

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU EDUKATIF
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN PADA
SISWA KELAS IV MI WALISONGO KARANGDOWO 01
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

ABDUL LATIF

NIM. 2319065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2026

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU EDUKATIF
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN PADA
SISWA KELAS IV MI WALISONGO KARANGDOWO 01
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

ABDUL LATIF

NIM. 2319065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Latif
NIM : 2319065
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU EDUKATIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN PADA SISWA KELAS IV MI WALISONGO KARANGDOWO 01 KABUPATEN PEKALONGAN” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 12 Juni 2026

Yang Menyatakan

A red official stamp from the Indonesian Ministry of Education, Culture, and Higher Education (KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KULTUR, DAN KEMAHAKKILAHIRAN) is visible. The stamp contains the text 'REPUBLIK INDONESIA', 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KULTUR, DAN KEMAHAKKILAHIRAN', and a unique identification number '83E52AOX071583260'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Abdul Latif

NIM. 2319065

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Abdul Latif

NIM : 2319065

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengaruh Media Permainan Kartu Edukatif Terhadap
Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Kelas IV MI
Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 12 Juni 2026

Pembimbing,



Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd.

NIP. 19900412 202321 2 051

MOTTO

"Saya ingin menjadi guru yang tidak hanya dikenang karena apa yang diajarkan, tetapi karena keteladanan yang ditunjukkan. Sebab ilmu mampu mencerdaskan pikiran, namun akhlak dan teladan yang baik akan membentuk karakter, menginspirasi kehidupan, dan meninggalkan jejak kebaikan yang terus hidup sepanjang zaman (Abdul Latif)."

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT., karya sederhana ini penulis persembahkan kepada Ibu tercinta, Daninggar, dan Bapak tercinta, Ahmad Kholid, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, pengorbanan, motivasi, serta dukungan tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Penulis juga mempersembahkan karya ini kepada istri tercinta, Nailina Azka Sovia, beserta keluarga besar yang selalu memberikan cinta, doa, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan baik. Tidak lupa, karya ini penulis persembahkan kepada Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, sebagai tempat penulis menimba ilmu, pengalaman, dan membentuk karakter selama menempuh pendidikan.

ABSTRAK

Latif, Abdul. 2026. *Pengaruh Media Permainan Kartu Edukatif Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Edukatif, Pecahan.

Pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena materi pecahan merupakan salah satu materi matematika yang bersifat abstrak sehingga sering menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam memahami konsep pembilang, penyebut, pecahan senilai, dan perbandingan pecahan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya melalui media permainan kartu edukatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan sebelum menggunakan media permainan kartu edukatif? 2) Bagaimana pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan sesudah menggunakan media permainan kartu edukatif? dan 3) Bagaimana pengaruh media permainan kartu edukatif terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan? Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemahaman konsep pecahan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan kartu edukatif serta menganalisis pengaruh media permainan kartu edukatif terhadap pemahaman konsep pecahan siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman konsep pecahan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu edukatif berpengaruh terhadap pemahaman konsep pecahan siswa. 1) Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 51,75 yang termasuk kategori sangat kurang. 2) Rata-rata nilai posttest siswa sebesar 81,75 yang termasuk kategori baik. 3) Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -7,646 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu edukatif berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Permainan Kartu Edukatif Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan”. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW., keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

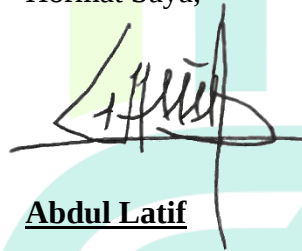
1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia mengarahkan Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah dan Guru MI Walisongo Wangandowo 01 yang telah mengijinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini telah Peneliti kerjakan dan selesaikan dengan maksimal, tetapi Peneliti juga mengharapkan saran serta kritik konstruktif dari berbagai pihak demi meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT., Peneliti memohon serta berserah diri dengan harapan mudah-mudahan niat baik yang selama ini ditempuh dapat bermanfaat dan barokah bagi diri pribadi, nusa, bangsa, dan agama. Kemudian, diharapkan pula semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman. Aamiin ya robbal alamin.

Pekalongan, 12 Juni 2026

Hormat Saya,



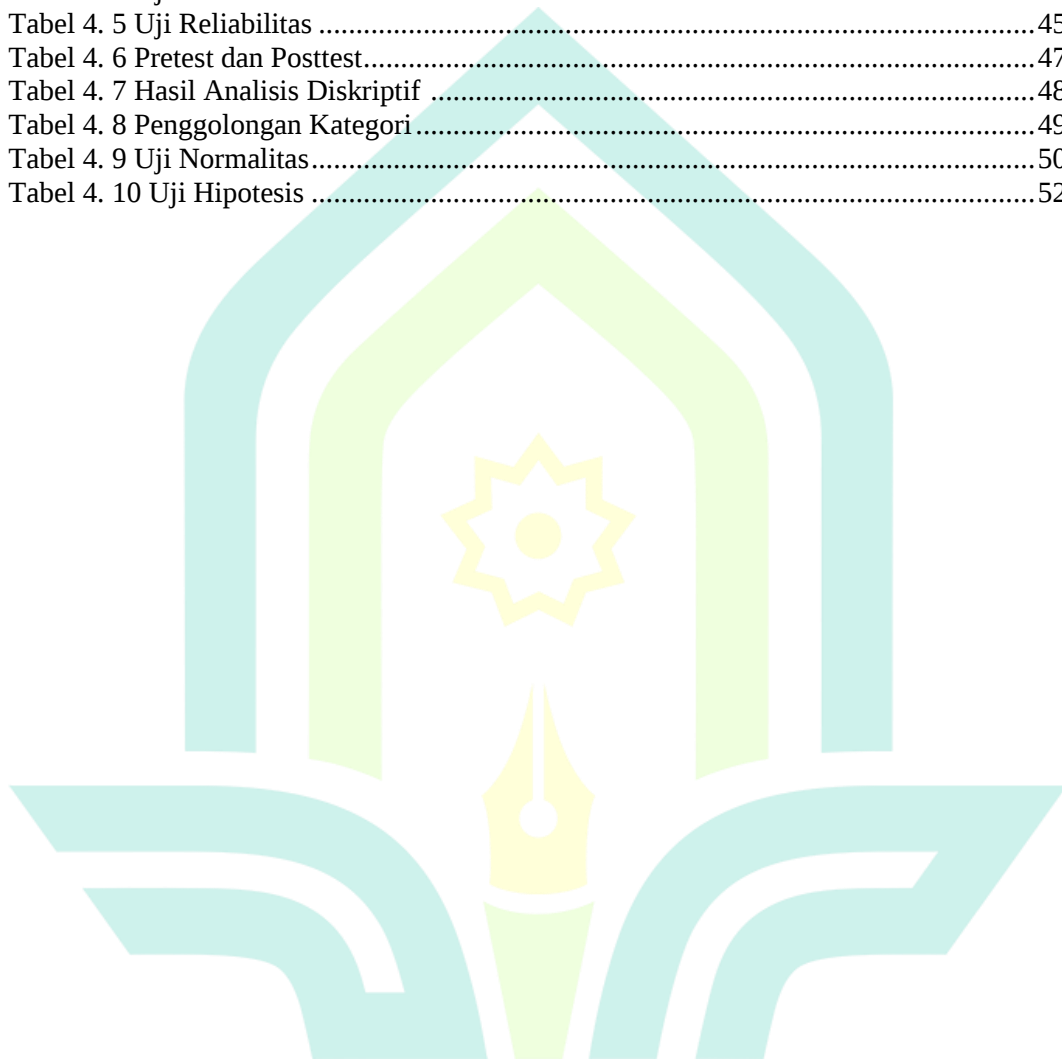
Abdul Latif
NIM. 2321161

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teoritik	9
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	19
2.3 Kerangka Berpikir	22
2.4 Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Populasi dan Sampel.....	28
3.3 Variabel Penelitian.....	29
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
3.5 Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.2 Pembahasan	53
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Nilai.....	31
Tabel 3. 2 Instrumen Tes.....	32
Tabel 3. 3 Kriteria Pengujian Uji-T.....	38
Tabel 4. 1 Keadaan Guru dan Karyawan.....	41
Tabel 4. 2 Keadaan Siswa	42
Tabel 4. 3 Hasil Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42
Tabel 4. 4 Uji Validitas	44
Tabel 4. 5 Uji Reliabilitas	45
Tabel 4. 6 Pretest dan Posttest.....	47
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Diskriptif	48
Tabel 4. 8 Penggolongan Kategori.....	49
Tabel 4. 9 Uji Normalitas.....	50
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis	52



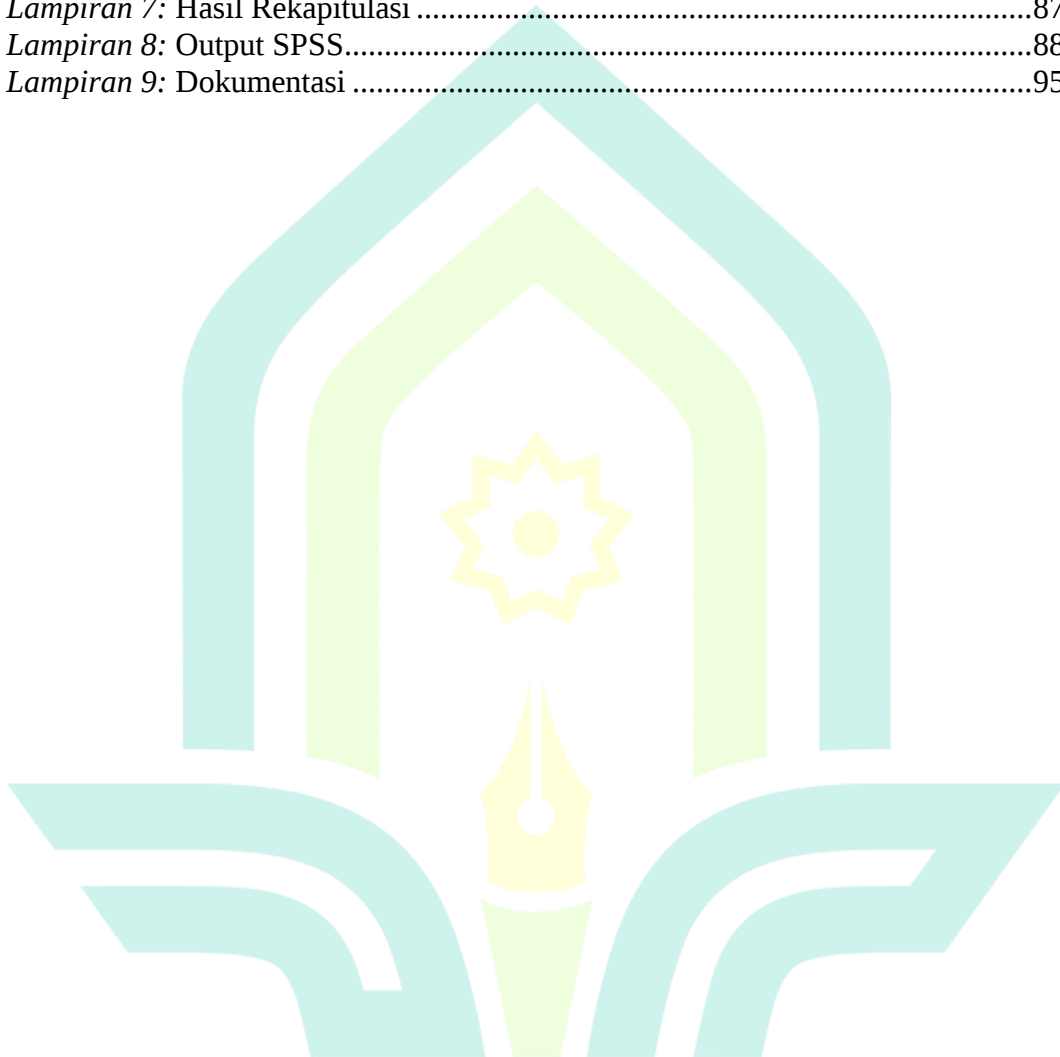
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
-------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup</i>	<i>66</i>
<i>Lampiran 2: Surat Izin Penelitian</i>	<i>67</i>
<i>Lampiran 3: Surat Telah Melaksanakan Penelitian</i>	<i>68</i>
<i>Lampiran 4: Tes</i>	<i>69</i>
<i>Lampiran 5: Lembar Validasi Instrumen Tes</i>	<i>80</i>
<i>Lampiran 6: Modul Ajar</i>	<i>82</i>
<i>Lampiran 7: Hasil Rekapitulasi</i>	<i>87</i>
<i>Lampiran 8: Output SPSS</i>	<i>88</i>
<i>Lampiran 9: Dokumentasi</i>	<i>95</i>



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis pada peserta didik. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena konsep matematika bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa jika tidak didukung dengan metode dan media pembelajaran yang tepat. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya pemahaman konsep matematika siswa serta berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai (Afiyah & Sutriyani, 2024).

Salah satu materi matematika yang sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar adalah materi pecahan. Materi pecahan mulai dipelajari secara lebih mendalam pada kelas IV sekolah dasar dan menuntut siswa untuk memahami konsep hubungan antara pembilang dan penyebut, membandingkan nilai pecahan, serta melakukan operasi hitung pecahan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut karena pecahan merupakan konsep abstrak yang tidak mudah dipahami tanpa bantuan media pembelajaran yang konkret. Kesulitan ini sering ditunjukkan melalui kesalahan

siswa dalam menentukan nilai pecahan, membandingkan pecahan, maupun menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pecahan (Kharimah et al., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran matematika agar siswa dapat memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Chasanah et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika adalah permainan kartu edukatif. Media permainan kartu edukatif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Penggunaan permainan kartu dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi antar siswa, serta membantu siswa memahami konsep matematika melalui aktivitas yang lebih konkret dan menarik (Babangan et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu dalam pembelajaran matematika memberikan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Hikmah et al. (2024) menunjukkan

bahwa penggunaan media permainan Edu Card pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Penelitian lain oleh Liana et al., (2024) menunjukkan bahwa media kartu domino pada materi pecahan dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Herawati & Arkhang (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu pecahan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam membedakan pembilang dan penyebut, kesulitan dalam membandingkan nilai pecahan, serta kesalahan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pecahan. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih mudah (Observasi di MI Walisongo Karangdowo 01, 9 Maret 2026).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan kartu edukatif yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV madrasah ibtidaiyah. Media ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai

sarana permainan edukatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Kartu Edukatif terhadap Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa khususnya pada materi pecahan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa kelas IV terhadap konsep pecahan masih rendah.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan pembilang dan penyebut pada pecahan.
3. Siswa kesulitan dalam membandingkan nilai pecahan dan menyelesaikan soal terkait pecahan.
4. Pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
5. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam materi pecahan masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mengkaji penggunaan media permainan kartu edukatif dalam pembelajaran matematika.
2. Materi yang diteliti dibatasi pada materi pecahan pada mata pelajaran matematika kelas IV.
3. Variabel yang diteliti meliputi media permainan kartu edukatif sebagai variabel bebas (X) dan pemahaman konsep pecahan siswa sebagai variabel terikat (Y).
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan.
5. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen untuk mengetahui efektivitas media permainan kartu edukatif terhadap pemahaman konsep pecahan siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan memaparkan beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan sebelum menggunakan media permainan kartu edukatif?

2. Bagaimana pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan sesudah menggunakan media permainan kartu edukatif?
3. Bagaimana pengaruh media permainan kartu edukatif terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk menganalisis pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan sebelum menggunakan media permainan kartu edukatif.
2. Untuk menganalisis pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan sesudah menggunakan media permainan kartu edukatif.
3. Untuk menganalisis pengaruh media permainan kartu edukatif terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, dilaksanakanlah suatu kegiatan penelitian:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menambah kajian ilmiah mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya media permainan kartu edukatif, dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi pecahan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru dan Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, khususnya pada materi pecahan.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan lebih mudah melalui penggunaan media permainan kartu edukatif sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa terkait penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media permainan kartu edukatif terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep pecahan siswa sebelum menggunakan media permainan kartu edukatif masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata pretest sebesar 51,75, yang termasuk dalam kategori sangat kurang.
2. Pemahaman konsep pecahan siswa setelah menggunakan media permainan kartu edukatif mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata posttest sebesar 81,75, yang termasuk dalam kategori baik.
3. Media permainan kartu edukatif berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV MI Walisongo Karangdowo 01 Kabupaten Pekalongan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai t hitung = -7,646 < t tabel = -2,093 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media permainan kartu edukatif efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada guru, siswa, sekolah, dan peneliti selanjutnya:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media permainan kartu edukatif sebagai alternatif media pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta memanfaatkan media permainan kartu edukatif sebagai sarana belajar yang dapat membantu memahami konsep pecahan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi matematika lainnya atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengombinasikan media permainan kartu edukatif dengan model atau metode pembelajaran lain untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*.
<https://doi.org/10.32332/xmy86j91>
- Aini, P. N. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *JP2M: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 8(2), 115–123.
<https://doi.org/10.29100/jp2m.v8i2.1746>
- Andini, D., Budiana, S., Diananda, F. R., & Nugroho, B. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bilangan terhadap Meningkatnya Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas V SDN Layungsari 2 Kota Bogor. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4).
<https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5541>
- Anggriyani, O. E., Waskito, & Hartuti, S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*, 8(1), 45–54.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ashilah, N. S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 6(1), 121–130.
<https://doi.org/10.17509/jpi.v6i1.27809>
- Babangan, I., Rahayu, D. P., & Lamera, S. (2023). Penggunaan media kartu pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(1).
<https://doi.org/10.37301/cerdas.v12i1.231>
- Chasanah, N., Sulianto, J., & Siswanto, J. (2024). Development of flashcard media based on game-based learning to improve mathematics outcomes among elementary school students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6).
<https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5874-5887>
- Endraswara, A. (2019). Metode penelitian Kuantitatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching and media: A systematic approach* Englewood Cliffs (2nd ed.). Prentice-Hall.
- Herawati, H., & Arkiang, F. (2023). Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika melalui permainan kartu pecahan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(4), 132–141.
<https://doi.org/10.58540/jurpendis.v1i4.507>
- Heruman. (2020). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT Remaja

Rosdakarya.

- Hikmah, S., Indrawati, D., & Rismaningtyas, I. (2024). Penggunaan media permainan edu card pecahan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.19184/jipsd.v11i2.48684>
- Jannah, A. N., Amril, L. O., & Hasnin, H. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bingo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDIT Alif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 115–123.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kharimah, A., Fitrhriyah, M., & Hadiyani, V. P. (2024). Development of fraction domino card media: Validity and practicality for fourth-grade mathematics learning. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i3.2850>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Kencana.
- Liana, E., Khozim, A. A., & Al Ghozali, M. I. (2024). The effectiveness of domino card media on mathematics learning outcomes on equivalent fraction material in elementary schools. *Action Research Journal Indonesia*, 5(4). <https://doi.org/10.61227/arji.v5i4.132>
- Mefiana, S. A. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1684–1692. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.683>
- Nawangwulan, M. D., Maulana, M., & Isrok'atun, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Kartu Pecahan Sederhana terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 18440–18451. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.15078>
- Pratama, D. (2017). Macam-Macam Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 1, 22–40.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- S.Nasution. (2019). *Metodologi Penelitian Naturalistik Kuantitatif*. Tarsito.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. 38.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.