

Pengaruh Penggunaan Kartu Pecahan Sederhana terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV

Mutiara Dwi Nawangwulan¹, Maulana², Isrok'atun³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: mutiaradwinawangwulan5@gmail.com¹, maulana@upi.edu²,
isrokatun@upi.edu³

Abstrak

Latar belakang dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa terhadap pemahaman konsep pada materi pecahan. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil *pretest* yang masih rendah dan ditemukan banyak kesalahan siswa dalam menjawab soal pada materi pecahan, seperti penulisan pecahan yang benar dan penulisan bentuk pecahan yang terbalik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pecahan sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN Malaka Jaya 09. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi, yaitu kelas kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional. Populasi pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV se-Kelurahan Malaka Jaya. Adapun sampel yang terpilih adalah SDN Malaka Jaya 09 yang terdiri 2 kelas, yaitu kelas kartu pecahan sederhana dengan jumlah siswa adalah 20 siswa dan kelas pembelajaran konvensional dengan jumlah siswa adalah 21 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 1) pembelajaran menggunakan kartu pecahan sederhana dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan, 2) pembelajaran menggunakan konvensional dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan, 3) ada perbedaan pengaruh antara penggunaan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan.

Kata Kunci : Kartu Pecahan Sederhana, Pemahaman Konsep, Materi Pecahan, Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Abstract

The background to this research is the low student learning outcomes regarding understanding concepts in fraction material. This was known based on the *pretest* results which were still low and many students made mistakes in answering questions on fractions, such as writing correct fractions and writing inverted fractions. This research aims to determine the effect of using simple fraction cards on students' conceptual understanding of

fraction material in class IV SDN Malaka Jaya 09. The research method used in this research is quasi-experimental research, namely simple fraction card classes and conventional learning. The population in this study was grade IV elementary school students in Malaka Jaya Village. The selected sample was SDN Malaka Jaya 09 which consisted of 2 classes, namely the simple fraction card class with the number of students being 20 students and the conventional learning class with the number of students being 21 students. The instruments used in this research were pretest and posttest questions. Based on the results of the analysis in this research, it can be concluded that 1) learning using simple fraction cards can have an influence on students' conceptual understanding of fraction material, 2) learning using conventional can have an influence on students' conceptual understanding of fraction material, 3) there are differences in influence between the use of simple fraction cards and conventional learning on students' conceptual understanding of fraction material.

Keywords: *Simple Fraction Cards, Concept Understanding, Fraction Material, Fourth Grade Elementary School Students.*

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk memperoleh pengetahuan dengan bantuan bimbingan guru untuk mencapai perubahan perilaku. Perilaku merupakan kebiasaan individu, baik yang berupa sikap, pengetahuan maupun keterampilan (Oktiani, 2017).

Pembelajaran merupakan kegiatan berupa komunikasi/interaksi antara guru dan siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Proses interaksi ini terjadi secara sistematis dengan melalui beberapa tahapan, yaitu rancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Rohmah, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan makna/pesan pembelajaran agar diterima dan dipahami oleh penerima lebih mudah serta jelas sehingga tujuan dari pendidikan bisa tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Guru yang merancang pembelajaran dengan cermat serta sistematis dapat berdampak baik pada terlaksananya proses pembelajaran. Salah satu komponen yang menjadi perhatian dalam merencanakan pembelajaran adalah dengan memperhatikan pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga bisa menarik perhatian siswa (Moto, 2019).

Tumbuhnya minat siswa tidak lepas dari perancangan media yang dibuat dengan kreatif dan sebaik mungkin. Terlepas dari bentuk-bentuk dan jenis-jenis media dalam pendidikan, dan terkait dengan masalah pemilihan media. Bentuk ataupun desain yang menarik tentunya akan menarik perhatian dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Djmarah (1991:96) hasil proses pembelajaran itu sangat bergantung pada guru, artinya guru memiliki peran yang sangat penting tentang bagaimana memilih media yang tepat dan pertimbangan yang sangat hati-hati (Hatimah et al., 2021).

Kartu bilangan merupakan media yang memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Media ini dapat memusatkan perhatian siswa, membuka peluang untuk terjadinya komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa maupun siswa dan siswa serta

menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa karena model dan warna kartu yang dibuat dengan warna cerah. Selain itu, media kartu ini digunakan dalam bentuk permainan (Faruq, 2019).

Menurut Riyanto (dalam Sueni, 2019) metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang dilakukan dengan seoptimal mungkin dengan cara melakukan kolaborasi untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang diharapkan. Metode pembelajaran juga dianggap sebagai proses atau prosedur yang digunakan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan teratur (Lutvaidah, 2015).

Karakteristik anak di usia sekolah dasar tidaklah lepas dari kata “bermain”. Bermain adalah kegiatan yang sangat diminati dan digemari oleh anak-anak (Ulya, 2017). Karakteristik tersebut tentunya membuat guru perlu merencanakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Guru dapat memanfaatkan permainan dalam pembelajaran sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kehadiran permainan dalam pembelajaran dilakukan dengan harapan siswa bisa lebih termotivasi dan berminat dalam belajar.

Metode dan alat peraga dapat menjadi suatu upaya yang bisa dilakukan dalam meningkatkan pembelajaran matematika, terutama pada materi konsep pecahan agar dapat terdorong untuk belajar dan siswa akan memahami materi lebih mudah. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajak siswa sekolah dasar belajar matematika. Permainan ini baik digunakan karena dapat menjadi kegiatan untuk mengisi waktu bagi anak dan membantu proses tumbuh kembang anak (Wulandari et al., 2020).

Menurut Gafoor (Agustyaningrum et al., 2022), di tingkat usia sekolah dasar hingga perguruan tinggi, peserta didik menerima matematika menjadi mata pelajaran wajib. Matematika menjadi pelajaran wajib karena dianggap penting karena aplikasinya banyak bermanfaat untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan.

Matematika merupakan bekal yang dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang pendidikan yang lebih tinggi. Matematika merupakan sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk menambah kemampuan berpikir sistematis, logis dan kritis dalam diri peserta didik. Namun, kenyataannya banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran matematika dan pembelajaran yang berhubungan dengan angka atau bilangan sangat sulit untuk dipelajari (Rakhmawati, 2012).

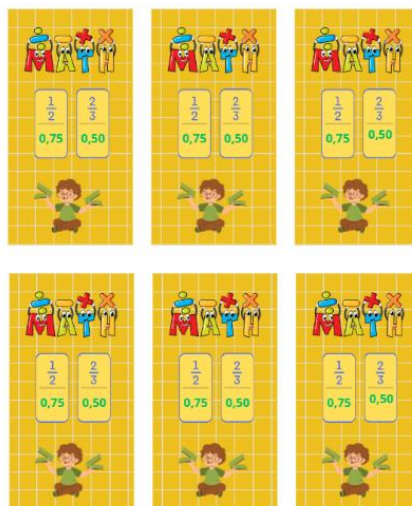
Menurut Wati (dalam Susilawati, 2020) pembelajaran matematika memiliki kelemahan saat realita di lapangan, yaitu 1) Buku-buku matematika yang dipergunakan di sekolah dan beredar di pasaran kurang melibatkan perasaan siswa, nilai-nilai yang terkandung dalam matematika dan hanya menekankan untuk belajar keterampilan kognitif. 2) Pembelajaran matematika yang dilakukan terbilang membosankan dan tidak menantang. 3) Matematika diberikan terlalu abstrak, terlepas dari dunia nyata dan pembelajaran tidak dikaitkan pada kehidupan sehari-hari. 4) Siswa tidak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, menebak hingga bisa menemukan konsep awal, memecahkan masalah dan menanggung resiko dalam pembelajaran matematika. Sebetulnya, semua itu merupakan proses belajar matematika yang amat penting. 5) Guru tidak merespon baik kesalahan siswa saat belajar,

padahal hal tersebut adalah landasan bagi siswa untuk mengetahui kesalahan mereka dan dijadikan pembelajaran untuk memperbaiki kedepannya.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Malaka Jaya 09 adalah rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Rendahnya pemahaman konsep ini terlihat dari rendahnya nilai *pretest* yang telah diberikan kepada siswa. Rendahnya pemahaman konsep siswa tersebut juga dilihat berdasarkan bagaimana siswa menjawab soal *pretest*. Peneliti melihat beberapa jawaban siswa yang masih terbalik dalam menuliskan bentuk pecahan, seperti bentuk pecahan yang seharusnya $\frac{1}{4}$, tetapi ditulis dengan $\frac{4}{1}$. Selain itu, masih ada siswa yang tidak mengetahui apa itu pecahan desimal.

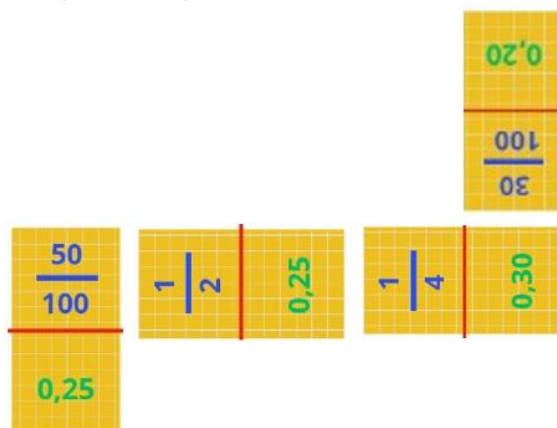
Penelitian sebelumnya pernah dilakukan di SD NU 03 Nurul Huda dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan” telah membuktikan bahwa penggunaan kartu bilangan menggunakan metode permainan telah memberikan pengaruh yang positif berupa meningkatnya pemahaman konsep siswa yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan eksperimen kuasi yang terdiri dari kelas eksperimen dan kontrol. Diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 63,05 dan kelas kontrol adalah 65,9, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 76,5 dan kelas kontrol adalah 68,5. Rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk menggunakan kartu pecahan sederhana sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan. Kartu pecahan sederhana ini dibuat karena adanya inspirasi dari permainan kartu domino. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti mencoba memodifikasi tampilan kartu menjadi lebih menarik, seperti warna dan desain yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga memodifikasi isi/konten dengan menggunakan 3 bentuk pecahan, yaitu pecahan sederhana, desimal dan perseratus. Permainan kartu pecahan sederhana ini dimainkan sama halnya dengan kartu domino namun tidak digunakan dalam berjudi, media ini dibuat disesuaikan konten/isinya dengan materi pecahan tepatnya pecahan senilai. Adanya media ini diharapkan bisa dijadikan media belajar siswa yang menyenangkan, interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Tampilan Kartu Pecahan Sederhana pada Bagian Depan

Cara pembuatan kartu ini adalah dengan berbantuan aplikasi canva. Kartu pada bagian depan merupakan desain yang disesuaikan dengan karakteristik matematika dan siswa sekolah dasar, sedangkan pada bagian belakang merupakan bentuk pecahan yang terdiri dari pecahan sederhana, pecahan perseratus dan desimal.



Gambar 2. Tampilan Kartu Pecahan Sederhana pada Bagian Depan

Berdasarkan uraian di atas maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan kartu pecahan sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan?, 2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan?, 3) Apakah ada perbedaan pengaruh antara penggunaan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan?.

Penelitian ini bertujuan, yaitu 1) untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu pecahan sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan, 2) untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. 3) untuk mengetahui adanya perbedaan pengaruh antara penggunaan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional (terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Eksperimen kuasi, yaitu peneliti akan membandingkan hasil belajar terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan antara kelas kartu pecahan sederhana dan kelas pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilakukan di SDN Malaka Jaya 09 tepatnya pada siswa kelas IV. Jumlah siswa yang menggunakan kartu pecahan sederhana adalah 20 siswa dan jumlah siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 21 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Senin, 26 Februari 2024 sampai dengan Rabu, 06 Maret 2024.

Dalam penelitian ini kedudukan peneliti adalah menjadi guru yang melakukan penelitian di dalam kelas dan melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan dapat mempraktekkan secara langsung media yang telah dibuat dan mengamati proses belajar mengajar.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran tentang pecahan dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal siswa antara kelas kartu pecahan sederhana dan kelas pembelajaran konvensional. *Posttest* diberikan untuk mengukur pemahaman siswa pada materi pecahan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Data penelitian yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistik dengan bantuan aplikasi SPSS.

Pembelajaran yang dilakukan di kelas kartu pecahan sederhana disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kartu pecahan ini digunakan dengan cara melakukan permainan dan diskusi kelompok. Saat bermain, 1 set kartu yang akan digunakan akan dikocok terlebih dahulu setelah itu akan dibagikan pada setiap kelompok dengan masing-masing kelompok mendapatkan 5 kartu dan sisa kartu lainnya dibiarkan dalam satu tumpukan. Selanjutnya kelompok akan menentukan siapakah kelompok yang akan memulai permainan terlebih dahulu. Permainan ini diawali dengan kelompok tersebut mengeluarkan kartu yang senilai, arti senilai dalam permainan ini adalah kelompok harus memasang kartu yang bagian pecahan desimal senilai dengan $\frac{50}{100} = \frac{1}{2} = 0,50$. Namun, saat kelompok yang sedang melakukan permainan tidak memiliki kartu yang "senilai" atau tidak memasangkannya maka kelompok tersebut perlu mengambil kartu dari sisa kartu (tumpukan). Permainan ini akan terus berlangsung sampai kartu yang dimiliki oleh kelompok yang bermain habis. Habisnya kartu tersebut akan dianggap sebagai pemenang dan kelompok yang masih memiliki kartu akan dianggap kalah.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan akhir berupa analisis data. Tahap perencanaan, peneliti membuat RPP antara kelas kartu pecahan sederhana dan kelas pembelajaran konvensional, soal *pretest* serta *posttest*.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan peneliti akan melakukan *pretest* untuk melihat pemahaman konsep awal siswa pada materi pecahan, melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan diakhiri dengan pelaksanaan *posttest* untuk melihat ada tidaknya pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Tahap akhir, yaitu analisis data yang meliputi, pengolahan data yang telah diperoleh (*pretest* dan *posttest*), menganalisis hasil pengolahan data dan terakhir adalah menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Data tersebut dilakukan analisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang di kelas kartu pecahan sederhana dan kelas pembelajaran konvensional.

Kelas Kartu Pecahan Sederhana

Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kartu Pecahan Sederhana

Test	Jumlah Nilai Total	Rata-Rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
<i>Pretest</i>	1266	63,30	43	91
<i>Posttest</i>	1940	96,90	89	100

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa di kelas kartu pecahan sederhana memperoleh nilai *pretest* dengan jumlah nilai total sebesar 1266, rata-rata 63,30, nilai minimum sebesar 43 dan nilai maksimum sebesar 91. Sementara itu, pada nilai *posttest* diperoleh jumlah nilai total sebesar 1940, rata-rata sebesar 96,90, nilai minimum sebesar 89 dan nilai maksimum sebesar 100. Tabel 1 tersebut telah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kartu pecahan sederhana memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Untuk melihat lebih jauh pengaruh dari penggunaan media kartu pecahan sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan maka akan dilakukan uji statistik menggunakan aplikasi SPSS, tepatnya uji normalitas dan uji beda rata-rata.

Tabel 2. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kartu Pecahan Sederhana

Test	Kelas	<i>P-value</i> (Sig.)	Uji <i>Shapiro-Wilk</i>
<i>Pretest</i>	Kartu Pecahan	0,853	berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	Sederhana	0,004	berdistribusi tidak normal

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat uji normalitas di kelas kartu pecahan sederhana pada data *pretest* diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar $0,853 \geq 0,05$, artinya bahwa data tersebut berdistribusi normal. Berbeda dengan data *posttest* diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar $0,004 < 0,05$, artinya bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal. Dengan begitu, uji beda rata-rata akan dilanjutkan dengan uji *Wilcoxon*.

Tabel 3. Uji Beda Rata-rata Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kartu Pecahan Sederhana

Test	Uji	<i>P-value</i> (Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i>			
<i>Posttest</i>	<i>Wilcoxon</i>	0,000	ada perbedaan rata-rata secara signifikan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> di kelas yang menggunakan kartu pecahan sederhana.

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat uji beda rata-rata di kelas kartu pecahan sederhana antara *pretest* dan *posttest* diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa *P-value* (Sig.) < 0,05, artinya memang terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara *pretest* dan *posttest* di kelas yang menggunakan kartu pecahan sederhana. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu pecahan sederhana dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata *pretest* yang semula adalah 63,30 dan *posttest* menjadi 96,90.

Kelas Pembelajaran Konvensional

Tabel 4. Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Pembelajaran Konvensional

Test	Jumlah Total	Nilai Rata-Rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
<i>Pretest</i>	1149	54,71	26	74
<i>Posttest</i>	1709	81,38	66	94

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa di kelas pembelajaran konvensional memperoleh nilai *pretest* dengan jumlah nilai total sebesar 1149, rata-rata sebesar 54,71, nilai minimum sebesar 26 dan nilai maksimum sebesar 74. Sementara itu, pada nilai *posttest* dengan jumlah nilai total sebesar 1709, rata-rata sebesar 81,38, nilai minimum sebesar 66 dan nilai maksimum sebesar 94. Tabel 4 tersebut telah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* terhadap pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Untuk melihat lebih jauh pengaruh dari pembelajaran yang dilakukan secara konvensional terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan maka akan dilakukan uji statistik menggunakan aplikasi SPSS, tepatnya uji normalitas dan uji beda rata-rata.

Tabel 5. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Pembelajaran Konvensional

	Kelas	<i>P-value</i> (Sig.)	Uji <i>Shapiro-Wilk</i>
<i>Pretest</i>	Pembelajaran	0,312	berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	Konvensional	0,123	berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat uji normalitas di kelas pembelajaran konvensional pada data *pretest* diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar $0,312 \geq 0,05$, artinya bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sementara itu, data *posttest* diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar $0,123 \geq 0,05$, artinya bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan begitu, uji beda rata-rata akan dilanjutkan dengan *paired sample t-test*.

Tabel 6. Uji Beda Rata-rata Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Pembelajaran Konvensional

<i>Test</i>	Uji	<i>P-value</i> (Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i>	<i>paired sample t-test</i>	0,000	Ada perbedaan rata-rata secara signifikan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> menggunakan pembelajaran konvensional.
<i>Posttest</i>			

Berdasarkan Tabel 6, dapat dilihat uji beda rata-rata di kelas pembelajaran konvensional antara *pretest* dan *posttest* diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa *P-value* (Sig.) $< 0,05$, artinya memang terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata *pretest* yang semula adalah 54,71 dan *posttest* menjadi 81,38.

Perbedaan Pengaruh antara Penggunaan Kartu Pecahan Sederhana dan Pembelajaran Konvensional

Tabel 7. Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Kartu Pecahan Sederhana dan Pembelajaran Konvensional

<i>Test</i>	Kelas	<i>P-value</i> (Sig.)	Uji <i>Shapiro-Wilk</i>
<i>Posttest</i>	Kartu Pecahan Sederhana	0,004	berdistribusi tidak normal
	Pembelajaran Konvensional	0,123	berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 7, dapat dilihat data *posttest* di kelas yang menggunakan kartu pecahan sederhana diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar sebesar $0,004 < 0,05$, artinya bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal. Sementara itu, data *posttest* di kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar $0,123 \geq 0,05$, artinya bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan begitu, uji beda rata-rata akan dilanjutkan dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Tabel 8. Uji Beda Rata-Rata Data *Posttest* Kelas Kartu Pecahan Sederhana dan Pembelajaran Konvensional

<i>Test</i>	Kelas	Uji	<i>P-value</i> (Sig.)	Kesimpulan	Keterangan
<i>posttest</i>	Kartu Pecahan Sederhana	<i>Mann-Whitney</i>	0,000	H ₀ ditolak	ada perbedaan rata-rata <i>posttest</i> secara signifikan terhadap pemahaman konsep siswa
	Pembelajaran Konvensional				

Berdasarkan Tabel 8, dapat dilihat bahwa uji beda rata-rata antara kelas kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional diperoleh *P-value* (Sig.) sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa *P-value* (Sig.) < 0,05, artinya setelah diberikan perlakuan memang terdapat perbedaan rata-rata *posttest* secara signifikan terhadap pemahaman konsep siswa antara kelas yang menggunakan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal di atas, perbedaan pengaruh antara penggunaan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional dapat dilihat dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *pretest* yang diperoleh dari penggunaan kartu pecahan sederhana sebesar 63,30, *posttest* rata-rata sebesar 96,90, selisih antara rata-rata *posttest* dan *pretest* sebesar 33,60. Sementara itu, rata-rata *pretest* yang diperoleh dari pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata sebesar 54,71 dan *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 81,38, selisih antara rata-rata *posttest* dan *pretest* sebesar 26,67. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penggunaan kartu pecahan sederhana dan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan kartu pecahan sederhana lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat terjadi karena media kartu pecahan sederhana dapat menarik perhatian siswa, menciptakan rasa senang, merangsang siswa untuk terlibat aktif dan terpacu berkompetisi menjadi pemenang dalam permainan. Permainan menggunakan media kartu pecahan sederhana memacu siswa untuk terus berpacu untuk aktif berpikir menerapkan konsep dan materi pecahan yang telah dipelajari, seperti melihat, mengingat dan menghitung. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya bahwa anak akan lebih mudah belajar, lebih mudah menyerap pelajaran, ketika suasana hati sedang senang dan ketika emosi mereka sedang positif sehingga pembelajaran yang dipelajari akan bertahan lebih lama diingat (Hendriyani, 2016).

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kedua kelas tersebut. Siswa yang belajar menggunakan kartu pecahan sederhana lebih banyak aktif, hal tersebut terjadi karena selama permainan menggunakan kartu pecahan sederhana siswa terdorong untuk melakukan diskusi dengan tempat sekelompoknya dengan sama-sama membangun pemahaman yang benar dan strategi untuk memenangkan permainan. Setelah permainan selesai, ternyata siswa cenderung merasa belum puas terhadap permainan yang telah dilakukannya sehingga mereka kembali mengulangi permainan tersebut. Kehadiran permainan di dalam pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar sesuatu yang baru dan menciptakan interaksi antarpemain sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa serta dapat memberikan dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah (MZ, 2013). Sebaliknya dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional masih terbilang kurang aktif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan kartu pecahan sederhana. Hal tersebut terjadi karena kartu pecahan sederhana dapat menarik perhatian siswa sekitar 25-40 menit, sedangkan pembelajaran konvensional hanya dapat menarik perhatian siswa sekitar 15-20 menit. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan konvensional lebih banyak dihadapkan pada hitungan-hitungan di atas kertas atau tanya jawab soal di papan tulis saja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan media kartu pecahan sederhana terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan di kelas IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media kartu pecahan sederhana memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Hal tersebut didukung dengan hasil *pretest* yang meningkat ke *posttest*, yaitu *pretest* sebesar 63,30 menjadi *posttest*nya sebesar 96,90.
2. Pembelajaran secara konvensional memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi pecahan. Hal tersebut didukung dengan hasil *pretest* yang meningkat ke *posttest*, yaitu *pretest* sebesar 54,71 menjadi *posttest* sebesar 81,38.
3. Siswa yang menggunakan kartu pecahan sederhana pada pembelajaran pada materi pecahan lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut didukung dengan adanya selisih antara *posttest* dan *pretest* kartu pecahan sederhana lebih besar daripada selisih antara *posttest* dan *pretest* pembelajaran konvensional. Selisih antara *posttest* dan *pretest* kartu pecahan sederhana adalah sebesar 33,60, sedangkan selisih antara *posttest* dan *pretest* pembelajaran konvensional adalah sebesar 26,67.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Hendriyani, M. (2016). Alam adalah Sekolah dan Bermain adalah Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1).

- Faruq, D. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 83–93. <https://ejournal.uas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/234/207>
- Hatimah, H., Mutiastika, N. I., & Hayati, S. A. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Proceding Studium Generale*. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/PIUOK/article/view/6844/3750#>
- Lutvaidah, U. (2015). Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *Jurnal Formatif*, 5(3), 279–285. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/653/578>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://scholar.archive.org/work/55cr2ftohjhsxmrf2dlxrcwpq/access/wayback/http://ejournal.upi.edu:80/index.php/IJPE/article/download/16060/9786>
- MZ, Y. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Eknik*, 3(1), 75–84. <http://www.ejournal.janabadra.ac.id/index.php/jurnalteknik/article/view/2681/1790>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 03, 171.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Rakhmawati, E. (2012). Pengaruh Metode Bermain Kreatif terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 51–57. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/502>
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 9(2), 193–210. <https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia/article/view/106/243>
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana Saraswati*, 19(1). <https://ojs.ikip-saraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35/30>
- Susilawati, W. (2020). *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. <https://etheses.uinsgd.ac.id/45434/1/Belajar%20dan%20Pembelajaran%20Matematik a.pdf>
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan*, 371–376. <https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., Yasin, H., & Diponegoro, U. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>