problem Based Learning dan Pair Checks Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Darmiyati, & Novitawati. (2023). *Development of a Project-Based Comprehensive Assessment Tool Model for Integrated Mathematics Learning in Elementary School Curriculum in Wetland Environments*. *Journal of Education Method and Learning Strategy*, 2(01), 17–27. <https://doi.org/10.59653/jemls.v2i01.303>
- Darmiyati., Sunarno., & Prihandoko, Yogi. (2023). *Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah Bumbu Kalimantan Selatan*. *Communtiy Development Journal* , 4(4), 8891–8895.
- Darmiyati., Sunarno., & Prihandoko, Yogi. (2023). *The effectiveness of portfolio assessment based problem based learning on mathematical critical thinking skills in elementary schools*. *International Journal of Curriculum Development, Teaching and Learning Innovation*.
- Fauzi, Z. A., Hasanah, A., Rosyadah, L., Fajrul Falah, F., Paulina, N., & Nabila, A. (2024). *Permainan Tradisional Babuta'an Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Internasional Pendidikan Multibahasa Dan Linguistik Terapan*, 1(2), 102–118. www.onlinedoctranslator.com
- Fauzi, Z. A., Maulana, Z., & Asniwati. (2019). *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan Ppkn Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Problem Based Learning, Mind Mapping Dan Word Square Di Kelas Iv Sdn Sungai Pantai 2 Barito Kuala* . Universitas Lambung Mangkurat.
- Fauzi, Z. A., & Misdayanti. (2024). *Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model PBL dibantu Model CTNJ dikelas V SDN Kelayan Selatan 6*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(3), 595–601.
- Fauzi, Z. A., & Rosyadi, R. (2024). *Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Sekolah Dasar Dengan Model JIGSAW, NHT Dan TGT*. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 3(4), 330–338. <https://doi.org/10.58344/locus.v3i4.2530>
- Metroyadi., Pratiwi, D. Ayu., & Adenan, Faisal. (2019). *Implementasi Kombinasi Model Auditory, Intellectually, Repitition (Air), Mind Mapping Dan Course Review Horay (Crh) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IVA SDN Sungai Lutul 5 Kota*. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 77–88.
- Musarrofah, S. (2022). *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Strategi Pemasaran Dengan Menerapkan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas XII TKJ 1 SMKN 2 Bangkalan*. *Jurnal Pendidikan Lampu*.
- Noorhapizah., Prihandoko, Yogi., Pratiwi, D. A., & Hartati. (2023). *Pendampingan Pengembangan Program Sekolah Untuk Menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka Di Lingkungan Lahan Basah*. *Communnity Development Journal*, 4(4), 8886–8890.
- Prastitasari, H. (2019). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual*. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 83–88.
- Prastitasari, H., Jumadi, J., Marhamah, E., Purwanti, R., & Sari, R. (2022). *Penggunaan Model Pairing Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Geometri*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 276–288. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8763>
- Prastitasari, H., Mairin Isnani, N., Purwanti, R., & Huljannah, M. (2023). *Peningkatan Aktivitas, Minat, Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Map Turret*. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1). <https://doi.org/10.3065>
- Sulfemi, W. B. S., Arsyad, A., & Nurlelarsi, E. (2022). *Model Course Review Horay Berbantu Media Kartu Berpadu Permainan Tic Tac Toe Dalam Pembelajaran PAI Masa PPKM*. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 171–188. <https://doi.org/10.37542/iq.v5i02.728>
- Suriansyah, A., Aslamiah, Sulaiman, & Norhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Rajawali Pers.