

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *EDU*
CARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN
SISWA KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

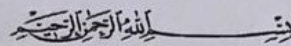
Widia Alviani
NPM. 2202090151



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 03 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Widia Alviani
NPM : 2202090151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

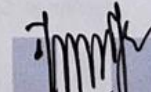
Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA


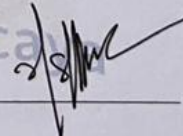

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum. 1. 
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit. 2. 
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Widia Alviani
N.P.M : 2202090151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Widia Alviani
NPM : 2002090151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
19/Desember/2025	Revisi Bab IV	
23/Desember/2025	Revisi Bab IV	
15/Januari/2026	Revisi Bab V	
22/Januari/2026	Menambahkan Lampiran	
29/Januari/2026	Melengkapi Lampiran	
07/Februari/2026	Acc sidang SKRIPSI	

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Widia Alviani
N.P.M : 2202090151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa SKRIPSI saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2026
Yang menyatakan



Widia Alviani
NPM. 2202090151

ABSTRAK

Widia Alviani, NPM 2202090151. Pengaruh Penggunaan Media Permainan EduCard Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan. 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan yang berjumlah 60 siswa, terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Dalam pelaksanaannya, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Edu Card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, dan selanjutnya diberikan posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pemahaman konsep pecahan, sedangkan analisis data menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas kontrol meningkat dari nilai rata-rata 4,87 menjadi 7,20, sedangkan pada kelas eksperimen meningkat dari 4,00 menjadi 9,23. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Edu Card* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan.

Kata Kunci: Media Permainan Edu Card, Pemahaman Konsep Pecahan, Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

Widia Alviani, NPM 2202090151. The Effect of Using EduCard Game Media on the Understanding of Fraction Concepts of Grade 2 Students of SD Negeri 067248 Medan. 2026

This study aims to determine the effect of using Edu Card game media on the understanding of fraction concepts of second-grade students of SD Negeri 067248 Medan. The type of research used is quantitative research with a Quasi Experimental approach using a Nonequivalent Control Group Design. This study involved two groups, namely the experimental class and the control class. The population and sample in this study were all second-grade students of SD Negeri 067248 Medan, totaling 60 students, consisting of 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. In its implementation, both groups were given a pretest to determine initial abilities, then the experimental class was given treatment using Edu Card game media, while the control class used conventional learning, and then given a posttest. The data collection technique was carried out through a fraction concept understanding test, while data analysis used a paired sample t-test. The results showed that students' understanding of fraction concepts in the control class increased from an average value of 4.87 to 7.20, while in the experimental class it increased from 4.00 to 9.23. The statistical test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the use of Edu Card games on students' understanding of fraction concepts. Therefore, it can be concluded that Edu Card games are more effective than conventional learning in improving second-grade students' understanding of fraction concepts at Medan State Elementary School 067248.

Keywords: Edu Card Games, Fraction Concept Understanding, Mathematics Learning

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, keselamatan, dan kelapangan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam kepada nabi muhammad saw keluarga dan para sahabatnya serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis telah menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 Sd Negeri 067248 Medan”**.

Dalam menulis skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan buku-buku serta sumber informasi yang relevan. namun, berkat bantuan dan motivasi baik dosen, teman-teman, serta keluarga sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini sebaik mungkin, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada kedua orang tuaku tersayang, kepada cinta pertama penulis yaitu Bapak **Muhammad Ali Said**, terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan materi dan finansial penulis selama ini. serta ribuan do'a yang telah dilantarkan untuk keberhasilan penulis

dalam menggapai cita-cita ini. dan pintu surgaku, sekaligus menjadi panutan penulis untuk menjadi sosok perempuan yang kuat, penyayang dan memiliki kesabaran yang tinggi yaitu Mamak tercinta **Sugiatni** yang paling hebat yang telah mendidik dan membimbing penulis dengan kasih sayang serta memberikan dorongan moril, materi, dan spiritual. Terima kasih telah memberikan dukungan, nasehat serta ridho dan do'a yang di panjatkan demi keberhasilan penulis, dan mendengarkan keluh kesah penulis. Terima kasih atas perhatian dan kasih sayang kedua orang tua yang diberikan kepada penulis.

Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada nama-nama di bawah ini:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.Ap.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, saran, dan bimbingan, bantuan dan petunjuk dalam perkuliahan serta menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Terima kasih atas motivasi yang diberikan selama ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Beserta Seluruh Staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ibu **Jamiatul Kaptiah, S.Pd.,M.Pd.** Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 067248 Medan yang telah memudahkan saya untuk melakukan penelitian ini.
11. Ibu **Siti Nurkhaliza, S.Pd** dan Ibu **Emma Soyana, S.Pd.** Selaku Guru mata pelajaran Matematika yang telah memberikan dukungan dan masukan pada penulis saat penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih buat seluruh keluarga yang telah banyak memberikan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada teman seperjuangan penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada

kedua teman penulis yang tidak bisa penulis sebutkan namanya, semoga pertemanan ini tidak hanya sebatas dunia namun sampai ke surga.

14. Kepada seseorang yang namanya tidak bisa penulis sebutkan, seseorang yang pernah hidup bersama penulis dan menjadi bagian dari perjalanan cinta penulis. Terima kasih untuk patah hati dan seluruh kebahagiaan yang telah diberikan saat proses pendewasaan penulis. Dan kepada sosok yang belum diketahui namanya namun sudah tertulis dengan jelas dan indah di *Lauhul Mahfudz*. Ku persembahkan skripsi ini untuk memantaskan diri, semoga suatu saat kita dipertemukan dalam versi terbaik kita masing-masing.

15. Terakhir, Terima kasih **Widia Alviani**, ya! Sebagai anak tunggal. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai di titik ini. *I'm Proud Of MySelf*.

Akhir kata semoga kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. atas perhatian yang telah diberikan kepada semua pihak penulis ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Maret 2026
Penulis

Widia Alviani
2202090151

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
15.1 Latar Belakang Masalah.....	1
15.2 Identifikasi Masalah.....	6
15.3 Batasan Masalah.....	7
15.4 Rumusan Masalah.....	8
15.5 Tujuan Penelitian.....	8
15.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kerangka Teoritis.....	11
2.1.1 Pembelajaran Matematika.....	11
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran Matematika.....	11
2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran Matematika.....	13
2.1.1.3 Manfaat Pembelajaran Matematika.....	14
2.1.1.4 Prinsip Pembelajaran Matematika.....	16
2.1.2 Pemahaman Konsep.....	17
2.1.2.1 Pengertian Pemahaman Konsep.....	17
2.1.2.2 Tujuan Pemahaman Konsep.....	19
2.1.2.3 Manfaat Pemahaman Konsep.....	20
2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep.....	21
2.1.2.5 Indikator Pemahaman Konsep.....	22
2.1.3 Media Pembelajaran <i>Edu Card</i>	23
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2.1.3.2 Pengertian Media Pembelajaran <i>EduCard</i>	25

2.1.3.3	Ciri-Ciri Media Pembelajaran Edu Card.....	27
2.1.3.4	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Edu Card.....	30
2.1.3.5	Langkah-Langkah Media Pembelajaran Menggunakan Edu Card.....	31
2.1.3.6	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Edu Card.....	34
2.1.3.7	Indikator Media Permainan Edu Card.....	36
2.1.4	Materi Pecahan di Sekolah Dasar.....	37
2.2	Penelitian yang Relevan.....	39
2.3	Kerangka Konseptual.....	42
2.4	Hipotesis.....	44
BAB III	METODE PENELITIAN.....	45
3.1	Pendekatan Penelitian.....	45
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	46
3.2.2	Waktu Penelitian.....	46
3.3	Populasi dan Sampel.....	47
3.3.7	Populasi Penelitian.....	47
3.3.8	Sampel Penelitian.....	47
3.4	Variabel dan Definisi Operasional.....	48
3.5	Instrumen Penelitian.....	49
3.6	Teknik Analisis Data.....	50
3.6.1	Uji Prasyarat Analisis.....	50
3.6.1.1	Uji Validitas.....	51
3.6.1.2	Reliabilitas.....	51
3.6.1.3	Uji Normalitas.....	52
3.6.1.4	Uji Homogenitas.....	53
3.6.2	Uji Hipotesis.....	53
3.6.2.1	Uji Paired Sample t-Test.....	54
3.6.2.2	Uji Beda Rata-Rata.....	55
3.6.2.3	Uji Peningkatan (N-gain).....	55
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57

4.1	Hasil Penelitian	57
4.1.1	Deskripsi Data	57
4.1.2	Uji Prasyarat Analisis Data.....	58
4.1.2.1	Uji Validitas	59
4.1.2.2	Uji Reliabilitas	60
4.1.2.3	Uji Normalitas.....	61
4.1.2.4	Uji Homogenitas Data.....	62
4.1.3	Uji Hipotesis	63
4.1.3.1	Uji Paired Sample t-test	63
4.1.3.2	Uji Beda Rata-Rata	64
4.1.3.3	Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa (N-Gain).....	66
4.2	Pembahasan.....	68
4.2.1	Pemahaman Konsep Pecahan di Kelas Kontrol Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.....	68
4.2.2	Pemahaman Konsep Pecahan di Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan	70
4.2.3	Pengaruh Media Permainan <i>Edu Card</i> Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.....	71
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	75
	DAFTAR PUSTAKA	76
	LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	40
Tabel 3.1	Desain Penelitian	45
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian	47
Tabel 3.3	Pembagian Sampel Penelitian	48
Tabel 3.4	Definisi Operasional Variabel	49
Tabel 3.5	Kriteria Validitas Butir Soal	51
Tabel 3.6	Kriteria Interpretasi Reliabilitas	52
Tabel 3.7	Kriteria Peningkatan Gain	56
Tabel 4.1	Deskripsi Nilai Pretest dan Posttest Pemahaman	57
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Soal Pre-test.....	59
Tabel 4.3	Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas	62
Tabel 4.6	Hasil Uji Paired Sample t-test	63
Tabel 4.7	Uji Beda Rata Rata Kemampuan pemahaman konsep pecahan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.8	Hasil Peningkatan Pemahaman	66
Tabel 4.9	Hasil Peningkatan Pemahaman	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh EduCard.....	31
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Modul Ajar.....	82
Lampiran 2.	Instrumen Pre Test dan Post Test Siswa	105
Lampiran 3.	Media EduCard	111
Lampiran 4.	Hasil Belajar Siswa Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	116
Lampiran 5.	Hasil Uji Validitas.....	152
Lampiran 6.	Hasil Uji Reliabilitas	152
Lampiran 7.	Hasil Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest	153
Lampiran 8.	Hasil Uji Normalitas	155
Lampiran 9.	Hasil Uji Homogenitas	155
Lampiran 10.	Hasil Uji Hipotesis	156
Lampiran 11.	Data Hasil Nilai.....	158
Lampiran 12.	Dokumentasi	172
Lampiran 13.	Lembar K-1	180
Lampiran 14.	Lembar K-2.....	181
Lampiran 15.	Lembar K-3.....	182
Lampiran 16.	Lembar Pengesahan Proposal	183
Lampiran 17.	Lembar Pernyataan.....	184
Lampiran 18.	Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal	185
Lampiran 19.	Lembar Berita Acara Seminar Proposal.....	186
Lampiran 20.	Lembar Pernyataan Seminar Proposal Skripsi.....	187
Lampiran 21.	Lembar Berita Acara Setelah Seminar Proposal	188
Lampiran 22.	Lembar Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal	189
Lampiran 23.	Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	190
Lampiran 24.	Lembar Permohonan Riset.....	191
Lampiran 25.	Lembar Riset.....	192
Lampiran 26.	Lembar Balasan Riset	193
Lampiran 27.	Berita Acara Bimbingan Skripsi	194
Lampiran 28.	Lembar Pengesahan Skripsi	195
Lampiran 29.	Lembar Keaslian Skripsi	196
Lampiran 30.	Hasil Turnitin	197
Lampiran 31.	Daftar Riwayat Hidup	198

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan pengetahuan generasi penerus bangsa. Tujuan Pendidikan tidak dari adanya kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik (Ismail et al., 2025).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya yang sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Ananda et al., 2024).

Salah satu pilar terpenting dalam proses akademik siswa, terutama dalam matematika, adalah pendidikan dasar. Salah satu tujuan pendidikan matematika menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir logis dan analitis, yang mencakup pemahaman dasar operasi matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena membantu orang belajar berpikir kritis dan sistematis

sehingga mereka dapat memecahkan masalah-masalah kontemporer (Sukronia & Yohamintin, 2025).

Pada mata pelajaran matematika, sangat penting bagi siswa memahami dan mempelajarinya. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya matematika, siswa dapat berhitung, mengumpulkan, mengolah, menafsir dan menyajikan data. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan dimulai dari taman kanak – kanak hingga perguruan tinggi (Nasir et al., 2024).

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang fundamental di sekolah tingkat satuan dasar dan berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis di Sekolah Dasar. Akan tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep-konsep matematika. Kesulitan ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, pembelajaran yang membosankan dapat menimbulkan turunnya motivasi siswa (Solihah et al., 2025).

Pembelajaran dalam kelas akan terasa menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga minat belajar siswa pun meningkat, dengan begitu diharapkan siswa mampu memahami sepenuhnya materi yang sedang diajarkan oleh guru (Putri & Sari, 2024). Namun, pemahaman terhadap konsep dasar ini kerap menjadi tantangan bagi siswa kelas 2 SD. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa SD berada pada tahap operasional konkret, di

mana mereka masih membutuhkan bantuan benda nyata untuk memahami konsep abstrak. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif turut menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam operasi dasar matematika (Pada et al., 2025).

Permasalahan lain dalam pembelajaran matematika adalah anggapan sebagian besar siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang rumit dan membosankan, sehingga sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang harus dihindari (Harahap & Nasution, 2023). Pemahaman yang rendah terhadap konsep matematika menghambat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik perlu diterapkan. Namun pada kenyataannya, sering kali muncul ketakutan terhadap matematika sehingga pelajaran matematika ini menjadi salah satu pelajaran yang paling ditakuti (Stefania et al., 2025).

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran matematika di SD Negeri 067248 Medan masih cenderung berpusat pada guru dengan metode ceramah dan latihan soal yang monoton. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar pemecahan masalah matematika, terutama dalam menghubungkan konsep dengan penerapan di kehidupan sehari-hari. Rendahnya pemahaman konsep tersebut berdampak pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah secara mandiri.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya pembaruan dalam proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Kemajuan pendidikan menuntut adanya inovasi agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Inovasi pembelajaran diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang berperan membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa, terutama pada materi yang dianggap sulit (Ismail et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian serta keaktifan siswa terhadap topik yang dipelajari. Bantuan media pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi atau konsep yang terasa sulit sehingga menjadi lebih jelas dan mudah dipahami (Ismail et al., 2025).

Menggunakan media pembelajaran dapat membantu memberikan penjelasan konsep matematika sehingga siswa dapat menerima dan memahami fakta dengan mudah. Tentu saja, banyak siswa yang mempelajari matematika abstrak akan percaya bahwa mata pelajaran tersebut menantang. Untuk membantu siswa lebih cepat menangkap suatu informasi, pembelajaran memerlukan alat berupa media pembelajaran yang dapat mereka gunakan untuk menjelaskan apa yang akan diajarkan guru.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 yang mendefinisikan pembelajaran sebagai “proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Oleh karena itu, sumber belajar berupa media pembelajaran diperlukan sebagai mediator dalam proses pembelajaran agar interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung produktif; memiliki guru dan murid saja tidaklah cukup (Hikmah et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan respon dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Matematika khususnya materi pecahan adalah media pembelajaran Edu Card Pecahan yang merupakan bentuk pembaharuan dari Kartu Pecahan. Media Kartu Pecahan telah dibuktikan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pecahan, karena melalui media ini hal-hal abstrak dalam konsep matematika dapat dikonkretkan. Hal ini membuat siswa merasa sangat terbantu untuk menyelesaikan soal-soal pada materi pecahan sederhana dan siswa akan selalu mengingat apa yang telah dipelajari (Rahman & Nurhaedah, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hikmah et al., (2024) menyatakan bahwa tingkat ketuntasan pembelajaran siklus I sebesar 66%, sedangkan tingkat ketuntasan pembelajaran siklus II sebesar 84%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media permainan pecahan Edu Card pada siswa kelas 2 UPT SDN 178 Gresik memberikan dampak terhadap hasil belajar matematikanya.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Solihah et al., (2025) menunjukkan bahwa menunjukkan penggunaan permainan kartu seperti kartu soal

dan kartu angka dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu juga siswa mampu memahami konsep matematika yang abstrak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis kartu terbukti dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa di Sekolah Dasar dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi pemecahan masalah di kelas 2 SD, disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media permainan Edu Card, yang diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret melalui aktivitas bermain sambil belajar. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui **“Pengaruh Penggunaan Media Permainan *EduCard* Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika di SD Negeri 067248 Medan masih berpusat pada guru dan didominasi metode ceramah serta latihan soal yang monoton.

2. Siswa kelas 2 SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, khususnya pada materi pemecahan masalah.
3. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika karena dianggap sulit dan membosankan.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses belajar mengajar matematika.
5. Belum optimalnya penerapan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret.
6. Diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media permainan *Edu Card* untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan matematika siswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada rendahnya pemahaman siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan terhadap konsep pecahan, yang ditunjukkan melalui kesulitan siswa dalam mengenali, membandingkan, dan menginterpretasikan pecahan sederhana. Keterbatasan pemahaman ini menjadi perhatian utama karena berdampak pada kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal pecahan secara benar. Oleh karena itu, penelitian dibatasi pada upaya mengatasi kurangnya pemahaman konsep pecahan tersebut melalui penerapan media permainan *Edu Card* sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman konsep pecahan di kelas kontrol pada siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan?
2. Bagaimana pemahaman konsep pecahan di kelas eksperimen pada siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pemahaman konsep pecahan di kelas kontrol pada siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pemahaman konsep pecahan di kelas eksperimen pada siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media konkret dan interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya media Edu Card, untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa. Melalui penggunaan media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep pecahan secara lebih mudah dan menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media Edu Card. Dengan adanya media ini, siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep matematika mereka menjadi lebih baik dan bertahan lama.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa mengenai efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah variabel lain, memperluas subjek penelitian, atau menggunakan media pembelajaran berbeda untuk memperkaya kajian dalam bidang pendidikan matematika.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pembelajaran Matematika

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika dikenal sebagai ilmu deduktif karena tidak mengandalkan generalisasi berdasarkan observasi, eksperimen, ataupun metode coba-coba (induktif). Matematika berasal dari kata “*manthanein*” atau “*mathema*” yang berarti belajar atau apa yang harus dipelajari. Sedangkan dalam bahasa belanda, matematika disebut sebagai “*wiskunde* atau ilmu pasti (Safitri et al., 2024).

Menurut Siagian et al. (2022) pembelajaran matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika. Sedangkan menurut Basuki dan Farhan, (2023) berpendapat bahwa belajar matematika lebih mengarah ke penalaran dan logika tidak hanya belajar hitung menghitung maupun belajar angka. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar.

Menurut Gusteti & Neviyarni, (2022) Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika bisa membantu siswa untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri. Kemudian menurut Astuti et al., (2020) pembelajaran

matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar. Hal ini karena matematika adalah mata pelajaran yang akan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu-ilmu lainnya.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Ginting & Nasution, 2025). Menurut Rendang et al. (2022) matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teorema, sifat dan dalil setelah dibuktikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar yang menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah kegiatan pembelajaran yang membangun pengetahuan matematika agar bermanfaat dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari berbagai pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terbentuk melalui serangkaian proses yang mereka alami selama belajar, serta interaksi yang terjadi ketika mereka belajar bersama orang lain, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan dan pemahaman dari pengalaman mereka. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika, guru perlu mampu memilih metode, strategi, atau model yang sesuai untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan dan harapan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran matematika tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian konsep, tetapi juga sebagai kegiatan yang membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan adaptif. Kedudukan matematika sebagai ilmu deduktif menjadikannya fondasi penting bagi berbagai disiplin, sehingga proses pembelajarannya harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan penalaran melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran matematika menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami ide-ide abstrak melalui pengamatan, diskusi, dan refleksi, agar pengetahuan yang diperoleh benar-benar terstruktur dan siap digunakan untuk memecahkan berbagai persoalan.

Selain itu, pembelajaran matematika yang efektif memerlukan rancangan instruksional yang mampu menyeimbangkan penguasaan konsep, keterampilan prosedural, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, memberikan tantangan intelektual, dan memungkinkan siswa membangun pemahaman secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan penerapan strategi yang tepat, pembelajaran matematika tidak hanya menghasilkan capaian akademik, tetapi juga membentuk cara berpikir yang sistematis dan rasional yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran Matematika

Pentingnya pelajaran matematika tidak lepas dari peran matematika dalam segala aspek kehidupan oleh karena itu matematika tidak terlepas dari

pembelajaran. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 (disebutkan Pembelajaran, bukan Belajar). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 ayat 20) (Purba et al., 2025). Adapun menurut Siswondo & Agustina, (2021) tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
2. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
3. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
4. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

2.1.1.3 Manfaat Pembelajaran Matematika

Menurut Ananda, (2025) adapun manfaat pembelajaran matematika antara lain:

1. Melatih kesabaran.

Penyelesaian persoalan matematika sering memerlukan waktu, ketenangan, dan ketekunan. Proses inilah yang melatih seseorang untuk lebih sabar dalam menghadapi berbagai jenis permasalahan.

2. Mengembangkan kecermatan dan ketelitian.

Dalam mengerjakan soal matematika, diperlukan kehati-hatian agar langkah penyelesaian sesuai dan hasil yang diperoleh tepat. Kegiatan ini membantu menumbuhkan sikap cermat dan teliti dalam kehidupan sehari-hari.

3. Mengasah pola pikir.

Matematika menuntut kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis untuk menemukan jawaban yang benar. Proses ini melatih seseorang untuk menggunakan nalar secara tepat ketika memecahkan berbagai persoalan.

4. Menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan lain.

Matematika merupakan landasan penting bagi berbagai bidang ilmu seperti fisika, kimia, ekonomi, dan akuntansi. Pemahaman yang baik terhadap konsep dasarnya akan mempermudah mempelajari cabang ilmu lainnya.

5. Membentuk kedisiplinan diri.

Penyelesaian soal matematika memerlukan urutan pengerjaan yang terstruktur. Kegiatan ini menumbuhkan kebiasaan bekerja dengan cara yang sistematis dan disiplin.

6. Membantu dalam kegiatan perdagangan.

Sebagai ilmu hitung, matematika sangat bermanfaat dalam aktivitas jual beli, seperti menghitung laba, rugi, dan uang kembalian. Pemahaman dasar matematika mendukung kelancaran aktivitas ekonomi sehari-hari.

2.1.1.4 Prinsip Pembelajaran Matematika

Agar pembelajaran matematika berlangsung efektif, diperlukan acuan tentang cara menyampaikan konsep secara tepat. Ananda, (2025) mengemukakan empat prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran matematika:

1. Prinsip Dinamik

Pemahaman konsep berkembang dari pengalaman konkret menuju kemampuan mengklasifikasi. Peserta didik membangun konsep melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen, dan penemuan sehingga terbentuk pemahaman yang lebih mendalam.

2. Prinsip Konstruktivis

Siswa perlu membangun sendiri pemahaman awal sebelum melakukan analisis yang lebih kompleks. Konsep matematika dipahami melalui penyusunan hubungan dari berbagai sifat atau temuan yang dihasilkan melalui kegiatan terarah. Pemahaman konsep menjadi dasar sebelum memasuki tahap analisis logis.

3. Prinsip Variabilitas Matematik

Setiap konsep matematika memiliki variabel esensial yang perlu dimunculkan dalam berbagai bentuk agar siswa mampu melakukan

generalisasi. Pembelajaran harus memberikan variasi pada variabel tersebut sehingga siswa memahami sifat umum dari konsep yang dipelajari.

4. Prinsip Variabilitas Perseptual

Untuk mencapai abstraksi yang efektif, siswa perlu diperkenalkan pada berbagai situasi dan representasi berbeda dari konsep yang sama. Pemberian contoh yang bervariasi membantu siswa menangkap inti dari konsep matematika secara lebih kuat dan menyeluruh.

2.1.2 Pemahaman Konsep

2.1.2.1 Pengertian Pemahaman Konsep

Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa untuk menguasai kemampuan matematika adalah kemampuan pemahaman konsep. Penguasaan konsep adalah tingkat hasil belajar di mana siswa dapat menjelaskan atau mendefinisikan konsep pelajaran dengan menggunakan kalimat sendiri atau sebagian (Nasution & Nasution, 2023). Kemampuan pemahaman konsep merupakan tingkat paling rendah dari aspek kognitif dan merupakan tujuan penting dalam pembelajaran karena memberikan pemahaman bahwa pelajaran yang diajarkan kepada siswa bukan hanya matematika (Fathan, 2025).

Menurut Radiusman, (2020) pemahaman konsep merupakan tujuan dasar pembelajaran matematika. Ketika siswa sudah mengerti konsep matematika maka siswa tersebut akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pelajaran matematika. Hal ini menunjukkan pemahaman konsep sangat penting dalam menunjang siswa pada kemampuan dalam penyelesaian persoalan matematika.

Pemahaman konsep matematis bertujuan untuk memahami konsep matematika yang sebelumnya telah ditanamkan pada peserta didik (Akmal et al., 2025).

Menurut Saputri & Kusmaryono, (2025) pemahaman konsep matematika merupakan akar atau landasan untuk menguasai konsep matematika tingkat lanjut lainnya, dan juga menunjang kemampuan dalam menghubungkan konsep-konsep tersebut. Pemahaman konsep matematis yang dimiliki dan dikuasai siswa akan membantu mereka mengembangkan sikap berpikir kreatif, inovatif, kritis, dan logis yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam matematika pemahaman matematis ini memberikan landasan berfikir yang berguna untuk memecahkan masalah dan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Yusma & Azis, 2025).

Menurut Harmaen et al., (2024) Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran matematika terutama untuk memperoleh pengetahuan matematika yang bermakna. Siswa harus memiliki kemampuan dasar untuk memahami konsep agar lebih mudah dalam mempelajari tingkat lanjut dari matematika itu sendiri. Memahami konsep juga menjadi dasar dalam berpikir untuk memecahkan suatu permasalahan (Rahma & Kurniawati, 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep pecahan masalah merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga dalam menerapkan konsep-konsep matematika untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Dengan memahami

konsep secara mendalam, siswa dapat berpikir lebih logis, kritis, kreatif, dan sistematis dalam menemukan solusi. Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi dasar utama dalam proses pembelajaran matematika yang bermakna serta menjadi kunci keberhasilan siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berbagai pendapat tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan mendasar yang memungkinkan siswa mengenali, menjelaskan, dan menggunakan ide-ide matematika secara tepat. Ketika siswa memiliki pemahaman yang baik, mereka tidak sekadar menghafal rumus, tetapi memahami alasan di balik langkah-langkah yang ditempuh. Hal ini membantu mereka menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan materi baru, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan terarah.

Selain itu, pemahaman konsep menjadi fondasi bagi perkembangan keterampilan berpikir tingkat lanjut, seperti menganalisis hubungan antar konsep, memilih strategi penyelesaian masalah yang sesuai, serta mengevaluasi ketepatan solusi yang diperoleh. Dengan pemahaman yang kuat, siswa lebih siap mengikuti materi lanjutan dan mampu menghadapi permasalahan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman konsep tidak hanya merupakan tujuan pembelajaran, tetapi juga kunci penting dalam membangun kompetensi matematis secara berkelanjutan.

2.1.2.2 Tujuan Pemahaman Konsep

Tujuan pemahaman konsep adalah agar peserta didik dapat mengungkapkan kembali sesuatu baik informasi ataupun materi yang telah diterimanya

menggunakan bahasanya sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Menurut Meilawati, (2020) Adapun tujuan dari pemahaman adalah sebagai berikut:

1. Agar siswa dapat menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu yang telah dipelajarinya.
2. Agar siswa mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas.
3. Agar siswa dapat menguraikan dan menjelaskan dengan lebih kreatif dan dapat memberikan contoh secara luas berdasarkan kondisi saat ini.

2.1.2.3 Manfaat Pemahaman Konsep

Menurut Hasibuan, (2021) adapun manfaat pemahaman konsep antara lain:

1. Pemahaman konsep matematika membantu siswa memecahkan berbagai persoalan dalam materi matematika secara lebih tepat dan logis.
2. Kemampuan memahami konsep memungkinkan siswa menerapkan prinsip-prinsip matematika untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pemahaman konsep menjadi landasan penting dalam berpikir, karena konsep yang kuat memudahkan siswa menghubungkan ide, membuat generalisasi, dan menarik kesimpulan secara benar.
4. Penguasaan konsep matematika membuat proses belajar lebih bermakna, tidak hanya menghafal rumus, tetapi memahami alasan di balik setiap prosedur.
5. Dengan pemahaman konsep yang baik, siswa mampu memilih strategi yang tepat saat menghadapi berbagai jenis permasalahan.

2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Menurut Meilawati, (2020) mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dalam tiga bagian:

1. Faktor internal.

Faktor ini mencakup keadaan jasmani dan rohani. Kondisi jasmani meliputi kesehatan tubuh, daya tahan fisik, serta fungsi pancaindra yang optimal, karena tubuh yang sehat akan membuat siswa lebih mudah berkonsentrasi dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Sementara itu, kondisi rohani mencakup motivasi, minat, bakat, kecerdasan, emosi, dan sikap belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, minat terhadap pelajaran, serta kestabilan emosi cenderung menunjukkan kemampuan memahami materi dengan lebih efektif.

2. Faktor eksternal

Lingkungan keluarga memiliki peran penting melalui dukungan orang tua, suasana rumah yang kondusif, serta perhatian terhadap kegiatan belajar siswa. Selain itu, lingkungan sekolah juga sangat berpengaruh melalui kualitas guru, metode pembelajaran, fasilitas belajar, serta hubungan sosial dengan teman sebaya. Lingkungan masyarakat turut memberikan dampak melalui aktivitas sosial, kondisi tempat tinggal, dan interaksi sehari-hari. Ketiga bentuk lingkungan tersebut dapat memberi dukungan positif atau justru menjadi hambatan dalam proses belajar, tergantung pada bagaimana kualitas dan situasinya.

3. Faktor pendekatan belajar

Pendekatan ini mencakup pemilihan strategi belajar seperti membuat rangkuman, mencatat hal penting, membaca ulang materi, berdiskusi, atau bertanya kepada guru. Selain itu, metode belajar yang digunakan siswa, baik secara mandiri, berkelompok, menggunakan teknologi, maupun praktik langsung, turut memengaruhi efektivitas pemahaman yang diperoleh.

2.1.2.5 Indikator Pemahaman Konsep

Menurut Izza et al., (2025) adapun indikator pemahaman konsep matematika yang digunakan dalam penelitian ini ada 5 yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa untuk menyatakan kembali konsep pecahan, seperti menjelaskan bahwa pecahan adalah bagian dari suatu benda utuh yang dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar.
2. Kemampuan siswa untuk mengklasifikasi objek berdasarkan sifat-sifat pecahan, misalnya membedakan gambar pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ berdasarkan banyaknya bagian dan bagian yang diarsir.
3. Kemampuan siswa untuk memberikan contoh dan non-contoh pecahan, seperti menunjukkan mana gambar yang merupakan pecahan dan mana yang bukan pecahan karena bagian-bagiannya tidak sama besar.
4. Kemampuan siswa untuk menyajikan pecahan dalam berbagai bentuk representasi, baik melalui gambar, model lipatan kertas, atau simbol matematika seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$.

5. Kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep pecahan dalam penyelesaian masalah sederhana, misalnya menentukan pecahan dari bagian pizza yang dimakan atau mengarsir sesuai perintah pecahan tertentu.

2.1.3 Media Pembelajaran *Edu Card*

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Adlini et al., (2022) Media merupakan instrumen yang sangat berguna bagi siswa dalam proses belajar dan mengajar. Peran media dalam pembelajaran sangatlah vital dan setara dengan metode pembelajaran. Hal ini karena metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran seringkali memerlukan media mana yang dapat digabungkan dan disesuaikan dengan situasi yang dihadapi

Menurut Yuniar et al., (2020) Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk memfasilitasi pemahaman terhadap suatu konsep yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran Bentuknya beraneka ragam, mulai dari yang paling sederhana atau konvensional hingga teknologi yang canggih. Yang penting diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran bukanlah seberapa canggihnya, melainkan kemudahannya digunakan dan sejalan dengan konsep yang sedang dipelajari.

Menurut Daniyati et al., (2023).Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar, yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Media memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik sebagai alat bantu maupun sebagai komponen inti dalam strategi belajar. Dalam konteks pembelajaran mandiri, media memungkinkan peserta didik untuk belajar tanpa bergantung sepenuhnya pada guru. Konsep ini dikenal sebagai self-instruction, di mana arah pembelajaran sering ditentukan oleh desain media itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media secara optimal dapat meningkatkan kemandirian belajar dan memberikan fleksibilitas dalam memperoleh pengetahuan (Rahman & Nurhaedah, 2023).

Di sisi lain, dalam pembelajaran yang berbasis guru (instruction-based instruction), media berfungsi sebagai penunjang yang mendukung guru dalam menyampaikan materi. Media yang dirancang dengan baik mampu memperkuat efektivitas pengajaran, membantu guru menjelaskan konsep yang kompleks, dan mempercepat pemahaman peserta didik. Tingkat keberhasilan penggunaan media dalam konteks ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan media tersebut secara tepat dan terarah (Safitri et al., 2024).

Pemanfaatan media tidak hanya terbatas sebagai pelengkap, tetapi juga menjadi komponen strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang tepat dapat memperjelas konsep, memperluas kesempatan belajar, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun dengan arahan guru. Selain itu, keberadaan media menambah fleksibilitas dan adaptabilitas proses

belajar sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Kesimpulannya, media pembelajaran memiliki peran ganda yang strategis: mendukung kemandirian belajar sekaligus memperkuat pembelajaran berbasis guru. Dengan desain dan pemanfaatan yang tepat, media dapat meningkatkan kualitas interaksi dalam kelas, mempercepat pemahaman materi, dan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih optimal serta bermakna.

2.1.3.2 Pengertian Media Pembelajaran *EduCard*

EduCard merupakan kartu bergambar berwarna yang memiliki banyak variasi dan seri yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengajar. *EduCard* yang digunakan adalah bentuk pembaharuan dari kartu pecahan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana (Rahman & Nurhaedah, 2023).

EduCard merupakan kartu bergambar berwarna yang hadir dalam berbagai seri dan varian untuk memenuhi kebutuhan instruktur. Versi kartu pecahan yang ditingkatkan disebut *EduCard*. Media kartu pecahan merupakan alat bantu pengajaran yang membantu instruktur mengajarkan gagasan tentang pecahan sederhana dan keterampilan dasar membandingkan pecahan sederhana (Hikmah et al., 2024).

Media kartu pecahan yang digunakan berbentuk persegi panjang yang berbahan kertas karton dan dilaminating dengan tujuan supaya media kartu pecahan dapat terjaga kualitasnya. Media kartu pecahan ini berukuran panjang 6,7 cm dan

lebar 8,9 cm. Pada *EduCard* pecahan ini terdapat dua jenis, yang pertama terdapat gambar pecahan dan kedua terdapat angka pecahan. Kedua jenis kartu pecahan tersebut masing-masing berpasangan dengan total kartu sebanyak 42 kartu (Rahman & Nurhaedah, 2023).

Media pembelajaran *Edu Card* merupakan alat bantu visual berupa kartu edukatif yang dirancang untuk mempermudah siswa memahami konsep akademik melalui permainan yang interaktif. Dalam konteks pembelajaran pecahan, *Edu Card* menyediakan representasi konkret yang membantu siswa melihat hubungan bagian dan keseluruhan secara lebih jelas. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menyenangkan, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru (Siagian et al. 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan *EduCard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran inovatif berbasis kartu bergambar yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep matematika, khususnya konsep pecahan sederhana. *EduCard* berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Dengan desain yang berwarna dan bervariasi, *EduCard* membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Selain kemampuan menyajikan konsep secara konkret, *EduCard* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif karena mendorong siswa untuk berdiskusi, mencocokkan kartu, dan bekerja dalam kelompok kecil. Aktivitas

semacam ini membantu siswa membangun pemahaman melalui interaksi sosial, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis ketika mereka harus membandingkan, mengurutkan, atau mengidentifikasi representasi pecahan yang sesuai. Dengan demikian, penggunaan *EduCard* tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep pecahan, tetapi juga memperkaya proses belajar melalui pendekatan yang lebih komunikatif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, *EduCard* menempati posisi penting sebagai media pembelajaran yang mampu menggabungkan visualisasi konsep, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif dalam satu perangkat yang sederhana namun efektif. Keunggulan-keunggulan ini membuat *EduCard* layak diterapkan sebagai alternatif media yang dapat membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna. Melalui penggunaan yang konsisten, *EduCard* dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat retensi konsep, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan sederhana.

2.1.3.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran *Edu Card*

Tiga karakteristik media yang menjadi alasan mengapa media digunakan dan fungsi-fungsi tertentu yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin tidak dapat (kurang efisien) dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran (Junaidi, 2020).

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Karakteristik ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, menjaga, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

Melalui media seperti fotografi, perekaman video, perekaman audio, disket komputer, dan film, suatu peristiwa atau objek dapat diatur ulang dan dipresentasikan kembali. Suatu objek yang telah direkam dengan kamera atau kamera video dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Dengan fitur ini, media memungkinkan rekaman suatu peristiwa atau objek yang terjadi pada waktu tertentu dapat dipindahkan tanpa memperhatikan waktu.

Karakteristik ini sangat berarti bagi guru karena peristiwa atau objek yang sudah direkam atau disimpan dalam format media dapat diakses kapan pun diperlukan. Kejadian yang terjadi sekali saja, bahkan dalam jangka waktu yang panjang seperti dekade atau abad, dapat diabadikan dan disajikan ulang untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang kompleks dapat direkam dan direplikasi sesuai kebutuhan berulang kali. Demikian pula, aktivitas siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dievaluasi oleh rekan sejawat, baik secara individu maupun dalam kelompok.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kemampuan media untuk memanipulasi kejadian atau objek memungkinkan transformasi mereka. Proses yang memakan waktu sehari-hari dapat dipersingkat menjadi dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik perekaman time-lapse. Sebagai contoh, proses perkembangan dari larva menjadi kepompong, dan akhirnya menjadi kupu-kupu dapat dipersingkat dengan teknik perekaman fotografi tersebut. Selain bisa diputar dengan kecepatan tinggi, suatu kejadian juga dapat diperlambat saat meninjau kembali hasil rekaman video. Sebagai contoh, proses loncat galah

atau reaksi kimia bisa diamati dengan bantuan kemampuan manipulatif dari media. Begitu juga, sebuah gerakan dapat direkam dengan kamera untuk diperinci. Pada rekaman video, kejadian bisa diputar mundur. Media (baik dalam bentuk rekaman video atau audio) dapat disunting sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian yang penting atau utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu peristiwa dengan memotong bagian yang tidak relevan. Kemampuan manipulatif media ini memerlukan perhatian yang serius, karena kesalahan dalam penyusunan ulang urutan peristiwa atau pemotongan yang tidak tepat dapat mengakibatkan kesalahan penafsiran yang membingungkan bahkan menyesatkan, yang pada akhirnya dapat mengubah pandangan siswa ke arah yang tidak diinginkan.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa dipindahkan melalui ruang, dan pada saat yang sama, peristiwa tersebut dipresentasikan kepada sejumlah besar siswa dengan pengalaman yang hampir sama mengenai peristiwa tersebut. Saat ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah dalam wilayah tertentu, tetapi juga media seperti rekaman video, audio, atau disket komputer dapat disebarluaskan ke berbagai tempat sesuai kebutuhan.

Setelah informasi direkam dalam berbagai format media, informasi tersebut dapat diproduksi berkali-kali dan digunakan secara bersamaan di lokasi yang berbeda atau diulang-ulang di satu lokasi. Konsistensi informasi yang direkam akan tetap sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.1.3.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran *Edu Card*

Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar-mengajar karena berperan sebagai alat bantu untuk memperoleh pemahaman materi pelajaran yang sulit dipahami secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media dalam proses belajar-mengajar memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa di dalam kelas.

Kehadiran media diharapkan dapat menginspirasi siswa dalam proses belajar, yang diharapkan akan berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar mereka. Berikut adalah beberapa manfaat dan fungsi dari media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar (Arfandi, 2020):

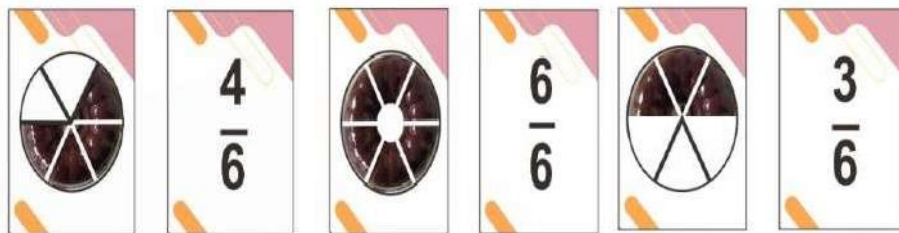
1. Kehadiran media sangat menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.
2. Materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa menjadi lebih mudah dipahami, yang pada akhirnya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Media membantu guru dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang beragam, sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton bagi siswa.
4. Aktivitas belajar menjadi lebih aktif dan efektif, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melakukan kegiatan lain seperti observasi dan mendemonstrasikan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

2.1.3.5 Langkah-Langkah Media Pembelajaran Menggunakan *Edu Card*

Dalam mempersiapkan penggunaan media *EduCard*, terdapat beberapa hal yang perlu disiapkan. Ulfa, (2020) menjelaskan bahwa setelah persiapan media *EduCard* dilakukan dengan baik, guru dapat melanjutkan ke tahap pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain *EduCard*. Kegiatan bermain ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara menyenangkan dan interaktif. Adapun langkah-langkah cara bermain *EduCard* adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan Aturan Permainan

Guru memulai dengan menjelaskan tujuan permainan, yaitu mengenal dan memahami konsep pecahan melalui kartu pecahan. Guru memperkenalkan jenis kartu yang digunakan, seperti kartu bergambar pecahan, kartu simbol pecahan, atau kartu soal sederhana. Aturan permainan disampaikan secara singkat, misalnya cara mengambil kartu, cara mencocokkan, atau cara menjawab pertanyaan.



Gambar 2.1 Contoh *EduCard*

2. Membagi *EduCard* kepada Siswa

Guru membagikan kartu sesuai bentuk permainannya. Jika bermain berkelompok, setiap kelompok mendapatkan set kartu yang sama. Jika permainan dilakukan bersama, guru menunjukkan kartu satu per satu di depan kelas sambil melibatkan siswa menjawab.

3. Mengarahkan Siswa untuk Mencocokkan Kartu

Pada tahap inti, siswa diminta mencocokkan gambar pecahan dengan simbolnya, misalnya kartu yang menampilkan lingkaran terbagi menjadi $\frac{1}{2}$ dipasangkan dengan kartu bertuliskan " $\frac{1}{2}$ ". Guru memberikan instruksi dan contoh singkat sebelum siswa mulai bermain.

4. Melakukan Aktivitas Permainan

Terdapat beberapa variasi permainan yang bisa digunakan, misalnya:

- a. Mencari pasangan (*matching game*): siswa berlomba menemukan pasangan kartu gambar dan kartu pecahan.
- b. Tebak pecahan: guru menunjukkan satu kartu, siswa diminta menyebutkan pecahannya.
- c. Susun urutan pecahan: siswa menyusun kartu dari nilai pecahan terkecil hingga terbesar. Permainan dapat dibuat kompetitif dengan sistem poin, atau kolaboratif untuk mendorong kerja sama.

5. Memberikan Umpan Balik Langsung

Selama permainan berlangsung, guru mengamati dan memberikan koreksi jika siswa salah mencocokkan atau salah menyebutkan pecahan. Umpan balik segera membantu siswa memperbaiki pemahaman dan meningkatkan kepercayaan diri.

6. Menyimpulkan Hasil Permainan

Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa berdiskusi tentang kartu yang sudah dimainkan, misalnya mengapa $\frac{1}{4}$ lebih kecil dari $\frac{1}{3}$, atau

bagaimana cara membaca pecahan pada gambar. Guru kemudian menguatkan konsep inti yang diharapkan dipahami siswa.

7. Menutup Pembelajaran dengan Refleksi Singkat

Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan reflektif seperti "Apa pecahan yang paling sulit dipahami?" atau "Bagaimana cara kamu menemukan pasangan kartu dengan cepat?" Hal ini membantu siswa mereview pemahaman mereka setelah bermain.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menggunakan media pembelajaran *EduCard* untuk memfasilitasi pemahaman konsep pecahan secara interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Penjelasan aturan permainan membantu siswa memahami tujuan dan mekanisme bermain sehingga kegiatan belajar menjadi terarah. Pembagian kartu memastikan setiap siswa atau kelompok terlibat aktif sehingga partisipasi dan kerja sama meningkat. Tahap mencocokkan kartu dan variasi permainan seperti mencari pasangan, tebak pecahan, atau menyusun urutan pecahan membantu siswa menghubungkan representasi visual dengan simbolik pecahan secara konkret serta termotivasi melalui kompetisi atau kolaborasi.

Pemberian umpan balik langsung memungkinkan koreksi segera sehingga pemahaman dan kepercayaan diri siswa meningkat. Penyimpulan hasil permainan dan refleksi akhir mendorong siswa mengevaluasi pemahaman mereka dan mengintegrasikan pengalaman bermain dengan konsep matematika yang ingin dicapai. Dengan seluruh langkah tersebut, peneliti bertujuan memaksimalkan keterlibatan, penguatan konsep, dan efektivitas pembelajaran melalui *EduCard*.

2.1.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Edu Card*

1. Kelebihan Media *EduCard*

Ulfa, (2020) menjelaskan bahwa media kartu memiliki sejumlah kelebihan. Jika diterapkan pada *EduCard* untuk materi pecahan, kelebihannya antara lain:

a. Mudah dibawa

EduCard berukuran kecil sehingga mudah disimpan di tas atau saku. Media ini tidak membutuhkan ruang khusus dan dapat digunakan di berbagai tempat, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sangat praktis untuk pembelajaran pecahan yang membutuhkan contoh visual sederhana.

b. Praktis digunakan

Dalam pembuatan maupun penggunaannya, *EduCard* tidak memerlukan keahlian khusus maupun alat elektronik. Guru tinggal menyusun kartu pecahan sesuai keperluan, memastikan kartunya tidak terbalik, lalu menyimpannya kembali dalam ikatan atau kotak khusus agar tidak tercecer. Hal ini membuat penggunaan *EduCard* pada materi pecahan sangat efisien.

c. Mudah diingat

EduCard menyajikan konsep pecahan dalam bentuk pesan visual yang singkat, seperti gambar lingkaran atau persegi yang dibagi-bagi, disertai pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{2}{4}$, dan sebagainya. Kombinasi teks dan

gambar membantu siswa lebih mudah memahami serta mengingat konsep pecahan, seperti perbandingan bagian terhadap keseluruhan.

d. Menyenangkan

EduCard dapat digunakan melalui aktivitas permainan edukatif. Misalnya, siswa berlomba mencari kartu pecahan yang sesuai dengan instruksi, mencocokkan gambar dan simbol pecahan, atau mengurutkan pecahan dari kecil ke besar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga melatih konsentrasi, kecepatan, dan ketangkasan.

2. Kekurangan Media *EduCard*

Walau memiliki banyak kelebihan, *EduCard* juga memiliki beberapa kekurangan ketika digunakan untuk pembelajaran pecahan (Ulfa, 2020):

a. Hanya menekankan persepsi visual

Karena *EduCard* berfokus pada gambar dan tulisan, media ini kurang menjangkau siswa yang lebih memahami melalui pengalaman langsung atau manipulatif konkret seperti blok pecahan atau benda nyata.

b. Kurang efektif untuk konsep pecahan yang kompleks

Beberapa konsep pecahan seperti operasi penjumlahan pecahan berbeda penyebut, pecahan desimal, atau pecahan campuran yang lebih rumit mungkin sulit digambarkan secara detail pada kartu kecil.

c. Ukuran terbatas untuk kelompok besar

Karena ukuran kartu kecil, siswa di kelompok besar atau yang duduk jauh dari guru mungkin kesulitan melihat gambar atau angka pecahan dengan jelas.

Maka dapat disimpulkan bahwa Media *EduCard* memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran pecahan, terutama karena bentuknya yang kecil sehingga mudah dibawa, praktis digunakan tanpa memerlukan keahlian khusus, serta mampu menyajikan konsep pecahan secara visual sehingga mudah diingat. Selain itu, *EduCard* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti hanya mengandalkan persepsi visual sehingga kurang cocok bagi siswa yang membutuhkan pengalaman belajar konkret. *EduCard* juga kurang efektif untuk menyajikan konsep pecahan yang lebih kompleks dan ukuran kartunya yang kecil tidak ideal digunakan pada kelompok belajar yang besar.

2.1.3.7 Indikator Media Permainan *Edu Card*

Media pembelajaran mengacu pada alat yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menggunakan media pembelajaran, belajar mengajar dapat lebih menjadi efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Indikator media pembelajaran meliputi (Maulana, Sofyan, & Repelita, 2025):

1. Keterkaitan antara media dan materi pembelajaran, yang diukur melalui lembar observasi untuk melihat apakah media yang digunakan memang sesuai dengan materi pecahan yang diajarkan kepada siswa.

2. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media, yang dinilai melalui observasi pelaksanaan pembelajaran, mencakup cara guru menjelaskan, menggunakan media, dan membimbing siswa selama aktivitas berlangsung.
3. Kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa, yang diukur melalui angket sederhana untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah dipahami, mudah digunakan, dan tidak menimbulkan kesulitan bagi guru maupun siswa kelas 2.
4. Ketersediaan media saat pembelajaran berlangsung, yang didokumentasikan selama proses penelitian untuk memastikan bahwa media benar-benar digunakan pada setiap tahap pembelajaran.
5. Manfaat media bagi siswa, yang diukur melalui angket dan hasil tes belajar untuk mengetahui dampak penggunaan media terhadap pemahaman siswa mengenai materi pecahan.

2.1.4 Materi Pecahan di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pecahan

Pecahan adalah cara untuk menunjukkan bagian dari sesuatu yang utuh. Ketika sebuah benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar, setiap potongan disebut pecahan. Pecahan membantu kita mengetahui berapa bagian yang kita miliki dari keseluruhan benda tersebut.

Dalam pecahan, biasanya benda utuh dibagi menjadi 2, 3, 4, atau beberapa bagian lain yang ukurannya harus sama besar, karena pecahan tidak bisa dibuat dari bagian yang ukurannya berbeda. Misalnya, jika sebuah kue dipotong menjadi 2

bagian yang sama, maka setiap potongan disebut $\frac{1}{2}$ atau *setengah*. Jika dibagi menjadi 4 bagian yang sama, satu bagiannya disebut $\frac{1}{4}$ atau *seperempat*.

Pecahan juga digunakan untuk menunjukkan sebagian kecil dari makanan, kertas, gambar, atau benda apa pun yang dapat dibagi rata. Dengan mempelajari pecahan, siswa dapat lebih mudah memahami bahwa suatu benda utuh bisa dibagi menjadi beberapa potongan, dan setiap potongan menunjukkan *perbandingan* antara bagian yang diambil dan keseluruhannya.

Contoh:

- a. Sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian yang sama, satu bagiannya disebut $\frac{1}{2}$ (setengah).
- b. Sebuah pizza dibagi menjadi 4 bagian yang sama, satu bagiannya disebut $\frac{1}{4}$ (seperempat).

2. Menyebutkan Pecahan Sederhana

Pecahan biasanya meliputi:

- a. $\frac{1}{2}$ dibaca *setengah*
- b. $\frac{1}{3}$ dibaca *sepertiga*
- c. $\frac{1}{4}$ dibaca *seperempat*

3. Pecahan dalam Kehidupan Sehari-Hari

Pecahan sering ditemui dalam kegiatan sehari-hari, misalnya:

- a. Memotong buah menjadi 2 bagian \rightarrow satu potong = $\frac{1}{2}$
- b. Cokelat dibagi menjadi 4 bagian \rightarrow satu potong = $\frac{1}{4}$
- c. Kertas dibagi menjadi 3 lipatan sama besar \rightarrow satu bagian = $\frac{1}{3}$

4. Menggambar Pecahan

Anak-anak dapat memahami pecahan lewat gambar.

- a. Setengah ($\frac{1}{2}$)

Gambarlah sebuah lingkaran atau persegi, lalu arsir satu dari dua bagian yang sama.

- b. Sepertiga ($\frac{1}{3}$)

Bagi lingkaran/persegi menjadi 3 bagian sama besar, arsir satu bagian.

- c. Seperempat ($\frac{1}{4}$)

Bagi lingkaran/persegi menjadi 4 bagian, arsir satu bagian.

5. Latihan untuk Siswa

Menyebutkan pecahan

- a. Gambar dibagi menjadi 2 bagian, arsir 1 → pecahan: _____
- b. Gambar dibagi menjadi 4 bagian, arsir 1 → pecahan: _____
- c. Gambar dibagi menjadi 3 bagian, arsir 1 → pecahan: _____

Pecahan dalam kehidupan sehari-hari

- d. Roti dipotong menjadi 2 bagian. Kamu makan 1 bagian. Kamu makan berapa?
- e. Pizza dipotong jadi 4 bagian. Kamu ambil 1 bagian. Kamu mengambil pecahan berapa?

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan untuk memberikan landasan, membandingkan, dan mengisi kekosongan dalam penelitian yang sedang dilakukan, dengan cara mengacu pada studi-studi terdahulu untuk menguatkan

argumen dan teori yang ada. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Afriza Rahma Rani, Yolanda Fahrul & Iis Aprinawati (2024)	Pengaruh Kartu Rahasia terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Salo	Variabel Independen: Media Kartu Rahasia dan Strategi Pembelajaran Inkuiri Variabel Dependen: Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah	Penggunaan media Kartu Rahasia berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah siswa SD. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
2.	Siti Waroah, Rofiqoh & Rasmila (2025)	Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka di MI Cut Nyak Dien	Variabel Independen: Media Kartu Angka Variabel Dependen: Pemahaman Konsep Bilangan	Penggunaan media kartu angka secara bertahap meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengoperasikan bilangan. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.
3.	Dimas Apolos Pada, Vera Rosalina Bulu & Adam Bol Nifu Benu (2025)	Efektivitas Penggunaan Kartu Flashcard Bergambar Berbasis Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah	Variabel Independen: Media Flashcard Digital Variabel Dependen: Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan	Media flashcard digital efektif meningkatkan pemahaman konsep bilangan cacah. Nilai rata-rata meningkat dari 51,29 menjadi 90,00 dengan N-Gain 81,78% kategori tinggi.

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
4.	Nurna Ningsih, Maria Herliyani Dua Bunga & Lukas Bera (2025)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Media Kartu Desimal War terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	Variabel Independen: PBL berbantuan Media Kartu Desimal War Variabel Dependen: Hasil Belajar Matematika	Model PBL berbantuan media Kartu Desimal War meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep desimal siswa secara signifikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 35,3 menjadi 76,9.
5.	Ema Rizky Ananda, Wahyu Hengky Irawan & Abdussakir (2024)	Strategi Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Berhitung Matematika melalui Penggunaan Game Edukasi Kartu Pintar	Variabel Independen: Game Edukasi Kartu Pintar Variabel Dependen: Partisipasi dan Pemahaman Matematika	Penggunaan game edukasi kartu pintar meningkatkan partisipasi belajar hingga 80% siswa aktif dalam kegiatan berhitung dan memahami konsep dasar matematika.
6.	Kholifatun Nur Afiah & Wulan Sutriyani (2024)	Efektivitas Metode <i>Game-Based Learning</i> berbantuan Media Flashcard Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	Variabel Independen: Game-Based Learning dengan Media Flashcard Pecahan Variabel Dependen: Hasil Belajar Matematika	Metode Game-Based Learning dengan Flashcard Pecahan efektif meningkatkan pemahaman dan kemampuan mengaplikasikan konsep matematika, khususnya pada materi pecahan.
7.	Gabriella Faustine Olliem & Shienny Megawati Sutanto (2024)	Perancangan Permainan Kartu Matematika “Topi Kuning” untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Siswa Kelas 1–5	Variabel Independen: Media Permainan Kartu “Topi Kuning” Variabel Dependen: Kemampuan Dasar dan Pemahaman	Permainan kartu “Topi Kuning” meningkatkan motivasi belajar, logika berpikir, dan pemahaman konsep dasar matematika anak secara signifikan.

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
			Konsep Matematika	
8.	Ade Putri Siti Solihah, Chelly Nur Malihah & Candra Sapta Ramadan (2025)	Permainan Edukatif Berbasis Kartu untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SD	Variabel Independen: Permainan Edukatif Berbasis Kartu Variabel Dependen: Pemahaman Konsep Matematika	Permainan kartu edukatif terbukti efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep matematika siswa SD secara signifikan.
9.	Amanda Chindy Rizki Sukronia & Yohamintan (2025)	Pemahaman Siswa Kelas III SD terhadap Konsep Penjumlahan dan Pengurangan melalui Media Permainan Kartu Matematika	Variabel Independen: Media Permainan Kartu Matematika Variabel Dependen: Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan	Penggunaan kartu matematika meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.
10.	Maria Stefania, Nurul Umaya & Vinsensius Herianto Ndori (2025)	Analisis Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Negeri Cerdas Bangsa	Variabel Independen: Media Wordwall Variabel Dependen: Pemahaman Konsep Matematika	Media Wordwall meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa. Namun, efektivitasnya menurun jika digunakan sebelum siswa memahami konsep dasar.

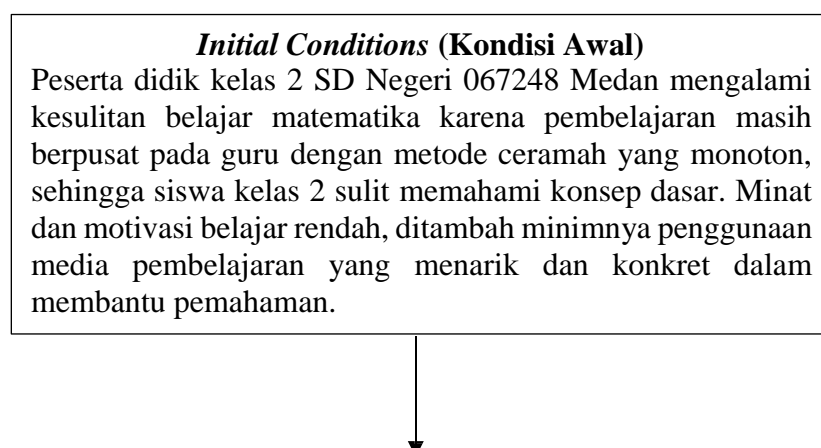
2.3 Kerangka Konseptual

Permasalahan utama dalam penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas 2. Kesulitan tersebut muncul karena

siswa belum mampu menghubungkan simbol pecahan dengan representasi konkret, sehingga mereka kerap salah menafsirkan bagian dan keseluruhan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Penggunaan media permainan Edu Card diarahkan sebagai pendekatan yang mampu menghadirkan konsep pecahan dalam bentuk visual dan interaktif. Melalui kartu yang menampilkan gambar bagian-bagian pecahan, angka, serta situasi konkret, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi sehingga proses internalisasi konsep berlangsung lebih mudah. Aktivitas bermain yang terstruktur melalui Edu Card juga membantu membangun pemahaman secara bertahap sehingga konsep pecahan tidak lagi terasa abstrak.

Penerapan media ini diharapkan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam memahami konsep pecahan. Ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik, jelas, dan mudah dipahami, kemampuan mereka dalam mengidentifikasi, membandingkan, dan menginterpretasikan pecahan akan berkembang. Dengan demikian, penggunaan Edu Card menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa untuk memperoleh pemahaman konsep pecahan secara lebih efektif. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:



Final Result (Akhir)

Terdapat pengaruh yang signifikan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan yang paling memungkinkan yang masih harus dicari kebenarannya untuk dasar rumusan masalah penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan dan memberikan pedoman dalam pokok permasalahan dan tujuan penelitian. Maka dari uraian masalah yang ada, dapat disimpulkan suatu hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_a : Terdapat pengaruh media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental*, yang merupakan bentuk riset eksperimental dengan dua kelompok partisipan. Satu kelompok berfungsi sebagai subjek eksperimen, sementara yang lain berperan sebagai subjek kontrol. Penelitian ini memakai desain penelitian *Nonequivalent control group*. Dalam pelaksanaannya, kedua kelompok awalnya menjalani evaluasi awal (*pre-test*), lalu diberikan perlakuan berbeda, dan akhirnya melaksanakan evaluasi akhir (*post-test*). Perbedaan hasil di antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian dianalisis agar dapat menarik kesimpulan penelitian (Rukminingsih, Adnan, & Latief, 2020)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan. Oleh karena itu, hasil perlakuan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan, sehingga memberikan gambaran yang akurat mengenai hasil perlakuan. Adapun skema *control group pre test-post test design* ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Tes Awal (<i>Pre test</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Post test</i>)
Eksperimen	O ₁	Y	O ₂
Kontrol	O ₃	X	O ₄

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2025.

Keterangan :

O₁ : Hasil pre test kelas eksperimen untuk mengetahui keadaan awal pemahaman konsep pecahan siswa.

O₂ : Hasil post test kelas eksperimen untuk mengetahui keadaan akhir pemahaman konsep pecahan siswa.

O₃ : Hasil pre test kelas kontrol untuk mengetahui keadaan awal pemahaman konsep pecahan siswa.

O₄ : Hasil post test kelas kontrol untuk mengetahui keadaan akhir pemahaman konsep pecahan siswa.

Y : Perlakuan dengan menggunakan media *Edu Card*.

X : Tidak diberikan perlakuan, pembelajaran berlangsung dengan metode konvensional tanpa penggunaan media *Edu Card*.

Desain penelitian *Nonequivalent control group* dalam penelitian ini untuk kelas eksperimen mendapatkan perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan. Pengaruh perlakuan desain ini dapat diamati dengan membandingkan nilai pengamatan kelompok eksperimen (O₂) dan kelompok kontrol (O₄) dengan nilai pengamatan masing-masing kelompok sebelum perlakuan (O₁ dan O₃).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067248 Medan yang terletak Jl. Marelan Raya No.82, Tanah Enam Ratus, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20243.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 sampai bulan April 2026.

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2025/2026						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1.	Penelitian pendahuluan	■						
2.	Penyusunan proposal		■	■				
3.	Pembimbingan proposal		■		■			
4.	Seminar proposal				■			
5.	Penyempurnaan proposal					■		
6.	Pengumpulan data						■	
7.	Pengolahan dan analisis data						■	
8.	Penyusunan skripsi (laporan penelitian)						■	
9.	Pembimbingan skripsi						■	
10.	Sidang meja hijau							■
11.	Penyempurnaan skripsi dan penulisan jurnal							■

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2025.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.7 Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan yang berjumlah 60 siswa.

3.3.8 Sampel Penelitian

Sampel adalah elemen-elemen bagian dari populasi. Menurut Arikunto, (2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah bagian dan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pemilihan sampel yang peneliti gunakan menggunakan teknik

simple random sampling, yang mana pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan dalam sebuah populasi. Maka sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD Negeri 067248 Medan yang berjumlah 60 siswa dimana sebanyak 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa dikelas kontrol.

Tabel 3.3 Pembagian Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	30 siswa	Mendapat perlakuan
2	Kelas Kontrol	30 siswa	Tidak mendapat perlakuan
Total		60 siswa	

Sumber: Data diolah peneliti, 2025.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah elemen atau nilai yang berasal dari objek atau kegiatan yang memiliki ragam variasi tertentu yang kemudian akan ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel dependen (X) dan variabel independen (Y).

Variabel dependen adalah variabel terikat yang merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel dependen biasanya disimbolkan dengan huruf “Y”. Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep pecahan (Y).

Variabel independen disebut juga sebagai variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2019). Variabel independen biasanya disimbolkan dengan huruf “X” adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Edu Card*.

Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Definisi	Indikator
1.	Pemahaman Konsep Pecahan Siswa	Pemahaman konsep pecahan masalah merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga dalam menerapkan konsep-konsep matematika untuk menyelesaikan berbagai permasalahan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menyatakan ulang sebuah konsep. 2. Mampu mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya). 3. Mampu memberikan contoh dan non-contoh dari suatu konsep. 4. Mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis. 5. Mampu mengaplikasikan konsep atau algoritma
2.	Penggunaan Media permainan <i>Edu Card</i>	Media permainan <i>EduCard</i> merupakan salah satu bentuk media pembelajaran inovatif berbasis kartu bergambar yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep matematika, khususnya konsep pecahan sederhana. <i>EduCard</i> berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterkaitan antara media yang dipergunakan dan materi pembelajaran, 2. Kapasitas guru saat memanfaatkan media 3. Mudahnya pemanfaatan media oleh guru serta siswa 4. Tersedianya media ketika proses belajar 5. Manfaat yang dirasakan siswa dari penggunaan media.

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2025.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang dipakai untuk mendapatkan informasi kuantitatif yang berisi variabel berkarakter dan objektif. Instrument penelitian digunakan untuk alat bantu yang dipilih agar mendapatkan hasil dari

sebuah penelitian (Sugiyono, 2019). Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes

Tes penilaian dalam penelitian ini menggunakan metode desain eksperimen semu (*quasi experimental*) yaitu dengan pemberian tes. Dimana peneliti melakukan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) pada satu kelompok sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Tes diberikan pada semua siswa kelas eksperimen. Soal-soal *pre-test* dan *post-test* dibuat ekuivalen/relatif sama. Pemberian *pre-test* dimaksud untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dengan model yang diterapkan, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui perolehan hasil belajar setelah pembelajaran dilakukan dan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan setelah mendapat pembelajaran dengan model yang diterapkan.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Seluruh rangkaian pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.6.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis adalah tahapan penelitian yang bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan telah memenuhi asumsi atau syarat yang diperlukan untuk teknik analisis statistik tertentu.

3.6.1.1 Uji Validitas

Sebuah studi dianggap memiliki validitas ketika terdapat konsistensi antara data yang terkumpul dengan subjek yang diobservasi. Pengujian validitas alat ukur diimplementasikan terhadap minimal 30 responden dengan tingkat signifikansi 0,05. Keabsahan dapat ditentukan melalui proses korelasi antara nilai item perbaikan (*corrected item*) dengan nilai total (*total correlation*) (Sugiyono, 2022). Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Uji validitas dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Sedangkan untuk mengetahui skor masing-masing item pertanyaan valid atau tidak, maka ditetapkan kriteria statistik sebagai berikut :

1. Jika $R_{hitung} > R_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
2. Jika $R_{hitung} < R_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Adapun kriteria validitas disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Validitas Butir Soal

Besarnya nilai r	Kriteria Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, (2020).

3.6.1.2 Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan kontruk-kontruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner.

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan *Cronhbach Alpha* karena instrumen penelitian ini berbentuk kuesioner (Sugiyono, 2022).

Setelah dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26, maka dapat diperoleh nilai koefisien reliabilitasnya. Uji Reliabilitas dilakukan terhadap seluruh butir pertanyaan. Kriteria pengambilan keputusan untuk menemukan reliabilitasnya yaitu apabila nilai r lebih besar dari 0,60 maka instrument tersebut dikatakan reliabel. Sebaliknya, apabila nilai r lebih kecil 0,60 maka instrumen tersebut tidak reliabel. Kriteria uji reliabilitas disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Reliabilitas

Besarnya nilai r	Kriteria Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, (2020)

3.6.1.3 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S) test yang terdapat di program SPSS. Distribusi data dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ (Ghozali, 2020). Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $>0,05$, maka dinyatakan data yang digunakan dalam model regresi terdistribusi secara normal.
2. Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $<0,05$, maka dinyatakan data yang digunakan dalam model regresi tidak terdistribusi secara normal.

3.6.1.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019). Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka memiliki varian yang homogeny. Akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogeny (Sugiyono, 2019).

3.6.2 Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat atau pengujian data populasi menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t yaitu uji *paired sample t-test*. Uji *Paired Sample t-test* digunakan karena penelitian membandingkan nilai pretest dan posttest pada siswa yang sama, sehingga datanya berpasangan. Uji ini dapat menunjukkan apakah media *Edu Card* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep pecahan.

3.6.2.1 Uji *Paired Sample t-Test*

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media educard terhadap pemahaman konsep pecahan siswa. Tahap pertama yang dilakukan adalah *Paired Sample t-Test*, yang bertujuan untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji ini dipilih karena data penelitian berasal dari subjek yang sama yang diukur pada dua kondisi berbeda, yaitu kondisi sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media educard.

Menurut Sugiyono, (2022), *Paired Sample t-Test* merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata sampel yang saling berpasangan. Sampel berpasangan adalah sampel yang berasal dari individu yang sama, tetapi mengalami perlakuan atau kondisi yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media educard, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman konsep pecahan siswa. Uji *Paired Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest sebagai akibat dari penerapan media pembelajaran tersebut.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ atau $sig.t \geq \alpha (0,05)$
2. H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ atau $sig.t < \alpha (0,05)$

3.6.2.2 Uji Beda Rata-Rata

Hasil dari *Paired Sample t-Test* selanjutnya diinterpretasikan sebagai uji beda rata-rata, yaitu untuk melihat secara empiris apakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media educard mengalami perubahan yang signifikan. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga penggunaan media educard berpengaruh terhadap pemahaman konsep pecahan siswa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan

Secara teknis, uji beda rata-rata dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelompok berdasarkan data yang diperoleh dari tes yang diberikan sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest). Hasil pengujian kemudian dianalisis untuk melihat apakah perbedaan nilai rata-rata tersebut bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, uji ini digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa.

3.6.2.3 Uji Peningkatan (N-gain)

Setelah diperoleh kesimpulan mengenai keberadaan perbedaan rata-rata melalui uji *Paired Sample t-Test*, analisis dilanjutkan dengan menghitung nilai N-gain. Perhitungan N-gain bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa secara lebih mendalam, tidak hanya dari sisi signifikansi statistik, tetapi juga dari besarnya peningkatan yang terjadi. Nilai N-

gain diperoleh dari perbandingan antara skor pretest dan posttest, kemudian dikonversi ke dalam kategori kualitatif untuk menggambarkan tingkat peningkatan kemampuan kognitif siswa. Perolehan nilai gain score (g) selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria peningkatan N-gain, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.7 berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Peningkatan Gain

Batasan	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh penggunaan media permainan Edu Card terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment) yang melibatkan dua kelas dengan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media permainan Edu Card, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional. Perbedaan perlakuan tersebut dimaksudkan untuk melihat pengaruh penggunaan media permainan Edu Card terhadap pemahaman konsep pecahan siswa.

4.1.1 Deskripsi Data

Data hasil penelitian terkait rerata nilai pemahaman konsep pecahan siswa pada pretest dan posttest berdasarkan penggunaan media permainan Edu Card pada kelas eksperimen dan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Pretest dan Posttest Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas II SD Negeri 067248 Medan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes Kelas Eksperimen	30	,00	7,00	4,0000	2,27429
Posttest Kelas Eksperimen	30	4,00	10,00	9,2333	1,30472

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes Kelas Kontrol	30	,00	8,00	4,8667	2,55604
Posttest Kelas Kontrol	30	,00	10,00	7,2000	3,26317
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.1, nilai rata-rata pretest pemahaman konsep pecahan siswa kelas eksperimen sebesar 4,00, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 9,23 setelah pembelajaran menggunakan media permainan Edu Card. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa yang cukup tinggi pada kelas eksperimen. Sementara itu, nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 4,87 dan meningkat menjadi 7,20 pada nilai posttest setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Edu Card lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan.

4.1.2 Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial. Uji prasyarat ini meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas data. Seluruh pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 dan bertujuan untuk menjamin keakuratan serta kelayakan data sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

4.1.2.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono, (2022) menyatakan bahwa uji validitas merupakan ketepatan alat ukur dalam mengukur suatu objek. Validitas dilakukan untuk mengetahui seberapa baik tes pengukuran dalam mengukur objek yang seharusnya diukur. Instrument yang dinilai valid apabila alat yang digunakan dapat dengan baik mengukur objek ukur. Oleh karena itu, alat yang valid adalah alat yang tepat untuk mengukur objek yang akan diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai *corrected item-total correlation* pada tabel item-total Statistic dengan kriteria penilaian uji validitas adalah sebagai berikut:

1. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item kuesioner tersebut valid.
2. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item kuesioner tersebut dikatakan tidak valid.

nilai r tabel dapat diperoleh melalui tabel r *product moment pearson* dengan df (*degree of freedom*) = $n - 2$, jadi $df = 30 - 2 = 28$, maka $r_{tabel} = 0.361$. Butir pernyataan dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. analisis output bisa dilihat dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Soal Pre-test

Soal	R hitung	r table	Keterangan
1	0,858	0,361	Valid
2	0,858	0,361	Valid
3	0,825	0,361	Valid
4	0,858	0,361	Valid
5	0,825	0,361	Valid
6	0,778	0,361	Valid
7	0,858	0,361	Valid
8	0,642	0,361	Valid
9	0,858	0,361	Valid
10	0,858	0,361	Valid
11	0,901	0,361	Valid
12	0,825	0,361	Valid

Soal	R hitung	r table	Keterangan
13	0,766	0,361	Valid
14	0,821	0,361	Valid
15	0,825	0,361	Valid

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.2, seluruh butir soal sumatif yang berjumlah 15 soal memiliki nilai *r* hitung yang lebih besar dari nilai *r* tabel (0,361). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal pretest dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur pemahaman konsep pecahan siswa.

4.1.2.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, (2022) menyatakan bahwa uji reliabilitas merupakan kestabilan hasil pengukuran secara repetitive dari masa ke masa. Suatu kuisisioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji Reliabilitas dapat dilihat melalui nilai *cronbach alpha* yang dilihat pada keseluruhan item dalam satu variabel sebesar 0,60. Adapun kriteria dalam uji Reliabilitas yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai *cronbach alpha* $> 0,60$, maka seluruh item kuesioner dinyatakan reliabel.
2. Jika nilai *cronbach alpha* $< 0,60$, maka seluruh item kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

Hasil uji Reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.972	15

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.3, hasil uji reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,972. Kedua nilai tersebut lebih besar dari nilai *r* teori sebesar 0,60, sehingga instrumen yang digunakan memenuhi kriteria reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat digunakan secara berulang untuk mengukur pemahaman konsep pecahan siswa secara tepat dan stabil. Dengan demikian, instrumen penelitian layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

4.1.2.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebelum menghitung uji hipotesis. Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan adalah data pretest dan posttest siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kriteria pengujian adalah Jika nilai signifikan $>0,05$ maka data terdistribusi normal. Dengan menggunakan program SPSS 26. Data hasil uji normalitas disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Data	Statistic	df	Sig	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,337	30	0,100	Normal
	Posttest	0,322	30	0,204	Normal
Kontrol	Pretest	0,198	30	0,204	Normal
	Posttest	0,209	30	0,202	Normal

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil uji normalitas data pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi pretest sebesar 0,100 dan posttest sebesar 0,204, sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikansi pretest sebesar 0,204

dan posttest sebesar 0,202. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal, sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik lanjutan dalam pengujian hipotesis penelitian.

4.1.2.4 Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen atau memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak yaitu dengan menguji data pretes dan post-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji Levene Statistic pada taraf signifikansi 0,05. Dengan menggunakan program SPSS 26. For Windows Kriteria pengujian adalah jika $Sig > 0,05$ maka data kedua kelas homogen.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Siswa	Based on Mean	8.109	3	116	.200
	Based on Median	4.984	3	116	.103
	Based on Median and with adjusted df	4.984	3	97.884	.103
	Based on trimmed mean	7.714	3	116	.200

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil uji homogenitas data pemahaman konsep pecahan siswa menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data nilai siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memenuhi syarat homogenitas, sehingga layak digunakan untuk melanjutkan analisis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian.

4.1.3 Uji Hipotesis

Setelah menghitung uji normalitas dan homogenitas, peneliti melakukan uji hipotesis untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah perlakuan. Software SPSS 26 digunakan dalam pengujian ini. Penghitungan data dengan menggunakan data yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilihat dari hasil signifikan atau alpha sebesar 5% atau 0,05.

4.1.3.1 Uji *Paired Sample t-test*

Uji *paired sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Salah satu persyaratan dalam uji *paired sample t test* adalah data berdistribusi normal. Uji *paired sample t test* dalam penelitian ini dilakukan terhadap data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media permainan *Edu Card*, untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep pecahan siswa. Pengujian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan. Kemudian dilihat dari hasil signifikan atau alpha sebesar 5% atau 0,05. Hasil uji t-test dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Uji *Paired Sample t-test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	-2.33333	2.63050	.48026	-3.31558	-1.35109	-4.858	29	.000

Pair 2	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-5.23333	1.83234	.33454	-5.91754	-4.54913	-15.643	29	.000
-----------	-----------------------------------------------------	----------	---------	--------	----------	----------	---------	----	------

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.6, hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan bahwa pada kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pemahaman konsep pecahan siswa, dengan nilai rata-rata selisih sebesar 2,33 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media konvensional memberikan peningkatan terhadap pemahaman konsep pecahan siswa.

Sementara itu, pada kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pemahaman konsep pecahan siswa, dengan nilai rata-rata selisih sebesar 5,23 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan *Edu Card* memberikan peningkatan yang lebih besar terhadap pemahaman konsep pecahan siswa.

Secara keseluruhan, hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *Edu Card* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan.

4.1.3.2 Uji Beda Rata-Rata

Uji beda rata-rata dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata hasil belajar siswa

sebelum dan sesudah pembelajaran pada kedua kelas, sehingga dapat diketahui apakah penggunaan media permainan *Edu Card* memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional. Hasil uji beda rata-rata kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Uji Beda Rata Rata Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test Kontrol	4.8667	30	2.55604	.46667
	Post Test Kontrol	7.2000	30	3.26317	.59577
Pair 2	Pre Test Eksperimen	4.0000	30	2.27429	.41523
	Post Test Eksperimen	9.2333	30	1.30472	.23821

Sumber: Output SPSS, 2026.

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pada kelas kontrol nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa sebelum pembelajaran (pretest) sebesar 4,87, kemudian meningkat menjadi 7,20 pada nilai posttest setelah pembelajaran menggunakan media konvensional. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas kontrol.

Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa sebelum pembelajaran (pretest) sebesar 4,00, kemudian meningkat secara signifikan menjadi 9,23 pada nilai posttest setelah pembelajaran menggunakan media permainan *Edu Card*. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen terlihat lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Secara keseluruhan, hasil uji beda rata-rata menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Edu Card* memberikan peningkatan kemampuan pemahaman konsep pecahan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran

konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *Edu Card* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan.

4.1.3.3 Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa (N-Gain)

Analisis peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa dilakukan menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan nilai pretest dan posttest, kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, rendah, dan gagal. Melalui analisis ini, dapat diketahui sejauh mana penggunaan media permainan *Edu Card* mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas eksperimen, serta sebagai pembanding dengan peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil perhitungan N-Gain pemahaman konsep pecahan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.8 dan Tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.8 Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	N-Gain
$g > 0,7$	Tinggi	30	100%	1,15 (Tinggi)
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	0	0	
$0 < g < 0,3$	Rendah	0	0	
$g \leq 0$	Gagal	0	0	
Jumlah		30	100%	

Sumber: Data diolah peneliti, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil analisis N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa seluruh siswa yang berjumlah 30 orang (100%) berada pada kategori peningkatan tinggi ($g > 0,7$) dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 1,15.

Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori peningkatan sedang, rendah, maupun gagal. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan Edu Card sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan, karena seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan pada kategori tinggi setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.9 Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas Kontrol

Nilai	Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	N-Gain
$g > 0,7$	Tinggi	21	70%	1,00 (Tinggi)
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	0	0%	
$0 < g < 0,3$	Rendah	0	0%	
$g \leq 0$	Gagal	9	30%	
Jumlah		30	100%	

Sumber: Data diolah peneliti, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.9, hasil analisis N-Gain pada kelas kontrol menunjukkan bahwa sebanyak 21 siswa (70%) berada pada kategori peningkatan tinggi ($g > 0,7$) dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 1,00. Sementara itu, terdapat 9 siswa (30%) yang berada pada kategori gagal ($g \leq 0$), dan tidak terdapat siswa pada kategori peningkatan sedang maupun rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran menggunakan media konvensional mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada sebagian siswa, namun peningkatan yang terjadi tidak merata dibandingkan dengan kelas eksperimen, karena masih terdapat sejumlah siswa yang tidak mengalami peningkatan pemahaman konsep pecahan secara optimal.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pemahaman Konsep Pecahan di Kelas Kontrol Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa meningkat dari 4,87 (pretest) menjadi 7,20 (posttest) setelah pembelajaran menggunakan media konvensional. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 1,00 dengan 70% siswa berada pada kategori peningkatan tinggi, menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep pecahan, meskipun peningkatan tersebut tidak merata di seluruh siswa.

Pada pembelajaran konvensional, proses pembelajaran matematika termasuk materi pecahan umumnya dilakukan melalui penjelasan verbal guru, latihan soal, dan penggunaan buku teks. Pendekatan ini cenderung menekankan prosedural learning, yaitu kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal berdasarkan langkah-langkah tertentu tanpa benar-benar memahami konsep di baliknya. Hal tersebut berdampak pada terbentuknya pemahaman yang dangkal terhadap konsep pecahan, di mana siswa dapat menghitung namun tidak memahami makna rasionalisasi nilai pecahan atau hubungan antar bagian dan keseluruhan (Cahyaningsih, Salimi, Nahdi, Jatisunda, & Rasyid, 2025).

Peningkatan pemahaman konsep pecahan pada kelas kontrol dapat dijelaskan melalui teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa pengetahuan baru

dapat terbentuk apabila siswa memperoleh penjelasan yang terstruktur dan pengulangan materi secara bertahap. Dalam pembelajaran konvensional, guru berperan sebagai sumber utama informasi, sehingga siswa memperoleh konsep pecahan melalui penjelasan langsung dan latihan yang bersifat rutin. Proses ini membantu siswa mengenali bentuk pecahan sederhana, makna pembilang dan penyebut, serta hubungan pecahan dengan benda konkret (Dhonna, Maulana, & Irawati, 2024).

Namun demikian, pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam melibatkan siswa secara aktif. Siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi, sehingga proses berpikir kritis dan eksplorasi konsep belum berkembang secara optimal. Hal ini menyebabkan peningkatan pemahaman konsep pecahan tidak terjadi secara merata pada seluruh siswa. Sebagian siswa mampu memahami konsep dengan baik, sementara siswa lainnya masih mengalami kesulitan, terutama dalam mengaitkan konsep pecahan dengan situasi nyata (Listiyawati, Wijayanti, & Puspitasari, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional tetap dapat meningkatkan hasil belajar apabila disertai dengan latihan yang sistematis dan bimbingan langsung dari guru. Interaksi langsung memungkinkan guru memberikan umpan balik cepat terhadap kesalahan siswa. Namun, keterbatasan pendekatan ini terletak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa, yang berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir konseptual dan pemahaman mendalam terhadap pecahan.

4.2.2 Pemahaman Konsep Pecahan di Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa meningkat dari 4,00 (pretest) menjadi 9,23 (posttest) setelah pembelajaran menggunakan media permainan Edu Card. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 1,15 dengan 100% siswa berada pada kategori peningkatan tinggi, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan Edu Card sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa secara merata.

Peningkatan kemampuan siswa yang terjadi setelah pembelajaran mengindikasikan bahwa media permainan mampu membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna. Media permainan Edu Card mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam mengenali, mencocokkan, dan memahami konsep pecahan. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif lebih efektif dalam membangun pemahaman konsep (Ismail et al., 2025).

Perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan akhir siswa menunjukkan bahwa Edu Card tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga

memperkuat pemahaman konseptual siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami makna pembilang dan penyebut, serta mampu mengaitkan konsep pecahan dengan situasi sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Suasana belajar yang menyenangkan juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang berdampak langsung pada peningkatan pemahaman konsep (Hikmah et al., 2024).

Selain itu, hasil peningkatan yang dialami oleh seluruh siswa pada kategori tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan Edu Card mampu memberikan dampak yang merata. Tidak adanya siswa dengan peningkatan sedang, rendah, maupun gagal menandakan bahwa media ini efektif dalam mengakomodasi perbedaan kemampuan belajar siswa. Dengan demikian, Edu Card tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep pecahan, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang inklusif dan efektif bagi seluruh siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dalimunthe, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu pecahan membantu mengurangi kesulitan belajar siswa, terutama pada topik pecahan sederhana. Mereka menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media kartu mampu mengubah cara berpikir prosedural menjadi konseptual karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan pengamatan visual.

4.2.3 Pengaruh Media Permainan *Edu Card* Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan Edu Card berpengaruh terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai

signifikansi $0,000 < 0,05$ serta peningkatan nilai rata-rata yang lebih besar pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan pada kelas kontrol meningkat dari 4,87 menjadi 7,20, sedangkan pada kelas eksperimen meningkat dari 4,00 menjadi 9,23. Dengan demikian, media permainan *Edu Card* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa.

Media permainan *Edu Card* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa tidak hanya menerima penjelasan secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam memahami konsep pecahan melalui kartu-kartu yang bersifat visual dan konkret. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak seperti pecahan (Solihah et al., 2025).

Perbedaan peningkatan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi seluruh siswa. Sebaliknya, penggunaan media permainan *Edu Card* mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami hubungan antara pembilang dan penyebut serta penerapan konsep pecahan dalam situasi sederhana.

Media permainan *Edu Card* berperan penting dalam membantu siswa memahami operasi pecahan secara konseptual. Visualisasi nilai pecahan dalam

bentuk gambar dan angka konkret membantu siswa menghubungkan representasi simbolik dan visual, sehingga konsep bagian dari keseluruhan menjadi lebih mudah dipahami. Dalam pengembangan media Edu Card ditemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan permainan edukatif menunjukkan peningkatan antusiasme dan retensi belajar lebih tinggi dibandingkan siswa dengan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa unsur "*fun learning*" dalam permainan mampu menurunkan kecemasan terhadap matematika dan menciptakan pengalaman belajar yang positif (Chrisnawati, Usodo, Nurhasanah, & Kuswardi, 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yensy et al., (2024) bahwa penggunaan media bantu seperti permainan edukatif dan kartu interaktif memberikan efek positif signifikan terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika, terutama pada materi pecahan. Hal ini karena media permainan menghadirkan lingkungan belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga memfasilitasi keterlibatan kognitif dan afektif siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pengaruh penggunaan media permainan Edu Card terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, yaitu:

1. Pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan pada kelas kontrol mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 4,87 (pretest) menjadi 7,20 (posttest) setelah pembelajaran menggunakan media konvensional.
2. Pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat tinggi, dengan nilai rata-rata meningkat dari 4,00 (pretest) menjadi 9,23 (posttest) setelah pembelajaran menggunakan media permainan Edu Card.
3. Media permainan Edu Card berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas II SD Negeri 067248 Medan, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta peningkatan nilai rata-rata yang lebih besar pada kelas eksperimen (4,00–9,23; selisih 5,23) dibandingkan kelas kontrol (4,87–7,20; selisih 2,33).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka terdapat saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media permainan *Edu Card* dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan variasi permainan edukatif lainnya agar pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media permainan *Edu Card*, sehingga pemahaman konsep pecahan dapat meningkat secara optimal dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pada materi matematika lainnya atau pada jenjang kelas yang berbeda, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau kemampuan berpikir kritis untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V6i1.3394>
- 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*, 5(2), 171–180. <https://doi.org/10.32332/Xmy86j91>
- Akmal, A. Z., Manurung, A. A., Irvan, & Simare-Mare, L. D. F. (2025). Penggunaan Media Puzzle Dan Tubopin Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Omega: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(2), 103–106.
- Ananda, A. R. D. (2025). *Eksplorasi Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran Matematika Di Sma Negeri Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Berhitung Matematika Melalui Penggunaan Game Edukasi Kartu Pintar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1238. <https://doi.org/10.35931/Am.V8i3.3634>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/Jsrv1i1.993>
- Arfandi. (2020). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran, 9(1), 74–85.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, K. H., & Farhan, M. (2023). Kontribusi Berpikir Fleksibilitas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Universitas Indraprasta Pgri Jakarta*, (80), 135–142.
- Cahyaningsih, U., Salimi, M., Nahdi, D. S., Jatisunda, M. G., & Rasyid, A. (2025). Improving Understanding Of Fraction Concepts Through Problem-Based Learning In Elementary Schools. *Journal Of Innovation And Research In Primary Education*, 4(3), 1356–1366.
- Chrisnawati, H. E., Usodo, B., Nurhasanah, F., & Kuswardi, Y. (2022). The Development Of The Educational Game “Fraction Bakery ”: An Analysis Of Media Advantages For Elementary School Students Henny. *Journal Of Mathematics And Mathematics Education*, 12(02), 147–155. <https://doi.org/10.20961/Jmme.V12i2.67981>
- Dalimunthe, M. W. (2025). Analysis Of Learning Difficulties In Simple Fractions Through Elementary School Class Vi Fractional Card Media. *Edu Cendikia*:

Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(1), 52–61.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.V5i01>.

- Dhonna, R., Maulana, M., & Irawati, R. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education (Rme) Berbantuan Media Puzzle. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 4(1), 189–197.
- Dwi Puji Astuti, Arifin Muslimin, & Dhi Bramasta. (2020). Analisis Persiapan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri Jambu 01. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2), 185–192.
- Fathan, Y. A. (2025). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Smk Rpi Jakarta Pada Materi Matriks. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(1).
- Ghozali, I. (2020). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 21*. Semarang: Badan Penerbit Undip.
- Ginting, I. N. B., & Nasution, I. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Bharu Malaysia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka Meria. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 170–184.
<https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Harahap, P. N., & Nasution, I. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Di Kelas V Sd. *Terpadu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(20), 63–71.
- Harmaen, D., Dahlan, T., Rohimah, S. M., & Nurqodariyah, G. U. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sd. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 300–306.
- Hasibuan, D. (2021). *Pengaruh Keterampilan Menjelaskan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar Negeri 0903 Gonting Julu Kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas*. Institut Agama Islam Negeri.
- Hikmah, S., Indrawati, D., & Rismaningtyas, I. (2024). Penggunaan Media Permainan Edu Card Pecahan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 Upt Sdn 178 Gresik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(2), 107–112.
<https://doi.org/10.19184/jipsd.V11i2.48684>
- Ismail, A., Pomalingo, S., & Nurainun, N. (2025). Pengembangan Media

- Pembelajaran Educard (Education Uno Card) Pada Pembelajaran Pkn Di Sdn 13 Tilamuta, Gorontalo. *Sinergi : Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1517–1528. <https://doi.org/10.62335/Sinergi.V2i3.1045>
- Izza, N. R., Istiningsih, S., & Fauzi, A. (2025). Pengaruh Media Papan Pintar Perkalian Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas 2 Di Sdn 1 Denggen. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2128–2135.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/Diklatreview.V3i1.349>
- Listiyawati, T., Wijayanti, A. Y., & Puspitasari, N. (2025). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sd Islam Istiqomah. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(3), 450–463.
- Maulana, A., Sofyan, F. S., & Repelita, T. (2025). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp It Al-Ikhwan Karawang. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(1), 1–7.
- Meilawati, D. F. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 158–166.
- Nasir, N. K., Sari, S. P., & Ramayani, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Melalui Media Tangga Pintar Pada Kelas Iv Upt Sd Negeri 060875 Medan Perjuangan. *Innovative: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(4), 8276–8284.
- Nasution, I. S., & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Logis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 064961 Medan. *Terpadu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(September), 106–113.
- Ningsih, N., Bunga, M. H. D., & Bera, L. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Desimal War Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 197–203. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V6i2.827>
- Olliem, G. F., & Sutanto, S. M. (2024). Perancangan Permainan Kartu Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika Pada Siswa Kelas 1-5. *Jurnal Sasak : Desain Visual Dan Komunikasi*, 6(2), 270–283. <https://doi.org/10.30812/Sasak.V6i2.4252>
- Pada, D. A., Bulu, V. R., & Benu, A. B. N. (2025). Efektivitas Penggunaan Kartu Flashcard Bergambar Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas 1 Di Uptd Sd Inpres Perumnas 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11(3), 246–253.
- Purba, I. D., Manurung, A. A., & Anhar. (2025). Penggunaan Media Belajar Paroreb Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Rotasi Dan

- Revolusi Bumi Kelas Vi Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11.
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd. *Journal Of Education Research*, 5(4), 4269–4276.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/Fbc.6.1.1-8>
- Rahma, A., & Kurniawati, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 301–308.
- Rahman, W. H., & Nurhaedah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edu Card Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, 3(1), 25–40.
- Rani, A. R., Fahrul, Y., & Aprinawati, I. (2024). Pengaruh Kartu Rahasia Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Salo. *Indonesian Journal Of Multidisciplinary On Social And Technology*, 2(1), 43–48.
- Rendang, Y., Bantas, M. G., & Dhiki, Y. Y. (2022). Hubungan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Semester Ii Smk St. Petrus Ende. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 5(September), 115–121.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53).
- Safitri, A., Yensy, N. A., & Siagian, T. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Lkpd Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (Jp2ms)*, 6(2), 248–258. <https://doi.org/10.33369/Jp2ms.6.2.248-258>
- Safitri, N., Alyani, S. D., & Umriah, S. (2024). Etimologi Dan Perkembangan Konsep Matematika Dalam Islam. *Religion : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(2), 270–285.
- Saputri, F. O. D., & Kusmaryono, I. (2025). Analisis Kemampuan Siswa Berkategori Tinggi Dalam Memahami Konsep Operasi Hitung Bentuk Aljabar Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 830–840. <https://doi.org/10.61104/Alz.V3i2.1187>
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40. Retrieved From

[Http://Jim.Unindra.Ac.Id/Index.Php/Himpunan/Article/View/3155](http://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155)

- Solihah, A. P. S., Malihah, C. N., & Ramadan, C. S. (2025). Permainan Edukatif Berbasis Kartu Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Sd. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.56916/bipd.vix.xxxxx>
- Stefania, M., Umayu, N., & Ndori, V. H. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Cerdas Bangsa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(2), 83–95.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukronia, A. C. R., & Yohamintin. (2025). Pemahaman Siswa Kelas Iii Sd Terhadap Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Permainan Kartu Matematika. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 380–393.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Genius Indonesia Journal Of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
- Waroah, S., Rofiqoh, & Rusmila. (2025). Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Angka Di Mi Cut Nyak Dien. *Eduspirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(1), 212–217.
- Yensy, N. A., Haji, S., Apriyani, D., & Hidayatulloh. (2024). Meta-Analysis Of The Effect Of Learning Fractions Using Assistants Media On Student's Motivation And Concepts Understanding. *Advances In Social Science, Education And Humanities Research*, 1(1), 456–465. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1>
- Yuniar, F., Sumarni, S., & Adiasuty, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Segiempat Berbasis Adobe Flash Cs6 Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (Jes-Mat)*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v6i2.3413>
- Yusma, I., & Azis, Z. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Advance Organizer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Journal Mathematics Education Sigma*, 6(217), 74–84.
- Zhang, L., Shang, J., Pelton, T., & Pelton, L. F. (2020). Supporting Primary Students' Learning Of Fraction Conceptual Knowledge Through Digital Games. *Advanced Innovation Center For Future Education (Aicfe)*, 1(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

Modul Ajar Pembelajaran Mendalam Kelas Kontrol



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Sekolah : SD Negeri 067248 Medan
 Kelas/Fase/Semester : II/A/I
 Mata Pelajaran : Matematika
 Alokasi Waktu (JP) : 2 x 35 menit

A. Identifikasi

Karakteristik Murid:	Murid kelas II memiliki karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Belajar melalui visual (gambar/video) dan penjelasan langsung dari guru. • Lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret, gambar, simulasi, dan aktivitas. • Membutuhkan kegiatan pembelajaran yang konkret, sederhana, dan terstruktur.
Materi Pembelajaran	
1. Pengetahuan awal yang harus dikuasai murid	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengenali benda utuh dan bagian-bagian sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
2. Jenis pengetahuan yang akan dipelajari	1) Pengetahuan tentang konsep <ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep pecahan sederhana ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$) melalui benda konkret. • Pengertian pecahan sebagai bagian dari keseluruhan yang sama besar. • Mengenal istilah pembilang (jumlah bagian yang dipilih/diarsir) dan penyebut (jumlah seluruh bagian yang sama besar). • Menyebut nama pecahan sederhana.
	2) Pengetahuan prosedural / penerapan <ul style="list-style-type: none"> • Cara mengidentifikasi pecahan dari gambar atau benda konkret. • Cara menuliskan lambang pecahan dengan benar (angka di atas dan angka di bawah). • Cara mempraktikkan pembagian satu benda (misalnya kertas) menjadi dua, tiga, atau empat bagian yang sama besar. • Menunjukkan pecahan dalam bentuk konkret/gambar.

	3) Pengetahuan sikap dan nilai	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya bersikap adil saat membagi sesuatu, sebagai nilai moral yang selaras dengan konsep pecahan. • Ketelitian dan kesabaran dalam memastikan benda dibagi sama besar. • Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama saat mengerjakan praktik membagi benda dalam kelompok. 	
3. Tingkat kesulitan materi	<i>Rendah-sedang</i> , karena konsep pecahan sederhana mudah dipahami melalui contoh benda konkret (makanan, kertas), namun murid perlu bantuan untuk membedakan konsep pembilang dan penyebut.	
Dimensi Profil Lulusan	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	✓
	Kewargaan	
	Penalaran Kritis	✓
	Kreativitas	✓
	Kolaborasi	✓
	Kemandirian	✓
	Kesehatan	
	Komunikasi	✓

B. Desain Pembelajaran

Lintas Disiplin Ilmu	:	Matematika
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak pecahan yang diperkenalkan adalah $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$.
Tujuan Pembelajaran	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik mampu menjelaskan pengertian pecahan sederhana menggunakan contoh benda konkret/gambar dengan benar. 2) Peserta didik mampu menunjukkan bagian dari keseluruhan melalui benda konkret/gambar pecahan dengan benar. 3) Peserta didik mampu menganalisis pecahan

		<p>sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan kreatif.</p> <p>4) Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi tentang pecahan sederhana dengan percaya diri.</p>
Topik Pembelajaran	:	Mengenal pengertian pecahan sederhana.
Praktik Pedagogis	:	<p>1) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning - PBL):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dianalisis melalui masalah nyata, seperti contoh gambar pecahan. <p>2) Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning – CTL):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa (membagi roti, pizza, buah, martabak). • Memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktik membagi kertas atau benda konkret. <p>3) Pembelajaran Kolaboratif:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok untuk mengerjakan • Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). • Presentasi hasil latihan pecahan sederhana.
Kemitraan Pembelajaran	:	<p>1) Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan media konkret (kertas) dan visual (gambar pecahan). • Memfasilitasi diskusi kelompok dan praktik membagi benda. <p>2) Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendukung penerapan latihan pembagian makanan di rumah. • Mendampingi anak menceritakan pengalaman membagi. <p>3) Teman Sekelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dalam kelompok saat mengerjakan LKPD dan praktik membagi.

Lingkungan Pembelajaran	:	Lingkungan pembelajaran ditata dalam kelompok kecil dengan dukungan poster visual pecahan. Suasana kelas dibuat aman dan tertib agar siswa nyaman berdiskusi dan praktik.
Pemanfaatan Digital	:	Pemanfaatan digital dilakukan dengan menayangkan video singkat tentang pecahan sederhana.

C. Pengalaman Belajar

Kegiatan Awal (berkesadaran)	:	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid berdoa dan memberi salam. • Apersepsi: Guru menunjukkan gambar coklat dan bertanya, “Jika dibagi dua, apa yang terjadi?” • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Hari ini kita belajar mengenal pecahan sederhana, bagian dari keseluruhan yang sama besar.
Kegiatan Inti (berkesadaran, bermakna, bergembira)	:	<p>1) Memahami (berkesadaran, bermakna)</p> <p>a) Guru mengenalkan pecahan menggunakan benda konkret (kertas).</p> <p>b) Murid mengamati bentuk-bentuk pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$.</p> <p>c) Guru menjelaskan jenis-jenis pecahan sederhana: setengah ($\frac{1}{2}$), sepertiga ($\frac{1}{3}$), dan seperempat ($\frac{1}{4}$), serta fungsi pembilang dan penyebut.</p> <p>d) Murid menyebutkan contoh benda di sekitar mereka yang dapat dibagi menjadi pecahan tersebut.</p>
		<p>2) Mengaplikasi (bergembira)</p> <p>a) Diskusi kelompok kecil tentang arti bagian dari keseluruhan.</p> <p>b) Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk praktik membagi/melipat kertas atau menggambar pecahan.</p> <p>c) Siswa mengerjakan latihan sederhana tentang pecahan.</p> <p>3) Merefleksi (berkesadaran)</p>

	<p>a) Guru berdiskusi untuk mengajak siswa berbagi pengalaman saat membagi benda.</p> <p>b) Guru menekankan pentingnya memahami pecahan melalui benda nyata.</p> <p>c) Tanya Jawab: Guru mengaitkan: Mengapa kita harus membagi benda sama besar dalam kehidupan sehari-hari?</p> <p>d) Kesimpulan bersama: Pecahan membantu kita memastikan pembagian adil, bagian yang dibagi harus sama besar, dan kita bisa menuliskannya dengan lambang bilangan.</p>
<p>Kegiatan Penutup (berkesadaran)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memimpin kesimpulan: “Pecahan adalah bagian dari benda utuh, dan syaratnya harus dibagi menjadi bagian yang sama besar (adil).” • Berikan apresiasi kepada semua murid yang aktif. • Tugas Rumah Kontekstual: “Di rumah, coba bantu Ibu memotong buah atau kue menjadi dua bagian yang sama besar (setengah) dan ceritakan pengalamanmu besok! (Mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari).” • Merencanakan rencana pembelajaran berikutnya. • Guru mengajak murid mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan salam, menjaga suasana tetap hangat dan penuh kesadaran.

D. Assesmen

1. Penilaian Awal (Diagnostik)

Rubrik Penilaian Awal (Diagnostik)

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman Konsep Pecahan	Menjelaskan dengan jelas bahwa bagiannya harus persis sama (adil), dan mampu memberikan contoh yang tepat.	Menjelaskan sebagai proses membagi benda, namun belum menekankan "sama besar".	Mengatakan "dibagi" tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana atau untuk apa.	Tidak mampu menjawab atau menjawab tidak relevan.
Keterampilan Pembagian Pecahan	Mampu membagi benda (kertas/konkret) menjadi bagian yang sangat mirip/sama besar.	Mampu membagi, tetapi ukurannya sedikit berbeda (kurang presisi).	Pembagian terlihat jelas tidak sama besar.	Tidak tahu cara membagi benda utuh.

Skor Maksimal: 8

Nilai Akhir = (Skor ÷ 8) × 100

2. Penilaian Proses (Formative Assessment)

Rubrik Penilaian Proses

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memahami (Mengamati dan Menyimak Penjelasan Guru)	Mendengarkan dan mengamati dengan tenang, fokus penuh, tidak mengganggu, menunjukkan perhatian (kontak mata, sikap duduk baik).	Mendengarkan dan mengamati dengan cukup tenang, sesekali kurang fokus tetapi tetap mengikuti cerita.	Mendengarkan dan mengamati dengan kurang tenang, sering tidak fokus atau mengganggu teman.	Tidak mendengarkan dan mengamati sama sekali, sering membuat gaduh.
Mengaplikasi (Aktivitas Membagi/Melipat) Aktif mengerjakan tugas melipat/membagi	Aktif mengerjakan tugas melipat/membagi benda menjadi	Mengaplikasikan benar tetapi memerlukan sedikit arahan,	Mencoba mengerjakan tetapi hasil masih banyak	Tidak mampu menyelesaikan

	bagian sama besar, hasil tepat, bekerja sama baik.	kerja kelompok cukup baik.	kesalahan, kurang bekerja sama.	tugas atau tidak ikut terlibat.
Merefleksi (Menjelaskan Konsep)	Mampu menjelaskan konsep pecahan (pembilang/penyebut, sama besar) dengan jelas, runtut, dan benar.	Menjelaskan langkah tetapi kurang runtut atau masih dibantu guru.	Penjelasan kurang jelas dan tidak lengkap, sering keliru dalam konsep.	Tidak mampu menjelaskan atau tidak berpartisipasi dalam refleksi.

Skor Maksimal: 12

Nilai Akhir = (Skor ÷ 12) × 100

3. Penilaian Akhir (Sumatif)

Rubrik Penilaian Sumatif

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Ketepatan Penulisan Pecahan	Menyelesaikan seluruh soal pecahan dengan benar tanpa kesalahan.	Menyelesaikan sebagian besar soal dengan benar (+75%).	Menyelesaikan kurang dari setengah soal dengan benar.	Tidak mampu menyelesaikan soal atau salah pada hampir seluruh soal.
Pemahaman Konsep (Soal Cerita)	Memahami konteks soal dengan baik, dan menyelesaikan soal cerita dengan jawaban tepat dan jelas (misalnya membagi pizza	Dapat mengerjakan soal cerita namun kurang tepat memilih strategi atau ada kesalahan kecil.	Kesulitan memahami konteks soal, jawabannya kurang tepat atau tidak lengkap.	Tidak dapat memahami soal cerita dan tidak dapat memberikan jawaban relevan.

	menjadi 4).			
Mengaplikasi (Jawaban & sikap)	Menjawab dengan jelas, runtut, suara lantang, serta mendengarkan teman lain.	Menjawab cukup jelas, kadang ragu-ragu, mendengarkan teman sebagian besar.	Menjawab singkat, kurang jelas, kadang tidak mendengarkan teman.	Tidak mampu menjawab / tidak memperhatikan sama sekali.
Merefleksi (Diskusi sikap pendengar)	Menyampaikan pendapat jelas, runtut, sesuai tema, memberi contoh sikap pendengar baik.	Menyampaikan pendapat sesuai tema, tetapi tanpa contoh.	Menyampaikan pendapat singkat / kurang sesuai tema.	Tidak menyampaikan pendapat / tidak relevan.

Skor Maksimal: 16

Nilai Akhir = (Skor ÷ 16) × 100

4. Soal Evaluasi Sumatif

a. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

- Lambang bilangan pecahan yang dibaca "setengah" adalah...
 - 1/3
 - 1/4
 - 1/2
 - 2/1
- Sebuah benda dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Jika kita ambil 1 bagiannya, nilai pecahan itu adalah...
 - Sepertiga
 - Seperempat
 - Setengah
 - Dua per empat
- Pecahan 1/3 dibaca...
 - Satu per dua
 - Sepertiga
 - Seperempat
 - Tiga per satu

4. Angka yang berada di bagian atas pada pecahan $\frac{1}{4}$ disebut...
 - a. Pembilang
 - b. Penyebut
 - c. Pemisah
 - d. Pecahan
5. Jika Ibu memotong sebuah roti menjadi dua bagian, agar bisa disebut pecahan, kedua bagian itu harus...
 - a. Berbeda bentuk
 - b. Berwarna-warni
 - c. Sama besar
 - d. Kecil
6. Angka 2 pada pecahan $\frac{1}{2}$ menunjukkan...
 - a. Jumlah bagian yang dipilih
 - b. Jumlah seluruh bagian yang sama besar
 - c. Bagian yang tidak terpakai
 - d. Pembilang
7. Berikut adalah contoh benda yang dapat dibagi menjadi pecahan $\frac{1}{4}$, kecuali...
 - a. Kue tart
 - b. Apel
 - c. Satu buah pensil
 - d. Selembar kertas
8. Sebuah cokelat dibagi kepada 3 orang anak secara adil. Setiap anak mendapatkan...
 - a. $\frac{1}{2}$ bagian
 - b. $\frac{1}{4}$ bagian
 - c. $\frac{1}{5}$ bagian
 - d. $\frac{3}{1}$ bagian
9. Manakah pecahan yang nilainya paling besar...
 - a. $\frac{1}{2}$
 - b. $\frac{1}{3}$
 - c. $\frac{1}{4}$
 - d. Semuanya sama besar
10. Jika kita mengarsir 1 bagian dari 4 kotak yang sama besar, maka pecahan yang tersisir adalah...
 - a. Satu per tiga
 - b. Satu per dua
 - c. Satu per satu
 - d. Satu per empat

b. Isian Singkat

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

11. Pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca sebagai...
12. Angka 3 pada pecahan $\frac{1}{3}$ disebut...
13. Pembilang pada pecahan setengah adalah angka...
14. Jika sebuah pizza dibagi menjadi 4 potong sama besar, maka 1 potongnya bernilai pecahan...
15. Ketika benda dibagi tidak sama besar, maka itu bukan merupakan...

Kunci Jawaban

No	Pilihan Ganda	Isian Singkat
1	C	Seperempat
2	B	Penyebut
3	B	11
4	A	$\frac{1}{4}$
5	C	Pecahan
6	B	
7	C	
8	C	
9	A	
10	D	

Medan, 01 Desember 2025

Mengetahui,
Guru Matematika Kelas II B



Siti Nurkhaliza, S.Pd
NIP.

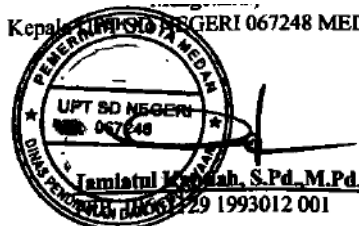
Penyusun



Widia Alviani
NPM.2202090151

Kepala UPT SD NEGERI 067248 MEDAN

Kepala UPT SD NEGERI 067248 MED.



Jamiatul Kaptiah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19661129 1993012 001

Modul Ajar Pembelajaran Mendalam Kelas Eksperimen



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Sekolah : SD Negeri 067248 Medan
 Kelas/Fase/Semester : II/A/I
 Mata Pelajaran : Matematika
 Alokasi Waktu (JP) : 2 x 35 menit

1. Identifikasi

Karakteristik Murid:		Murid kelas II memiliki karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Belajar melalui visual (gambar/video) dan penjelasan langsung dari guru. • Lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret, gambar, simulasi, dan aktivitas pengaplikasian edu card. • Membutuhkan kegiatan pembelajaran yang konkret, sederhana, dan terstruktur.
Materi Pembelajaran		
1. Pengetahuan awal yang harus dikuasai murid		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengenali benda utuh dan bagian-bagian sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
2. Jenis pengetahuan yang akan dipelajari		1) Pengetahuan tentang konsep <ol style="list-style-type: none"> a. Memahami konsep pecahan sederhana ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$) melalui media permainan Edu Card. b. Pengertian pecahan sebagai bagian dari keseluruhan yang sama besar. c. Mengenal istilah pembilang (jumlah bagian yang dipilih/diarsir) dan penyebut (jumlah seluruh bagian yang sama besar). d. Menyebut nama pecahan sederhana.
		2) Pengetahuan prosedural / penerapan <ul style="list-style-type: none"> • Cara mengidentifikasi pecahan dari gambar atau benda konkret. • Cara menuliskan lambang pecahan dengan benar (angka di atas dan angka di bawah). • Cara mempraktikkan pembagian satu

		<p>benda (misalnya kertas) menjadi dua, tiga, atau empat bagian yang sama besar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan pecahan dalam bentuk konkret/gambar.
		<p>3) Pengetahuan sikap dan nilai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya bersikap adil saat membagi sesuatu, sebagai nilai moral yang selaras dengan konsep pecahan. • Ketelitian dan kesabaran dalam memastikan benda dibagi sama besar. • Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kerja sama saat mengerjakan praktik membagi benda dalam kelompok.
3. Tingkat kesulitan materi		<p><i>Rendah-sedang</i>, karena konsep pecahan sederhana mudah dipahami melalui contoh benda konkret (makanan, kertas), namun murid perlu bantuan untuk membedakan konsep pembilang dan penyebut.</p>
Dimensi Profil Lulusan	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	✓
	Kewargaan	
	Penalaran Kritis	✓
	Kreativitas	✓
	Kolaborasi	✓
	Kemandirian	✓
	Kesehatan	
	Komunikasi	✓

2. Desain Pembelajaran

Lintas Disiplin Ilmu	:	Matematika
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak pecahan yang diperkenalkan adalah $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$.

Tujuan Pembelajaran	:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menjelaskan pengertian pecahan sederhana menggunakan contoh benda konkret/gambar dengan benar. ▪ Peserta didik mampu menunjukkan bagian dari keseluruhan melalui media permainan Edu Card dengan benar. ▪ Peserta didik mampu menganalisis pecahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan kreatif. ▪ Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi tentang pecahan sederhana dengan percaya diri.
Topik Pembelajaran	:	Mengetahui pengertian pecahan sederhana.
Praktik Pedagogis	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning - PBL): <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dianalisis melalui masalah nyata, seperti contoh gambar pecahan. 2) Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning – CTL): <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa (membagi roti, pizza, buah, martabak). • Memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui permainan mencocokkan kartu pecahan dengan gambar yang sesuai. 3) Pembelajaran Kolaboratif: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok untuk mengerjakan • Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). • Presentasi hasil latihan pecahan sederhana.
Kemitraan Pembelajaran	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan media konkret (Edu Card Pecahan) dan visual (gambar

		<p>pecahan).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi diskusi kelompok dan praktik edu card. <p>2) Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendukung penerapan latihan pembagian makanan dirumah. • Mendampingi anak menceritakan pengalaman membagi. <p>3) Teman Sekelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dalam kelompok saat mengerjakan LKPD dan praktik membagi.
Lingkungan Pembelajaran	:	Lingkungan pembelajaran ditata dalam kelompok kecil dengan dukungan poster visual pecahan. Suasana kelas dibuat aman dan tertib agar siswa nyaman berdiskusi dan praktik.
Pemanfaatan Digital	:	Pemanfaatan digital dilakukan dengan menayangkan video singkat tentang pecahan sederhana.

3. Pengalaman Belajar

Kegiatan Awal (berkesadaran)	:	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak murid berdoa dan memberi salam. • Apersepsi: Guru menunjukkan gambar coklat dan bertanya, “Jika dibagi dua, apa yang terjadi?” • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Hari ini kita belajar mengenal pecahan sederhana, bagian dari keseluruhan yang sama besar.
Kegiatan Inti (berkesadaran, bermakna, bergembira)	:	<p>1) Memahami (berkesadaran, bermakna)</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Guru mengenalkan pecahan menggunakan media Edu Card. b) Murid mengamati bentuk-bentuk pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$. c) Guru menjelaskan jenis-jenis pecahan sederhana: setengah ($\frac{1}{2}$), sepertiga

	<p>(1/3), dan seperempat (1/4), serta fungsi pembilang dan penyebut.</p> <p>d) Murid menyebutkan contoh benda di sekitar mereka yang dapat dibagi menjadi pecahan tersebut.</p>
	<p>2) Mengaplikasi (bergembira)</p> <p>a) Diskusi kelompok kecil tentang arti bagian dari keseluruhan.</p> <p>b) Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk bermain mencocokkan kartu pecahan dengan gambar yang sesuai.</p> <p>c) Siswa mengerjakan latihan sederhana tentang pecahan.</p> <p>3) Merefleksi (berkesadaran)</p> <p>a) Guru berdiskusi untuk mengajak siswa berbagi pengalaman menggunakan Edu Card.</p> <p>b) Guru menekankan pentingnya memahami pecahan melalui benda nyata.</p> <p>c) Tanya Jawab: Guru mengaitkan: Mengapa kita harus membagi benda sama besar dalam kehidupan sehari-hari?</p> <p>d) Kesimpulan bersama: Pecahan membantu kita memastikan pembagian adil, bagian yang dibagi harus sama besar, dan kita bisa menuliskannya dengan lambang bilangan.</p>
<p>Kegiatan Penutup (berkesadaran)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memimpin kesimpulan: “Pecahan adalah bagian dari benda utuh, dan syaratnya harus dibagi menjadi bagian yang sama besar (adil).” • Berikan apresiasi kepada semua murid yang aktif. • Tugas Rumah Kontekstual: “Di rumah, coba bantu Ibu memotong buah atau kue menjadi dua bagian yang sama

		<p>besar (setengah) dan ceritakan pengalamanmu besok! (Mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari).”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan rencana pembelajaran berikutnya. • Guru mengajak murid mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan salam, menjaga suasana tetap hangat dan penuh kesadaran.
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Assesmen

a. Penilaian Awal (Diagnostik)

Rubrik Penilaian Awal (Diagnostik)

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemahaman Konsep Pecahan	Menjelaskan dengan jelas bahwa bagiannya harus persis sama (adil), dan mampu memberikan contoh yang tepat.	Menjelaskan sebagai proses membagi benda, namun belum menekankan "sama besar".	Mengatakan "dibagi" tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana atau untuk apa.	Tidak mampu menjawab atau menjawab tidak relevan.
Keterampilan Pembagian Pecahan	Mampu membagi benda (kertas/konkret) menjadi bagian yang sangat mirip/sama besar.	Mampu membagi, tetapi ukurannya sedikit berbeda (kurang presisi).	Pembagian terlihat jelas tidak sama besar.	Tidak tahu cara membagi benda utuh.

Skor Maksimal: 8

Nilai Akhir = $(\text{Skor} \div 8) \times 100$

b. Penilaian Proses (Formative Assessment)

Rubrik Penilaian Proses

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Memahami (Mengamati dan Menyimak Penjelasan Guru)	Mendengarkan dan mengamati dengan tenang, fokus penuh, tidak mengganggu.	Mendengarkan dan mengamati dengan cukup tenang, sesekali	Mendengarkan dan mengamati dengan	Tidak mendengarkan dan mengamati

	menunjukkan perhatian (kontak mata, sikap duduk baik).	kurang fokus tetapi tetap mengikuti cerita.	kurang tenang, sering tidak fokus atau mengganggu teman.	sama sekali, sering membuat gaduh.
Mengaplikasi (Aktivitas Membagi/Melipat) Aktif mengerjakan tugas melipat/membagi	Aktif mengerjakan tugas melipat/membagi benda menjadi bagian sama besar, hasil tepat, bekerja sama baik.	Mengaplikasikan benar tetapi memerlukan sedikit arahan, kerja kelompok cukup baik.	Mencoba mengerjakan tetapi hasil masih banyak kesalahan, kurang bekerja sama.	Tidak mampu menyelesaikan tugas atau tidak ikut terlibat.
Merefleksi (Menjelaskan Konsep)	Mampu menjelaskan konsep pecahan (pembilang/penyebut, sama besar) dengan jelas, runtut, dan benar.	Menjelaskan langkah tetapi kurang runtut atau masih dibantu guru.	Penjelasan kurang jelas dan tidak lengkap, sering keliru dalam konsep.	Tidak mampu menjelaskan atau tidak berpartisipasi dalam refleksi.

#Skor Maksimal: 12

Nilai Akhir = $(\text{Skor} \div 12) \times 100$

c. Penilaian Akhir (Sumatif)

Rubrik Penilaian Sumatif

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Ketepatan Penulisan Pecahan	Menyelesaikan seluruh soal pecahan	Menyelesaikan sebagian besar soal dengan	Menyelesaikan kurang dari setengah soal	Tidak mampu menyelesaikan soal atau salah pada hampir

	dengan benar tanpa kesalahan.	benar (+75%).	dengan benar.	seluruh soal.
Pemahaman Konsep (Soal Cerita)	Memahami konteks soal dengan baik, dan menyelesaikan soal cerita dengan jawaban tepat dan jelas (misalnya membagi pizza menjadi 4).	Dapat mengerjakan soal cerita namun kurang tepat memilih strategi atau ada kesalahan kecil.	Kesulitan memahami konteks soal, jawabannya kurang tepat atau tidak lengkap.	Tidak dapat memahami soal cerita dan tidak dapat memberikan jawaban relevan.
Mengaplikasi (Jawaban & sikap)	Menjawab dengan jelas, runtut, suara lantang, serta mendengarkan teman lain.	Menjawab cukup jelas, kadang ragu-ragu, mendengarkan teman sebagian besar.	Menjawab singkat, kurang jelas, kadang tidak mendengarkan teman.	Tidak mampu menjawab / tidak memperhatikan sama sekali.
Merefleksi (Diskusi sikap pendengar)	Menyampaikan pendapat jelas, runtut, sesuai tema, memberi contoh sikap pendengar baik.	Menyampaikan pendapat sesuai tema, tetapi tanpa contoh.	Menyampaikan pendapat singkat / kurang sesuai tema.	Tidak menyampaikan pendapat / tidak relevan.

#Skor Maksimal: 16

Nilai Akhir = (Skor ÷ 16) × 100

d. Soal Evaluasi Sumatif

A. Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Lambang bilangan pecahan yang dibaca "setengah" adalah...
 - a. $\frac{1}{3}$
 - b. $\frac{1}{4}$

- c. $\frac{1}{2}$
 - d. $\frac{2}{1}$
2. Sebuah benda dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Jika kita ambil 1 bagiannya, nilai pecahan itu adalah...
- a. Sepertiga
 - b. Seperempat
 - c. Setengah
 - d. Dua per empat
3. Pecahan $\frac{1}{3}$ dibaca...
- a. Satu per dua
 - b. Sepertiga
 - c. Seperempat
 - d. Tiga per satu
4. Angka yang berada di bagian atas pada pecahan $\frac{1}{4}$ disebut...
- a. Pembilang
 - b. Penyebut
 - c. Pemisah
 - d. Pecahan
5. Jika Ibu memotong sebuah roti menjadi dua bagian, agar bisa disebut pecahan, kedua bagian itu harus...
- a. Berbeda bentuk
 - b. Berwarna-warni
 - c. Sama besar
 - d. Kecil
6. Angka 2 pada pecahan $\frac{1}{2}$ menunjukkan...
- a. Jumlah bagian yang dipilih
 - b. Jumlah seluruh bagian yang sama besar
 - c. Bagian yang tidak terpakai
 - d. Pembilang
7. Berikut adalah contoh benda yang dapat dibagi menjadi pecahan $\frac{1}{4}$, kecuali...
- a. Kue tart
 - b. Apel
 - c. Satu buah pensil

- d. Selembar kertas
8. Sebuah coklat dibagi kepada 3 orang anak secara adil. Setiap anak mendapatkan...
- $\frac{1}{2}$ bagian
 - $\frac{1}{4}$ bagian
 - $\frac{1}{5}$ bagian
 - $\frac{3}{1}$ bagian
9. Manakah pecahan yang nilainya paling besar...
- $\frac{1}{2}$
 - $\frac{1}{3}$
 - $\frac{1}{4}$
 - Semuanya sama besar
10. Jika kita mengarsir 1 bagian dari 4 kotak yang sama besar, maka pecahan yang tersisir adalah...
- Satu per tiga
 - Satu per dua
 - Satu per satu
 - Satu per empat

B. Isian Singkat

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- Pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca sebagai...
- Angka 3 pada pecahan $\frac{1}{3}$ disebut...
- Pembilang pada pecahan setengah adalah angka...
- Jika sebuah pizza dibagi menjadi 4 potong sama besar, maka 1 potongnya bernilai pecahan...
- Ketika benda dibagi tidak sama besar, maka itu bukan merupakan...

Kunci Jawaban

No	Pilihan Ganda	Isian Singkat
1	C	Seperempat
2	B	Penyebut
3	B	11
4	A	$\frac{1}{4}$

5	C	Pecahan
6	B	
7	C	
8	C	
9	A	
10	D	

Medan, 01 Desember 2025

Mengetahui,
Guru Matematika Kelas II A


Emma Soyana, S.Pd

NIP.

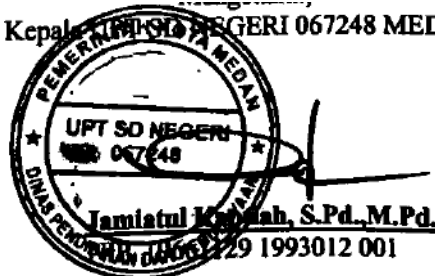
Penyusun


Widia Alviani

NPM.2202090151

Kepala UPT SD NEGERI 067248 MEDAN

Kepala UPT SD NEGERI 067248 MED.

Jamiatul Kaptiah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19661129 1993012 001

Jamiatul Kaptiah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19661129 1993012 001

Lampiran 2 Instrumen Pre Test dan Post Test Siswa

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pengukuran satuan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama :
 Kelas :
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

A. PRETEST

1. Seorang anak memotong jeruk menjadi 8 bagian. Ia memakan dua bagian dan memberikannya tiga kepada teman. Pecahan donat yang tersisa adalah...
 - A. $\frac{2}{5}$
 - B. $\frac{1}{2}$
 - C. $\frac{5}{8}$
 - D. $\frac{3}{4}$
2. Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian sama besar. Tiga bagian telah dimakan oleh keluarga. Pecahan jeruk yang sudah dimakan adalah ...
 - A. $\frac{3}{8}$

- B. $\frac{1}{2}$
C. $\frac{1}{3}$
D. $\frac{1}{4}$
- 3 Ibu menaruh 8 jeruk di piring, dan 1 jeruk sudah diambil anak. Pecahan jeruk yang diambil anak adalah ...
A. $\frac{1}{4}$
B. $\frac{1}{8}$
C. $\frac{1}{2}$
D. $\frac{1}{3}$
- 4 Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian, dan seorang teman memakan dua bagian dan saya memakan dua bagian juga. Pecahan jeruk yang dimakan adalah ...
A. $\frac{1}{4}$
B. $\frac{2}{3}$
C. $\frac{1}{2}$
D. $\frac{3}{8}$
- 5 Di kelas, guru menunjukkan semangka yang dibagi menjadi 5 bagian. Empat bagian diberikan kepada siswa. Berapa pecahan bagian semangka tersebut adalah ...
A. $\frac{1}{5}$
B. $\frac{2}{5}$
C. $\frac{4}{5}$
D. $\frac{5}{6}$
- 6 Sebuah semangka dipotong menjadi 5 irisan. Tiga irisan telah dimakan teman. Bagian semangka yang dimakan adalah ...
A. $\frac{1}{5}$
B. $\frac{2}{5}$
C. $\frac{3}{5}$
D. $\frac{4}{5}$
- 7 Seorang anak mewarnai semua gambar semangka menjadi merah yang terbagi menjadi 5 bagian. Pecahan semangka yang diwarnai adalah ...

- A. $\frac{1}{5}$
 - B. $\frac{2}{5}$
 - C. $\frac{3}{5}$
 - D. $\frac{5}{5}$
- 8 Sebuah semangka dibagi menjadi 5 bagian. Satu bagian diberikan telah dimakan. Pecahan semangka tersebut adalah ...
- A. $\frac{1}{5}$
 - B. $\frac{2}{5}$
 - C. $\frac{3}{5}$
 - D. $\frac{4}{5}$
- 9 Seorang anak membeli 10 pizza, dan membagikan semuanya kepada temannya. Pecahan pizza yang dimakan adalah ...
- A. $\frac{1}{10}$
 - B. $\frac{3}{10}$
 - C. $\frac{5}{10}$
 - D. $\frac{10}{10}$
- 10 Di pesta ulang tahun, sebuah pizza dibagi menjadi 10 potong. Anak-anak memakan 6 potong. Pecahan pizza sudah dimakan adalah ...
- A. $\frac{1}{10}$
 - B. $\frac{3}{10}$
 - C. $\frac{6}{10}$
 - D. $\frac{10}{10}$

B. POSTTEST

1. Sebuah segilima dipotong menjadi 10 bagian sama panjang. Delapan bagian digunakan untuk dibagikan ke siswa. Bagian segilima yang digunakan adalah ...
 - A. $\frac{1}{10}$
 - B. $\frac{4}{10}$
 - C. $\frac{8}{10}$
 - D. $\frac{10}{10}$
2. Dari 10 bagian segilima, Budi telah mewarnai 5 bagian. Pecaha bagian segilima adalah ...
 - A. $\frac{1}{10}$
 - B. $\frac{5}{10}$
 - C. $\frac{3}{10}$
 - D. $\frac{8}{10}$
3. Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 potong sama besar. Rina makan 1 potong dan Lala makan 2 potong. Berapa bagian kue yang dimakan seluruhnya?
 - A. $\frac{1}{6}$
 - B. $\frac{3}{6}$
 - C. $\frac{2}{6}$
 - D. $\frac{5}{6}$
4. Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Jika 2 bagian diberikan kepada putri, dan 4 bagian diberikan kepada anak lain, maka bagian yang dibagikan adalah ...
 - A. $\frac{2}{6}$
 - B. $\frac{4}{6}$
 - C. $\frac{6}{6}$
 - D. $\frac{5}{6}$
5. Sebuah lingkaran dibagi menjadi 6. Tiga telah diwarnai dedi dan 2 diwarnai oleh Tia. Maka bagian lingkaran yang diwarnai seluruhnya adalah ...
 - A. $\frac{3}{6}$

- B. $\frac{2}{6}$
C. $\frac{5}{6}$
D. $\frac{1}{6}$
6. Jika terdapat 6 bagian lingkaran dan 2 bagian telah diwarnai, berapa pecahan lingkaran yang tersebut?
A. $\frac{1}{6}$
B. $\frac{2}{6}$
C. $\frac{3}{6}$
D. $\frac{4}{6}$
7. Sebuah bunga dibagi menjadi 10 bagian untuk diwarnai siswa. Rina mewarnai 3 bagian dan budi mewarnai empat. Bagian bunga yang diwarnai seluruhnya adalah ...
A. $\frac{3}{10}$
B. $\frac{4}{10}$
C. $\frac{7}{10}$
D. $\frac{8}{10}$
8. Sebuah bunga dibagi kepada siswa sebanyak 3 bagian yang ukurannya sama besar. Jika total seluruh bagian bunga ada 10, maka berapa pecahan bunga tersebut?
A. $\frac{1}{10}$
B. $\frac{3}{10}$
C. $\frac{5}{10}$
D. $\frac{7}{10}$
9. Yoga mewarnai 3 bagian persegi dan rudi mewarnai 3 bagian juga. Jika total semua bagian persegi ada 8 maka, berapa pecahan bagian yang diberi warna?
A. $\frac{3}{8}$
B. $\frac{4}{8}$
C. $\frac{6}{8}$
D. $\frac{8}{8}$
10. Dari 8 bagian kubus, 2 bagian sudah diberikan kepada siswa. Berapa pecahan persegi tersebut?

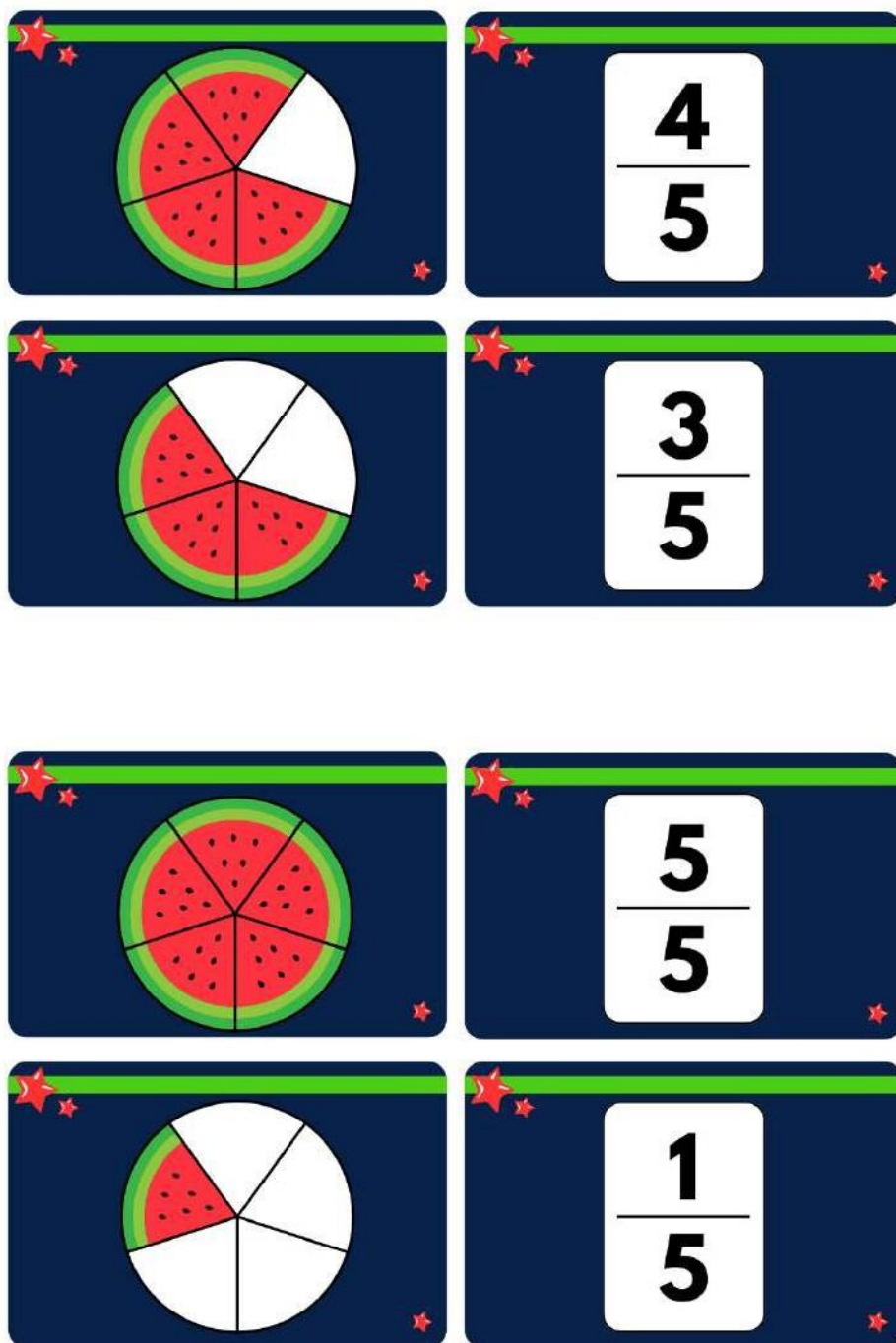
- A. $\frac{1}{8}$
- B. $\frac{2}{8}$
- C. $\frac{3}{8}$
- D. $\frac{4}{8}$

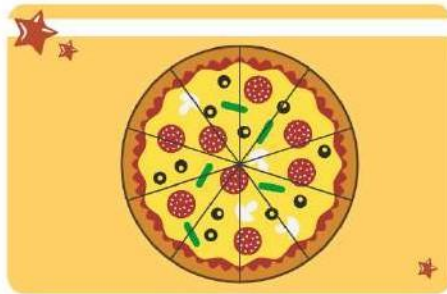
Kunci Jawaban

PRE-TEST			POST-TEST		
No	Jawaban Benar	Pecahan	No	Jawaban Benar	Pecahan
1.	C	$\frac{5}{8}$	1.	C	$\frac{8}{10}$
2.	A	$\frac{3}{8}$	2.	B	$\frac{5}{10}$
3.	B	$\frac{1}{8}$	3.	B	$\frac{3}{6}$
4.	C	$\frac{1}{2}$	4.	C	$\frac{6}{6}$
5.	C	$\frac{4}{5}$	5.	C	$\frac{5}{6}$
6.	C	$\frac{3}{5}$	6.	B	$\frac{2}{6}$
7.	D	$\frac{5}{5}$	7.	C	$\frac{7}{10}$
8.	A	$\frac{1}{5}$	8.	B	$\frac{3}{10}$
9.	D	$\frac{10}{10}$	9.	C	$\frac{6}{8}$
10.	C	$\frac{6}{10}$	10.	B	$\frac{2}{8}$

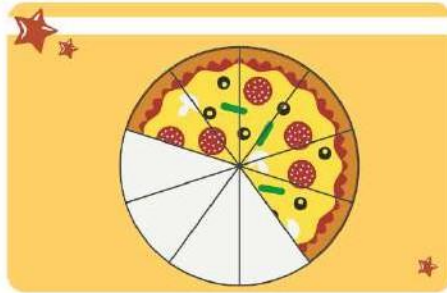
Lampiran 3 Media EduCard



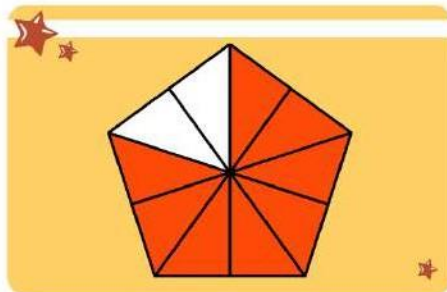




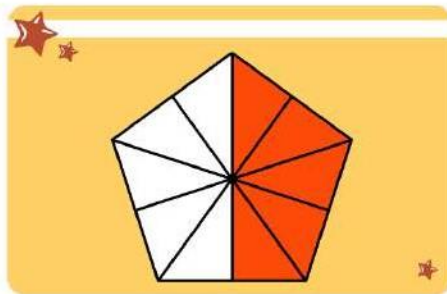
$$\frac{10}{10}$$



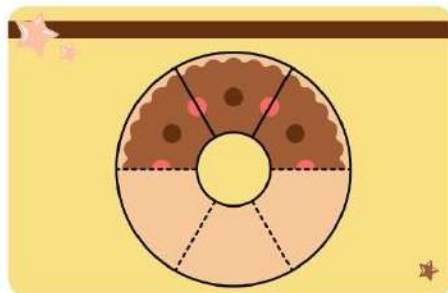
$$\frac{6}{10}$$



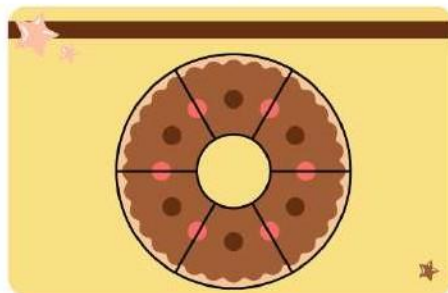
$$\frac{8}{10}$$



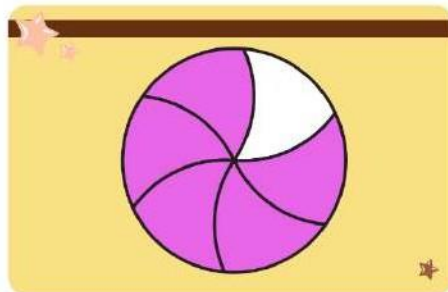
$$\frac{5}{10}$$



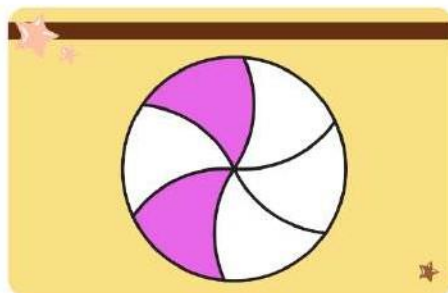
$$\frac{3}{6}$$



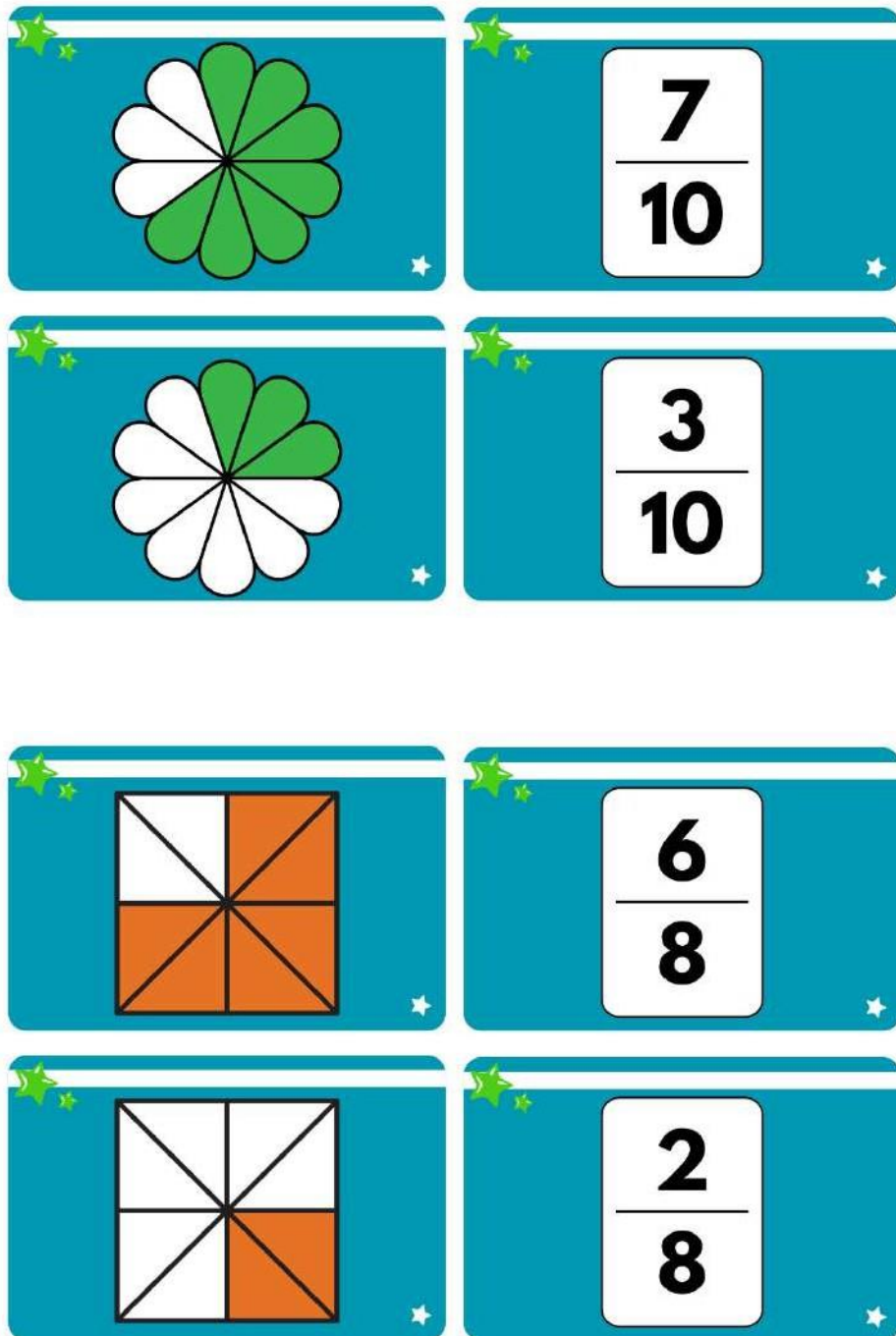
$$\frac{6}{6}$$



$$\frac{5}{6}$$



$$\frac{2}{6}$$



Lampiran 4 Hasil Belajar Siswa Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil Belajar Siswa Pre Test Kelas Kontrol

Lampiran 4 Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test -- Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067243 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama : hdirol AL FARIZKI
 Kelas : II B
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

9/10

A. PRETEST

1. Seorang anak memotong jeruk menjadi 8 bagian. Ia memakan dua bagian dan memberikannya tiga kepada teman. Pecahan donat yang tersisa adalah ...

A. $\frac{3}{8}$
 B. $\frac{1}{2}$
 C. $\frac{5}{8}$

	D. $\frac{3}{4}$
2	Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian sama besar. Tiga bagian telah dimakan oleh keluarga. Pecahan jeruk yang sudah dimakan adalah ... A. $\frac{3}{8}$ B. $\frac{1}{2}$ C. $\frac{1}{3}$ D. $\frac{1}{4}$
3	Ibu menaruh 8 jeruk di piring, dan 1 jeruk sudah diambil anak. Pecahan jeruk yang diambil anak adalah ... A. $\frac{1}{4}$ B. $\frac{1}{8}$ C. $\frac{1}{2}$ D. $\frac{1}{3}$
4	Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian, dan seorang teman memakan dua bagian dan saya memakan dua bagian juga. Pecahan jeruk yang dimakan adalah ... A. $\frac{1}{4}$ B. $\frac{2}{3}$ C. $\frac{1}{2}$ D. $\frac{3}{8}$
5	Di kelas, guru menunjukkan semangka yang dibagi menjadi 5 bagian. Empat bagian diberikan kepada siswa. Berapa pecahan bagian semangka tersebut adalah ... A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{4}{5}$ D. $\frac{3}{5}$
6	Sebuah semangka dipotong menjadi 5 irisan. Tiga irisan telah dimakan teman. Bagian semangka yang dimakan adalah ... A. $\frac{1}{5}$

- B. $\frac{2}{5}$
C. $\frac{3}{5}$
D. $\frac{4}{5}$
7. Seorang anak mewarnai semua gambar semangka menjadi merah yang terbagi menjadi 5 bagian. Pecahan semangka yang diwarnai adalah ...
 A. $\frac{1}{5}$
B. $\frac{2}{5}$
C. $\frac{3}{5}$
D. $\frac{4}{5}$
8. Sebuah semangka dibagi menjadi 5 bagian. Satu bagian diberikan telah dimakan. Pecahan semangka tersebut adalah ...
A. $\frac{1}{5}$
 B. $\frac{2}{5}$
C. $\frac{3}{5}$
D. $\frac{4}{5}$
9. Seorang anak membeli 10 pizza, dan membagikan semuanya kepada temannya. Pecahan pizza yang dimakan adalah ...
 A. $\frac{1}{10}$
B. $\frac{3}{10}$
C. $\frac{5}{10}$
D. $\frac{10}{10}$
10. Di pesta ulang tahun, sebuah pizza dibagi menjadi 10-potong. Anak-anak memakan 6 potong. Pecahan pizza sudah dimakan adalah ...
A. $\frac{1}{10}$
 B. $\frac{3}{10}$
C. $\frac{6}{10}$
D. $\frac{10}{10}$

Lampiran 4 Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test – Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *EDU CARD*
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama : *E A Lestari*
 Kelas : *II B*
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

30

A. PRETEST

<input checked="" type="checkbox"/>	1. Seorang anak memotong jeruk menjadi 8 bagian. Ia memakan dua bagian dan memberikannya tiga kepada teman. Pecahan donat yang tersisa adalah ...
	A. $\frac{3}{8}$
	<input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{1}{2}$
	C. $\frac{5}{8}$

	D. $\frac{7}{4}$
2	Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian sama besar. Tiga bagian telah dimakan oleh keluarga. Pecahan jeruk yang sudah dimakan adalah ... <input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{3}{8}$ B. $\frac{1}{2}$ C. $\frac{1}{3}$ D. $\frac{1}{4}$
3	Ibu menaruh 8 jeruk di piring, dan 1 jeruk sudah diambil anak. Pecahan jeruk yang diambil anak adalah ... A. $\frac{1}{4}$ B. $\frac{1}{8}$ <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{1}{2}$ D. $\frac{1}{3}$
4	Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian, dan seorang teman memakan dua bagian dan saya memakan dua bagian juga. Pecahan jeruk yang dimakan adalah ... <input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{1}{4}$ B. $\frac{2}{3}$ C. $\frac{1}{2}$ D. $\frac{3}{8}$
5	Di kelas, guru menunjukkan semangka yang dibagi menjadi 5 bagian. Empat bagian diberikan kepada siswa. Berapa pecahan bagian semangka tersebut adalah ... A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{3}{5}$ C. $\frac{1}{3}$ <input checked="" type="checkbox"/> D. $\frac{5}{6}$
6	Sebuah semangka dipotong menjadi 5 irisan. Tiga irisan telah dimakan teman. Bagian semangka yang dimakan adalah ... A. $\frac{1}{5}$

<input checked="" type="checkbox"/>	A. $\frac{3}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
<input checked="" type="checkbox"/> 7	Seorang anak mewarnai semua gambar semangka menjadi merah yang terbagi menjadi 5 bagian. Pecahan semangka yang diwarnai adalah ... A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{5}{5}$
<input checked="" type="checkbox"/> 8	Sebuah semangka dibagi menjadi 5 bagian. Satu bagian diberikan telah dimakan. Pecahan semangka tersebut adalah ... A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
<input checked="" type="checkbox"/> 9	Seorang anak membeli 10 pizza, dan membagikan semuanya kepada temannya. Pecahan pizza yang dimakan adalah ... A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{5}{10}$ D. $\frac{10}{10}$
<input checked="" type="checkbox"/> 10	Di pesta ulang tahun, sebuah pizza dibagi menjadi 10 potong. Anak-anak memakan 6 potong. Pecahan pizza sudah dimakan adalah ... A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{6}{10}$ D. $\frac{10}{10}$

Lampiran 4 Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test - Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD

TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA

KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada lembar jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, marilah lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama : Syifa Helio Nisa
 Kelas : II B
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

60

A. PRETEST

1. Seorang anak memotong jeruk menjadi 8 bagian. Ia memakan dua bagian dan memberikannya tiga kepada teman. Pecahan donat yang tersisa adalah ...
- A. $\frac{3}{8}$
 B. $\frac{1}{2}$
 C. $\frac{3}{4}$

	D. $\frac{3}{4}$
2	Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian sama besar. Tiga bagian telah dimakan oleh keluarga. Pecahan jeruk yang sudah dimakan adalah ... <input checked="" type="radio"/> A. $\frac{3}{8}$ B. $\frac{1}{2}$ C. $\frac{1}{3}$ D. $\frac{1}{4}$
3	Ibu menaruh 8 jeruk di piring, dan 1 jeruk sudah diambil anak. Pecahan jeruk yang diambil anak adalah ... A. $\frac{1}{4}$ <input checked="" type="radio"/> B. $\frac{1}{8}$ C. $\frac{1}{2}$ D. $\frac{1}{3}$
4	Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian, dan seorang teman memakan dua bagian dan saya memakan dua bagian juga. Pecahan jeruk yang dimakan adalah ... A. $\frac{1}{4}$ B. $\frac{2}{3}$ C. $\frac{1}{2}$ <input checked="" type="radio"/> D. $\frac{3}{8}$
5	Di kelas, guru menunjukkan semangka yang dibagi menjadi 5 bagian. Empat bagian diberikan kepada siswa. Berapa pecahan bagian semangka tersebut adalah ... A. $\frac{1}{5}$ <input checked="" type="radio"/> B. $\frac{4}{5}$ C. $\frac{1}{3}$ D. $\frac{5}{6}$
6	Sebuah semangka dipotong menjadi 5 irisan. Tiga irisan telah dimakan teman. Bagian semangka yang dimakan adalah ... <input checked="" type="radio"/> A. $\frac{1}{5}$

	<p>B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$</p>
7	<p>Seorang anak mewarnai semua gambar semangka menjadi merah yang terbagi menjadi 5 bagian. Pecahan semangka yang diwarnai adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ <input checked="" type="radio"/> D. $\frac{5}{5}$</p>
8	<p>Sebuah semangka dibagi menjadi 5 bagian. Satu bagian diberikan telah dimakan. Pecahan semangka tersebut adalah ...</p> <p><input checked="" type="radio"/> A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$</p>
9	<p>Seorang anak membeli 10 pizza, dan membagikan semuanya kepada temannya. Pecahan pizza yang dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ <input checked="" type="radio"/> C. $\frac{5}{10}$ D. $\frac{10}{10}$</p>
10	<p>Di pesta ulang tahun, sebuah pizza dibagi menjadi 10 potong. Anak-anak memakan 6 potong. Pecahan pizza sudah dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ <input checked="" type="radio"/> C. $\frac{6}{10}$ D. $\frac{10}{10}$</p>

Hasil Belajar Siswa Post Test Kelas Kontrol

Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test - Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067243 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan.
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AKHIR

Nama : MELATISUMA Sari
 Kelas : B-2
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

20

B. POSTTEST

1. Sebuah segilima dipotong menjadi 10 bagian sama rata yang Delapan bagian digunakan untuk dibagikan ke siswa. Bagian segilima yang digunakan adalah ...
- A. $\frac{1}{10}$
- B. $\frac{1}{5}$

	C. $\frac{8}{10}$ D. $\frac{10}{10}$
2.	Dari 10 bagian segilima, Budi telah mewarnai 5 bagian. Pecahan bagian segilima adalah ... A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{3}{10}$ D. $\frac{5}{10}$
3.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 potong sama besar. Rina makan 1 potong dan Lala makan 2 potong. Berapa bagian kue yang dimakan seluruhnya? A. $\frac{1}{6}$ B. $\frac{3}{6}$ C. $\frac{3}{6}$ D. $\frac{3}{6}$
4.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Jika 2 bagian diberikan kepada putri, dan 4 bagian diberikan kepada anak lain, maka bagian yang dibagikan adalah ... A. $\frac{2}{6}$ B. $\frac{4}{6}$ C. $\frac{6}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
5.	Sebuah lingkaran dibagi menjadi 6. Tiga telah diwarnai Jodi dan 2 diwarnai oleh Tia. Maka bagian lingkaran yang diwarnai seluruhnya adalah ... A. $\frac{3}{6}$ B. $\frac{3}{6}$ C. $\frac{5}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
6.	Jika terdapat 6 bagian lingkaran dan 2 bagian telah diwarnai, berapa pecahan lingkaran yang tersebut? A. $\frac{1}{6}$

- B. $\frac{3}{6}$
 C. $\frac{3}{6}$
 D. $\frac{4}{6}$
7. Sebuah bunga dibagi menjadi 10 bagian untuk diwarnai siswa. Rina mewarnai 3 bagian dan budi mewarnai empat. Bagian bunga yang diwarnai seluruhnya adalah ...
A. $\frac{3}{10}$
 B. $\frac{7}{10}$
C. $\frac{7}{10}$
D. $\frac{7}{10}$
8. Sebuah bunga dibagi kepada siswa sebanyak 3 bagian yang ukurannya sama besar. Jika total seluruh bagian bunga ada 10, maka berapa pecahan bunga tersebut?
 A. $\frac{1}{10}$
B. $\frac{3}{10}$
C. $\frac{3}{10}$
D. $\frac{7}{10}$
9. Yoga mewarnai 3 bagian persegi dan rudi mewarnai 3 bagian juga. Jika total semua bagian persegi ada 8 maka, berapa pecahan bagian yang diberi warna?
A. $\frac{3}{8}$
B. $\frac{3}{8}$
C. $\frac{6}{8}$
 D. $\frac{6}{8}$
10. Dari 8 bagian kubus, 2 bagian sudah dibagikan kepada siswa. Berapa pecahan persegi tersebut?
A. $\frac{1}{8}$
 B. $\frac{3}{8}$
C. $\frac{3}{8}$
D. $\frac{4}{8}$

Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test – Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan.
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, marilah lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AKHIR

Nama : PRAJALAH ZUNHOSI BOEN
 Kelas : 2B
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

70

B. POSTTEST

1/	Sebuah segilima dipotong menjadi 10 bagian sama besar. Delapan bagian digunakan untuk dibagikan ke siswa. Bagian segilima yang digunakan adalah
	...
	A. $\frac{1}{10}$
	B. $\frac{2}{10}$

	<input checked="" type="radio"/> $\frac{5}{10}$ D. $\frac{10}{10}$
2.	Dari 10 bagian segilima, Budi telah mewarnai 5 bagian. Pecahan bagian segilima adalah ... A. $\frac{1}{10}$ <input checked="" type="radio"/> $\frac{5}{10}$ C. $\frac{3}{10}$ D. $\frac{8}{10}$
3.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 potong sama besar. Rina makan 1 potong dan Lala makan 2 potong. Berapa bagian kue yang dimakan seluruhnya? A. $\frac{1}{6}$ <input checked="" type="radio"/> $\frac{3}{6}$ C. $\frac{2}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
4.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Jika 2 bagian diberikan kepada putri, dan 4 bagian diberikan kepada anak laki-laki, maka bagian yang dibagikan adalah ... A. $\frac{3}{6}$ B. $\frac{1}{6}$ <input checked="" type="radio"/> $\frac{6}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
5.	Sebuah lingkaran dibagi menjadi 6. Tiga telah diwarnai dede dan 2 diwarnai oleh Tia. Maka bagian lingkaran yang diwarnai seluruhnya adalah ... A. $\frac{1}{6}$ B. $\frac{2}{6}$ <input checked="" type="radio"/> $\frac{5}{6}$ D. $\frac{6}{6}$
6.	Jika terdapat 6 bagian lingkaran dan 2 bagian telah diwarnai, berapa pecahan lingkaran yang tersebut? A. $\frac{1}{6}$

	<p>B. $\frac{2}{6}$</p> <p>C. $\frac{3}{6}$</p> <p>D. $\frac{4}{6}$</p>
7.	<p>Sebuah bunga dibagi menjadi 10 bagian untuk diwarnai siswa. Rina mewarnai 3 bagian dan budi mewarnai empat. Bagian bunga yang diwarnai seluruhnya adalah ...</p> <p>A. $\frac{3}{10}$</p> <p>B. $\frac{4}{10}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{7}{10}$</p> <p>D. $\frac{8}{10}$</p>
8.	<p>Sebuah bunga dibagi kepada siswa sebanyak 3 bagian yang ukurannya sama besar. Jika total seluruh bagian bunga ada 10, maka berapa pecahan bunga tersebut?</p> <p>A. $\frac{1}{10}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{3}{10}$</p> <p>C. $\frac{5}{10}$</p> <p>D. $\frac{7}{10}$</p>
9.	<p>Yoga mewarnai 3 bagian persegi dan rudi mewarnai 3 bagian juga. Jika total semua bagian persegi ada 8 maka, berapa pecahan bagian yang diberi warna?</p> <p>A. $\frac{3}{8}$</p> <p>B. $\frac{4}{8}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{6}{8}$</p> <p>D. $\frac{8}{8}$</p>
10.	<p>Dari 8 bagian kubus, 2 bagian sudah diberikan kepada siswa. Berapa pecahan persegi tersebut?</p> <p>A. $\frac{1}{8}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{3}{8}$</p> <p>C. $\frac{6}{8}$</p> <p>D. $\frac{4}{8}$</p>

Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test – Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan.
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama : *Muhamad Devandra*
 Kelas : *IB*
 Materi : *Pecahan*
 Jumlah Soal : *10*
 Bentuk Soal : *Pilihan Ganda*

80

B. POSTTEST

1.	Sebuah segilima dipotong menjadi 10 bagian sama panjang. Delapan bagian digunakan untuk dibagikan ke siswa. Bagian segilima yang digunakan adalah
...	
	A. $\frac{1}{10}$
	B. $\frac{4}{10}$

	<input checked="" type="checkbox"/> $\frac{8}{10}$ D. $\frac{10}{10}$
2.	Dari 10 bagian segilima, Budi telah mewarnai 5 bagian. Pecahan bagian segilima adalah ... A. $\frac{1}{10}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{5}{10}$ C. $\frac{3}{10}$ D. $\frac{8}{10}$
3.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 potong sama besar. Rina makan 1 potong dan Lala makan 2 potong. Berapa bagian kue yang dimakan seluruhnya? A. $\frac{1}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{3}{6}$ C. $\frac{2}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
4.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Jika 2 bagian diberikan kepada putri, dan 4 bagian diberikan kepada anak lain, maka bagian yang dibagikan adalah ... A. $\frac{2}{6}$ B. $\frac{4}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{6}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
5.	Sebuah lingkaran dibagi menjadi 6. Tiga telah diwarnai oleh Tia dan 2 diwarnai oleh Tia. Maka bagian lingkaran yang diwarnai seluruhnya adalah ... A. $\frac{3}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{5}{6}$ C. $\frac{5}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
6.	Jika terdapat 6 bagian lingkaran dan 2 bagian telah diwarnai, berapa pecahan lingkaran yang tersebut? A. $\frac{1}{6}$

	<input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{2}{6}$ C. $\frac{3}{6}$ D. $\frac{4}{6}$
7.	Sebuah bunga dibagi menjadi 10 bagian untuk diwarnai siswa. Rina mewarnai 3 bagian dan Budi mewarnai empat. Bagian bunga yang diwarnai seluruhnya adalah ... <input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{3}{10}$ B. $\frac{4}{10}$ C. $\frac{7}{10}$ D. $\frac{8}{10}$
8.	Sebuah bunga dibagi kepada siswa sebanyak 3 bagian yang ukurannya sama besar. Jika total seluruh bagian bunga ada 10, maka berapa pecahan bunga tersebut? A. $\frac{1}{10}$ <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{5}{10}$ D. $\frac{7}{10}$
9.	Yoga mewarnai 3 bagian persegi dan Rudi mewarnai 3 bagian juga. Jika total semua bagian persegi ada 8 maka, berapa pecahan bagian yang diberi warna? A. $\frac{3}{8}$ B. $\frac{4}{8}$ <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{6}{8}$ D. $\frac{8}{8}$
10.	Dari 8 bagian kubus, 2 bagian sudah diberikan kepada siswa. Berapa pecahan persegi tersebut? A. $\frac{1}{8}$ <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{2}{8}$ C. $\frac{3}{8}$ D. $\frac{4}{8}$

Hasil Belajar Siswa Pre Test Kelas Eksperimen

Lampiran 4 Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test -- Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa diinohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama : AlwiPutri
 Kelas : 2A
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

20

A. PRETEST

- | | |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Seorang anak memotong jeruk menjadi 8 bagian. Ia memakan dua bagian dan memberikannya tiga kepada teman. Pecahan donat yang tersisa adalah ... |
| | A. $\frac{3}{8}$ |
| | B. $\frac{1}{2}$ |
| | <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{3}{4}$ |

	D. $\frac{3}{4}$
2	<p>Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian sama besar. Tiga bagian telah dimakan oleh keluarga. Pecahan jeruk yang sudah dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{3}{8}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{1}{2}$</p> <p>C. $\frac{1}{3}$</p> <p>D. $\frac{1}{4}$</p>
3	<p>Ibu menaruh 8 jeruk di piring, dan 1 jeruk sudah diambil anak. Pecahan jeruk yang diambil anak adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{1}{4}$</p> <p>B. $\frac{1}{8}$</p> <p>C. $\frac{1}{2}$</p> <p>D. $\frac{1}{3}$</p>
4	<p>Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian, dan seorang teman memakan dua bagian dan saya memakan dua bagian juga. Pecahan jeruk yang dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{4}$</p> <p>B. $\frac{2}{3}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{1}{2}$</p> <p>D. $\frac{3}{8}$</p>
5	<p>Di kelas, guru menunjukkan serangkaian yang dibagi menjadi 6 bagian. Empat bagian diberikan kepada siswa. Berapa pecahan bagian serangkaian tersebut adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{3}$</p> <p>B. $\frac{2}{3}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{2}{5}$</p> <p>D. $\frac{2}{6}$</p>
6	<p>Sebuah serangkaian dipotong menjadi 5 tisan. Tiga tisan telah dimakan teman. Bagian serangkaian yang dimakan adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{1}{3}$</p>

<input checked="" type="checkbox"/>	A. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
<input checked="" type="checkbox"/>	7 Seorang anak mewarnai semua gambar semangka menjadi merah yang terbagi menjadi 5 bagian. Pecahan semangka yang diwarnai adalah ... A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
<input checked="" type="checkbox"/>	8 Sebuah semangka dibagi menjadi 5 bagian. Satu bagian diberikan telah dimakan. Pecahan semangka tersebut adalah ... A. $\frac{1}{5}$ <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
<input checked="" type="checkbox"/>	9 Seorang anak membeli 10 pizza, dan membagikan semuanya kepada temannya. Pecahan pizza yang dimakan adalah ... A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{9}{10}$ <input checked="" type="checkbox"/> D. $\frac{10}{10}$
<input checked="" type="checkbox"/>	10 Di pesta ulang tahun, sebuah pizza dibagi menjadi 10 potong. Anak-anak memakan 6 potong. Pecahan pizza sudah dimakan adalah ... A. $\frac{1}{10}$ <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{6}{10}$ D. $\frac{10}{10}$

Lampiran 4 Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test -- Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, maka lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama : *shaqila husnah*
 Kelas : *IIA*
 Materi : *Pecahan*
 Jumlah Soal : *10*
 Bentuk Soal : *Pilihan Ganda*

50

A. PRETEST

- | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Seorang anak memotong jeruk menjadi 8 bagian. Ia memakan dua bagian dan memberikannya tiga kepada teman. Pecahan donat yang tersisa adalah ... |
| | A. $\frac{1}{5}$ |
| | <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{1}{2}$ |
| | <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{3}{8}$ |

2	<p>D. $\frac{3}{4}$</p> <p>Sebuah jeruk dibagi menjadi 3 bagian sama besar. Tiga bagian telah dimakan oleh keluarga. Pecahan jeruk yang sudah dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{3}{8}$</p> <p>B. $\frac{1}{2}$</p> <p>C. $\frac{1}{3}$</p> <p>D. $\frac{1}{4}$</p>
3	<p>Ibu menaruh 8 jeruk di piring, dan 1 jeruk sudah diambil anak. Pecahan jeruk yang diambil anak adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{4}$</p> <p>B. $\frac{1}{8}$</p> <p>C. $\frac{1}{2}$</p> <p>D. $\frac{1}{3}$</p>
4	<p>Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian, dan seorang teman memakan dua bagian dan saya memakan dua bagian juga. Pecahan jeruk yang dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{4}$</p> <p>B. $\frac{2}{3}$</p> <p>C. $\frac{1}{2}$</p> <p>D. $\frac{3}{4}$</p>
5	<p>Di kelas, guru menunjukkan senangka yang dibagi menjadi 5 bagian. Empat bagian diberikan kepada siswa. Berapa pecahan bagian semangka tersebut adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{5}$</p> <p>B. $\frac{2}{5}$</p> <p>C. $\frac{4}{5}$</p> <p>D. $\frac{3}{5}$</p>
6	<p>Sebuah semangka dipotong menjadi 5 irisan. Tiga irisan telah dimakan teman. Bagian semangka yang dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{3}$</p>

	B. $\frac{3}{5}$ C. $\frac{2}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
7	Seorang anak mewarnai semua gambar semangka menjadi merah yang terbagi menjadi 5 bagian. Pecahan semangka yang diwarnai adalah ... A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
8	Sebuah semangka dibagi menjadi 5 bagian. Satu bagian diberikan telah dimakan. Pecahan semangka tersebut adalah ... A. $\frac{1}{5}$ B. $\frac{2}{5}$ C. $\frac{3}{5}$ D. $\frac{4}{5}$
9	Seorang anak membeli 10 pizza, dan membagikan semuanya kepada temannya. Pecahan pizza yang dimakan adalah ... A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{5}{10}$ D. $\frac{9}{10}$
10	Di pesta ulang tahun, sebuah pizza dibagi menjadi 10 potong. Anak-anak memakan 6 potong. Pecahan pizza sudah dimakan adalah ... A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{6}{10}$ D. $\frac{10}{10}$

Lampiran 4 Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test -- Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *EDU CARD*

TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA

KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AWAL

Nama : Olivia Zahra
 Kelas : 2A
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

70

A. PRETEST

- | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Seorang anak memotong jeruk menjadi 8 bagian. Ia menaruh dua bagian dan memberikannya tiga kepada teman. Pecahan jeruk yang sisanya adalah ... |
| | A. $\frac{3}{8}$ |
| | B. $\frac{1}{2}$ |
| | <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{3}{4}$ |

	D. $\frac{3}{4}$
2	<p>Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian sama besar. Tiga bagian telah dimakan oleh keluarga. Pecahan jeruk yang sudah dimakan adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{3}{8}$</p> <p>B. $\frac{1}{2}$</p> <p>C. $\frac{1}{3}$</p> <p>D. $\frac{1}{4}$</p>
3	<p>Ibu menaruh 8 jeruk di piring, dan 1 jeruk sudah dimakan anak. Pecahan jeruk yang diambil anak adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{4}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{1}{8}$</p> <p>C. $\frac{1}{2}$</p> <p>D. $\frac{1}{3}$</p>
4	<p>Sebuah jeruk dibagi menjadi 8 bagian, dan seorang anak memakan dua bagian dan saya memakan dua bagian juga. Pecahan jeruk yang dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{4}$</p> <p>B. $\frac{2}{3}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{1}{2}$</p> <p>D. $\frac{3}{8}$</p>
5	<p>Di kelas, guru menunjukkan semangka yang dibagi menjadi 5 bagian. Empat bagian diberikan kepada siswa. Berapa pecahan bagian semangka tersebut adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{5}$</p> <p>B. $\frac{3}{5}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{4}{5}$</p> <p>D. $\frac{5}{5}$</p>
6	<p>Sebuah semangka dipotong menjadi 5 irisan. Tiga irisan telah dimakan teman. Bagian semangka yang dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{5}$</p>

	<p>B. $\frac{2}{5}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{3}{5}$</p> <p>D. $\frac{4}{5}$</p>
7	<p>Seorang anak mewarna semua gambar semangka menjadi merah yang terbagi menjadi 5 bagian. Pecahan semangka yang diwarnai adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{1}{5}$</p> <p>B. $\frac{2}{5}$</p> <p>C. $\frac{3}{5}$</p> <p>D. $\frac{4}{5}$</p>
8	<p>Sebuah semangka dibagi menjadi 5 bagian. Dua bagian dibagikan telah dimakan. Pecahan semangka tersebut adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{5}$</p> <p>B. $\frac{2}{5}$</p> <p>C. $\frac{3}{5}$</p> <p>D. $\frac{4}{5}$</p>
9	<p>Seorang anak membeli 10 pizza, dan membagikan semuanya kepada temannya. Pecahan pizza yang dimakan adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{10}$</p> <p>B. $\frac{3}{10}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{5}{10}$</p> <p>D. $\frac{10}{10}$</p>
10	<p>Di pesta ulang tahun, sebuah pizza dibagi menjadi 10 potong. Anak-anak memakan 6 potong. Pecahan pizza sudah dimakan adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{1}{10}$</p> <p>B. $\frac{3}{10}$</p> <p>C. $\frac{6}{10}$</p> <p>D. $\frac{10}{10}$</p>

Hasil Belajar Siswa Post Test Kelas Eksperimen

Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test – Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan.
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, maka lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AKHIR

Nama : Muhammad SaFiurRo ASKQ.
 Kelas : II A
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

90

B. POSTTEST

1.	Sebuah segilima dipotong menjadi 10 bagian sama panjang. Delapan bagian digunakan untuk dibagikan ke siswa. Bagian segilima yang digunakan adalah
	...
	A. $\frac{2}{10}$
	B. $\frac{3}{10}$

	<p><input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{9}{10}$</p> <p>D. $\frac{10}{10}$</p>
2.	<p>Dari 10 bagian segilima, Budi telah mewarnai 5 bagian. Pecahan bagian segilima adalah ...</p> <p>A. $\frac{1}{10}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{5}{10}$</p> <p>C. $\frac{3}{10}$</p> <p>D. $\frac{8}{10}$</p>
3.	<p>Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 potong sama besar. Rina makan 1 potong dan Lala makan 2 potong. Berapa bagian kue yang dimakan seluruhnya?</p> <p>A. $\frac{1}{6}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{3}{6}$</p> <p>C. $\frac{2}{6}$</p> <p>D. $\frac{3}{6}$</p>
4.	<p>Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Jika 2 bagian diberikan kepada putri, dan 4 bagian diberikan kepada anak lain, maka bagian yang dibagikan adalah ...</p> <p>A. $\frac{2}{6}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{4}{6}$</p> <p>C. $\frac{6}{6}$</p> <p>D. $\frac{5}{6}$</p>
5.	<p>Sebuah lingkaran dibagi menjadi 6. Tiga telah diwarnai dede dan 2 diwarnai oleh Tia. Maka bagian lingkaran yang diwarnai seluruhnya adalah ...</p> <p>A. $\frac{3}{6}$</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{2}{6}$</p> <p>C. $\frac{5}{6}$</p> <p>D. $\frac{6}{6}$</p>
6.	<p>Jika terdapat 6 bagian lingkaran dan 2 bagian telah diwarnai, berapa pecahan lingkaran yang tersebut?</p> <p>A. $\frac{1}{6}$</p>

	<p>B. $\frac{3}{6}$ C. $\frac{3}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> D. $\frac{4}{6}$</p>
<input checked="" type="checkbox"/> 7.	<p>Sebuah bunga dibagi menjadi 10 bagian untuk diwarnai siswa. Rina mewarnai 3 bagian dan Budi mewarnai empat. Bagian bunga yang diwarnai seluruhnya adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{3}{10}$ B. $\frac{7}{10}$ C. $\frac{7}{10}$ D. $\frac{8}{10}$</p>
<input checked="" type="checkbox"/> 8.	<p>Sebuah bunga dibagi kepada siswa sebanyak 3 bagian yang ukurannya sama besar. Jika total seluruh bagian bunga ada 10, maka berapa pecahan bunga tersebut?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{5}{10}$ D. $\frac{7}{10}$</p>
<input checked="" type="checkbox"/> 9.	<p>Yoga mewarnai 3 bagian persegi dan Rudi mewarnai 3 bagian juga. Jika total semua bagian persegi ada 8 maka, berapa pecahan bagian yang diberi warna?</p> <p>A. $\frac{3}{8}$ B. $\frac{4}{8}$ <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{6}{8}$ D. $\frac{8}{8}$</p>
<input checked="" type="checkbox"/> 10.	<p>Dari 8 bagian kubus, 2 bagian sudah diberikan kepada siswa. Berapa pecahan persegi tersebut?</p> <p>A. $\frac{1}{8}$ B. $\frac{2}{8}$ C. $\frac{3}{8}$ <input checked="" type="checkbox"/> D. $\frac{4}{8}$</p>

Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test – Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, mari lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AKHIR

Nama : PERWIRA
 Kelas : IIA
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

70

B. POSTTEST

1.	Sebuah segilima dipotong menjadi 10 bagian sama panjang. Delapan bagian digunakan untuk dibagikan ke siswa. Bagian segilima yang digunakan adalah ...
	A. $\frac{1}{10}$
	B. $\frac{4}{10}$

	<input checked="" type="checkbox"/> $\frac{8}{10}$ D. $\frac{10}{10}$
2.	Dari 10 bagian segilima, Budi telah memakan 5 bagian. Pecahan bagian segilima adalah ... A. $\frac{1}{10}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{5}{10}$ C. $\frac{2}{10}$ D. $\frac{7}{10}$
3.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 potong sama besar. Rina makan 1 potong dan Lala makan 2 potong. Berapa bagian kue yang dimakan seluruhnya? A. $\frac{1}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{3}{6}$ C. $\frac{2}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
4.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Jika 2 bagian diberikan kepada putri, dan 4 bagian diberikan kepada anak lain, maka bagian yang dibagikan adalah ... A. $\frac{2}{6}$ B. $\frac{4}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{6}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
5.	Sebuah lingkaran dibagi menjadi 6. Tiga telah diwarnai dede dan 2 diwarnai oleh Tia. Maka bagian lingkaran yang diwarnai seluruhnya adalah ... A. $\frac{5}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> $\frac{3}{6}$ C. $\frac{5}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
6.	Jika terdapat 6 bagian lingkaran dan 2 bagian telah diwarnai, berapa pecahan lingkaran yang tersebut? A. $\frac{1}{6}$

	<p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{2}{6}$ C. $\frac{3}{6}$ D. $\frac{4}{6}$</p>
7.	<p>Sebuah bunga dibagi menjadi 10 bagian untuk diwarnai siswa. Rina mewarnai 3 bagian dan Budi mewarnai empat. Bagian bunga yang diwarnai seluruhnya adalah ...</p> <p>A. $\frac{3}{10}$ B. $\frac{4}{10}$ <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{7}{10}$ D. $\frac{8}{10}$</p>
8.	<p>Sebuah bunga dibagi kepada siswa sebanyak 3 bagian yang ukurannya sama besar. Jika total seluruh bagian bunga ada 10, maka berapa pecahan bunga tersebut?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{1}{10}$ B. $\frac{3}{10}$ C. $\frac{5}{10}$ D. $\frac{7}{10}$</p>
9.	<p>Yoga mewarnai 3 bagian persegi dan Rudi mewarnai 3 bagian juga. Jika total semua bagian persegi ada 8 maka, berapa pecahan bagian yang diberi warna?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. $\frac{2}{8}$ B. $\frac{4}{8}$ C. $\frac{6}{8}$ D. $\frac{8}{8}$</p>
10.	<p>Dari 8 bagian kubus, 2 bagian sudah diberikan kepada siswa. Berapa pecahan persegi tersebut?</p> <p>A. $\frac{1}{8}$ <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{2}{8}$ C. $\frac{3}{8}$ D. $\frac{4}{8}$</p>

Instrumen Tes Awal dan Akhir (Pre Test – Post Test)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDU CARD
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA
KELAS 2 SD NEGERI 067248 MEDAN

Petunjuk Kegiatan

1. Peserta didik membaca dan memahami materi pecahan.
2. Lengkapi identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Baca dengan teliti setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini sebelum Anda memberi masukan dan catatan.
4. Jika kurang jelas, bertanyalah pada peneliti atau guru pembimbing.
5. Siswa dimohon memberikan jawaban pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan penilaian Anda.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi, maka lakukan kegiatan berikut:

INSTRUMEN TES KEMAMPUAN AKTIF

Nama : Siti Assihah 59/19914
 Kelas : 2A
 Materi : Pecahan
 Jumlah Soal : 10
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

B. POSTTEST

1.	Sebuah segilima dipotong menjadi 10 bagian sama panjang. Delapan bagian digunakan untuk dibagikan ke siswa. Bagian segilima yang digunakan adalah ...
	A. $\frac{1}{10}$
	B. $\frac{4}{10}$

	<input checked="" type="checkbox"/> $\frac{8}{10}$ D. $\frac{10}{10}$
2.	Dari 10 bagian segituna, Budi telah mewarnai 5 bagian. Pecahan bagian segituna adalah ... A. $\frac{1}{10}$ <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{5}{10}$ C. $\frac{3}{10}$ D. $\frac{5}{10}$
3.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 potong sama besar. Rina makan 1 potong dan Lala makan 2 potong. Berapa bagian kue yang dimakan seluruhnya? A. $\frac{1}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> B. $\frac{3}{6}$ C. $\frac{2}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
4.	Sebuah kue tart dibagi menjadi 6 bagian sama besar. Jika 2 bagian diberikan kepada putri, dan 4 bagian diberikan kepada anak lain, maka bagian yang dibagikan adalah ... A. $\frac{3}{6}$ B. $\frac{4}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{6}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
5.	Sebuah lingkaran dibagi menjadi 6. Tiga telah diwarnai oleh Budi dan 2 diwarnai oleh Tia. Maka bagian lingkaran yang diwarnai seluruhnya adalah ... A. $\frac{3}{6}$ B. $\frac{3}{6}$ <input checked="" type="checkbox"/> C. $\frac{5}{6}$ D. $\frac{5}{6}$
6.	Jika terdapat 6 bagian lingkaran dan 2 bagian telah diwarnai, berapa pecahan lingkaran yang tersebut? A. $\frac{1}{6}$

	<p>B. $\frac{2}{6}$</p> <p>C. $\frac{3}{6}$</p> <p>D. $\frac{4}{6}$</p>
7.	<p>Sebuah bunga dibagi menjadi 10 bagian untuk diwarnai siswa. Rina mewarnai 3 bagian dan Budi mewarnai empat. Bagian bunga yang diwarnai seluruhnya adalah ...</p> <p>A. $\frac{3}{10}$</p> <p>B. $\frac{7}{10}$</p> <p>C. $\frac{7}{10}$</p> <p>D. $\frac{7}{10}$</p>
8.	<p>Sebuah bunga dibagi kepada siswa sebanyak 3 bagian yang ukurannya sama besar. Jika total seluruh bagian bunga ada 10, maka berapa pecahan bunga tersebut?</p> <p>A. $\frac{1}{10}$</p> <p>B. $\frac{3}{10}$</p> <p>C. $\frac{5}{10}$</p> <p>D. $\frac{7}{10}$</p>
9.	<p>Yoga mewarnai 3 bagian persegi dan Rudi mewarnai 3 bagian juga. Jika total semua bagian persegi ada 8 maka, berapa pecahan bagian yang diberi warna?</p> <p>A. $\frac{3}{8}$</p> <p>B. $\frac{4}{8}$</p> <p>C. $\frac{6}{8}$</p> <p>D. $\frac{8}{8}$</p>
10.	<p>Dari 8 bagian kubus, 2 bagian sudah diberikan kepada siswa. Berapa pecahan persegi tersebut?</p> <p>A. $\frac{1}{8}$</p> <p>B. $\frac{3}{8}$</p> <p>C. $\frac{3}{8}$</p> <p>D. $\frac{4}{8}$</p>

Lampiran 5 Hasil Uji Validitas

Soal	R hitung	r table	Keterangan
1	0,858	0,361	Valid
2	0,858	0,361	Valid
3	0,825	0,361	Valid
4	0,858	0,361	Valid
5	0,825	0,361	Valid
6	0,778	0,361	Valid
7	0,858	0,361	Valid
8	0,642	0,361	Valid
9	0,858	0,361	Valid
10	0,858	0,361	Valid
11	0,901	0,361	Valid
12	0,825	0,361	Valid
13	0,766	0,361	Valid
14	0,821	0,361	Valid
15	0,825	0,361	Valid

Sumber: Output SPSS, 2026.

Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.972	15

Sumber: Output SPSS, 2026.

Lampiran 7 Hasil Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Descriptives					
Kelas			Statistic	Std. Error	
Hasil	Pre Test A (Kontrol)	Mean		4.8667	.46667
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.9122	
			Upper Bound	5.8211	
		5% Trimmed Mean		4.9630	
		Median		4.0000	
		Variance		6.533	
		Std. Deviation		2.55604	
		Minimum		.00	
		Maximum		8.00	
		Range		8.00	
		Interquartile Range		4.25	
		Skewness		-.186	.427
		Kurtosis		-1.114	.833
		Post Test A (Kontrol)	Mean		7.2000
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	5.9815	
			Upper Bound	8.4185	
	5% Trimmed Mean			7.4444	
	Median			8.0000	
	Variance			10.648	
	Std. Deviation			3.26317	
	Minimum			.00	
	Maximum			10.00	
	Range			10.00	
	Interquartile Range			5.00	
	Skewness			-1.161	.427
	Kurtosis			.310	.833
	Pre Test B (Eksperimen)		Mean		4.0000
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.1508	
			Upper Bound	4.8492	

		5% Trimmed Mean	4.0556	
		Median	5.0000	
		Variance	5.172	
		Std. Deviation	2.27429	
		Minimum	.00	
		Maximum	7.00	
		Range	7.00	
		Interquartile Range	2.25	
		Skewness	-.923	.427
		Kurtosis	-.493	.833
	Post Test B (Eksperimen)	Mean	9.2333	.23821
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.7461
			Upper Bound	9.7205
		5% Trimmed Mean	9.4259	
		Median	10.0000	
		Variance	1.702	
		Std. Deviation	1.30472	
		Minimum	4.00	
		Maximum	10.00	
		Range	6.00	
		Interquartile Range	1.00	
		Skewness	-2.561	.427
		Kurtosis	8.234	.833

Sumber: Output SPSS, 2026.

Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre Test A (Kontrol)	.198	30	.204	.879	30	.204
	Post Test A (Kontrol)	.209	30	.202	.807	30	.210
	Pre Test B (Eksperimen)	.337	30	.100	.793	30	.204
	Post Test B (Eksperimen)	.322	30	.204	.640	30	.160
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Output SPSS, 2026.

Lampiran 9 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	8.109	3	116	.200
	Based on Median	4.984	3	116	.103
	Based on Median and with adjusted df	4.984	3	97.884	.103
	Based on trimmed mean	7.714	3	116	.200

Sumber: Output SPSS, 2026.

Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji Paired Sample t-test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	-2.33333	2.63050	.48026	-3.31558	1.35109	-4.858	29	.000	
Pair 2	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-5.23333	1.83234	.33454	-5.91754	4.54913	-15.643	29	.000	

Sumber: Output SPSS, 2026.

Uji Beda Rata Rata Kemampuan pemahaman konsep pecahan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test Kontrol	4.8667	30	2.55604	.46667
	Post Test Kontrol	7.2000	30	3.26317	.59577
Pair 2	Pre Test Eksperimen	4.0000	30	2.27429	.41523
	Post Test Eksperimen	9.2333	30	1.30472	.23821

Sumber: Output SPSS, 2026.

Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	N-Gain
$g > 0,7$	Tinggi	30	100%	1,15 (Tinggi)
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	0	0	
$0 < g < 0,3$	Rendah	0	0	
$g \leq 0$	Gagal	0	0	
Jumlah		30	100%	

**Hasil Peningkatan Pemahaman
Konsep Pecahan Siswa Kelas Kontrol**

Nilai	Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	N-Gain
$g > 0,7$	Tinggi	21	70%	1,00 (Tinggi)
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	0	0%	
$0 < g < 0,3$	Rendah	0	0%	
$g \leq 0$	Gagal	9	30%	
Jumlah		30	100%	

NO	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15
A.22	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
A.23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A.25	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
A.26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.29	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
A.30	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0

HASIL PRE TEST KELAS KONTROL

HASIL PRE-TEST												
NO	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total_Pre Test	Nilai
A.1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10
A.2	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80
A.3	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3	30
A.4	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	30
A.5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	70
A.7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.8	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	3	30
A.9	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	4	40
A.10	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	30
A.11	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	70
A.12	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
A.13	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	70
A.14	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
A.15	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3	30
A.16	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7	70
A.17	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
A.18	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	30
A.19	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80
A.20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
A.21	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4	40

HASIL PRE-TEST												
NO	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total_Pre Test	Nilai
A.22	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	70
A.23	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4	40
A.24	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6	60
A.25	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
A.26	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	30
A.27	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4	40
A.28	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	30
A.29	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	30
A.30	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	5	50

HASIL POST TEST KELAS KONTROL

HASIL POST-TEST												
NO	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total Post Test	Nilai
A.1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5	50
A.2	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70
A.3	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
A.4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.6	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	70
A.7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A.8	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	20
A.9	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80
A.10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	5	50
A.11	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70
A.12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
A.13	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7	70
A.14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
A.15	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	40
A.16	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
A.17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
A.18	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4	40
A.19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
A.20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
A.21	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80

HASIL N-GAIN KELAS KONTROL

NO	PRETEST	POSTEST	POST-PRE TEST	SKOR IDEAL (100-PRE)	N-GAIN	Kategori
1	1	5	4	9	2,25	Tinggi
2	8	7	-1	2	-2,00	Tidak Ada Peningkatan
3	3	8	5	7	1,40	Tinggi
4	3	0	-3	7	-2,33	Tidak Ada Peningkatan
5	0	0	0	10	0,00	Tidak Ada Peningkatan
6	7	7	0	3	0,00	Tidak Ada Peningkatan
7	0	0	0	10	0,00	Tidak Ada Peningkatan
8	3	2	-1	7	-7,00	Tidak Ada Peningkatan
9	4	8	4	6	1,50	Tinggi
10	3	5	2	7	3,50	Tinggi
11	7	7	0	3	0,00	Tidak Ada Peningkatan
12	8	8	0	2	0,00	Tidak Ada Peningkatan
13	7	7	0	3	0,00	Tidak Ada Peningkatan
14	8	9	1	2	2,00	Tinggi
15	3	4	1	7	7,00	Tinggi
16	7	8	1	3	3,00	Tinggi
17	8	10	2	2	1,00	Tinggi
18	3	4	1	7	7,00	Tinggi
19	8	10	2	2	1,00	Tinggi
20	8	10	2	2	1,00	Tinggi
21	4	8	4	6	1,50	Tinggi
22	7	10	3	3	1,00	Tinggi

NO	PRETEST	POSTEST	POST-PRE TEST	SKOR IDEAL (100-PRE)	N-GAIN	Kategori
23	4	10	6	6	1,00	Tinggi
24	6	10	4	4	1,00	Tinggi
25	8	10	2	2	1,00	Tinggi
26	3	9	6	7	1,17	Tinggi
27	4	10	6	6	1,00	Tinggi
28	3	10	7	7	1,00	Tinggi
29	3	10	7	7	1,00	Tinggi
30	5	10	5	5	1,00	Tinggi

HASIL N-GAIN KELAS EKSPERIMEN

NO	PRETEST	POSTEST	POST-PRE TEST	SKOR IDEAL (10- PRE)	N- GAIN	Kategori
1	3	9	6	7	1,17	Tinggi
2	4	8	4	6	1,50	Tinggi
3	2	9	7	8	1,14	Tinggi
4	3	9	6	7	1,17	Tinggi
5	0	9	9	10	1,11	Tinggi
6	6	9	3	4	1,33	Tinggi
7	4	9	5	6	1,20	Tinggi
8	5	9	4	5	1,25	Tinggi
9	5	10	5	5	1,00	Tinggi
10	6	9	3	4	1,33	Tinggi
11	5	10	5	5	1,00	Tinggi
12	5	10	5	5	1,00	Tinggi
13	6	10	4	4	1,00	Tinggi
14	4	10	6	6	1,00	Tinggi
15	3	9	6	7	1,17	Tinggi
16	5	9	4	5	1,25	Tinggi
17	5	9	4	5	1,25	Tinggi
18	4	10	6	6	1,00	Tinggi
19	5	10	5	5	1,00	Tinggi
20	5	10	5	5	1,00	Tinggi
21	5	9	4	5	1,25	Tinggi

NO	PRETEST	POSTEST	POST-PRE TEST	SKOR IDEAL (10- PRE)	N- GAIN	Kategori
22	6	9	3	4	1,33	Tinggi
23	6	9	3	4	1,33	Tinggi
24	6	9	3	4	1,33	Tinggi
25	6	10	4	4	1,00	Tinggi
26	4	9	5	6	1,20	Tinggi
27	6	10	4	4	1,00	Tinggi
28	4	10	6	6	1,00	Tinggi
29	5	10	5	5	1,00	Tinggi
30	6	10	4	4	1,15	Tinggi

Lampiran 12 Dokumentasi



Dokumentasi Dengan Kepala Sekolah SD Negeri 067248

Dokumentasi Kelas 2A







Dokumentasi Kelas 2 B








Lampiran 13 Lembar K-1

FORM K 1



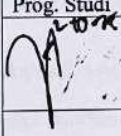

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**


Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,92

Peretujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media Permainan <i>Edu Card</i> terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Number Bag</i> terhadap Keterampilan Numerasi Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Angka terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,


Widia Alviani

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/ Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14 Lembar K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi/Artikel sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Ibu:

Dosen pembimbing: Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.


Medan, Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Widia Alviani

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 15 Lembar K-3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2294/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 H a l : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :


Nama : **Widia Alviani**
 N P M : 2202090151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edu Card terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas II SD Negeri 067248 Medan**



Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **06 Oktober 2026**

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H
 06 Oktober 2025 M





Wassalam
 Dekan

Dede H. Syamsu Yurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701


Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

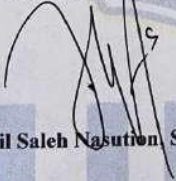
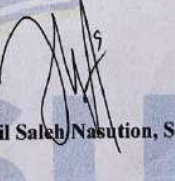
PENGESAHAN PROPOSAL

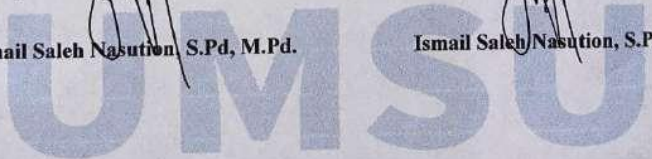
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.


Diketahui oleh:

Disetujui oleh: Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
	
Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.	Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17 Lembar Pernyataan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama	: Widia Alviani
NPM	: 2202090151
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengaruh Penggunaan Media Permainan <i>Edu Card</i> terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.


Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Desember 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Widia Alviani

Lampiran 18 Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal










MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

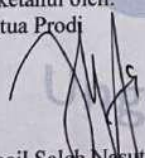
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
21 Oktober 2025	Pengaiwan judul Skripsi dan Acc Judul Skripsi	
22 Oktober 2025	Bimbingan Proposal Bab 1 - Bab 3	
27 Oktober 2025	Penyerahan Revisi Proposal Bab 1 - Bab 3	
3 November 2025	Revisi Lanjutan Bab 1 - Bab 3	
07 November 2025	Pendempurnaan akhir Bab 1-2 dan pengecekan Bab 3	
10 November 2025	Penyerahan revisi Final Proposal Bab 1-3	
14 November 2025	Acc Seminar Proposal	

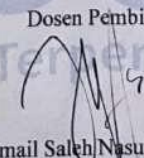
Diketahui oleh:
Ketua Prodi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, November 2025

Dosen Pembimbing



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 19 Lembar Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id


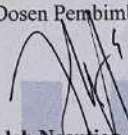
BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 26 Bulan November 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

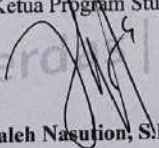
Nama : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:
 Hasil Seminar Proposal
 Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak


Disetujui oleh:

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Mawar Sari, S.Pd, M.Pd., AIFO Fit.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 20 Lembar Pernyataan Seminar Proposal Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

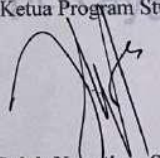
Nama : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 26 Bulan November Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Desember 2025

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 21 Lembar Berita Acara Setelah Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 26 Bulan November 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; opacity: 0.5;">UMSU</p> <p style="font-size: 1.5em; font-weight: bold; opacity: 0.5;">Unggul Cerdas Terpercaya</p> <p style="font-size: 1.2em;">(Cukup) saran pengusiran</p>

Medan, Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 22 Lembar Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 26 Bulan November 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Revisi memperbaiki daftar isi
2	Revisi memperbaiki batasan masalah
3	Revisi Penambahan rumusan masalah
4	Revisi Bab II (Adanya Saran setiap judul besar berisi kaitian definisi 5 pakar dan simpulan , tujuan, manfaat, Indikator (Y), Langkah Penyajian (X), faktor, macam, aspek, karakteristik, beserta kelebihan dan kekurangan
5	Revisi Penambahan materi
6.	Revisi memperbaiki kerangka konseptual dan hipotesis
7.	Revisi Bab III (memperbaiki waktu, sampel dan instrumen Penelitian beserta teknik analisis data
8.	Revisi memperbaiki lampiran .

Medan, Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembahas



Mawar Sari, S.Pd, M.Pd., AIFO Fit.

Lampiran 23 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Pada hari ini Rabu, Tanggal 26 Bulan November 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Widia Alviani
 NPM : 2202090151
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Pada hari Rabu, tanggal 26 November, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Desember 2025

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Mawar Sari, S.Pd, M.Pd., AIFO Fit.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 24 Lembar Permohonan Riset

Medan, Desember 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

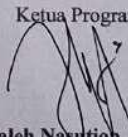
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Bapak pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Widia Alviani
NPM : 2202090151
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.****Penting!!****

Lampiran 25 Lembar Riset

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IA/KPPT/03/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6623474 - 6631003
<https://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menandatangani surat ini, agar menandatangani dengan baik dan bertanggung jawab.

Nomor : 2922/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 25 Jumadil Akhir 1447 H
 15 Desember 2025 M



Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 067248 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb


Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Widia Alviani**
 N P M : 2202090151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edu Card terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas II SDN 067248 Medan**


Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum

 
 Dekan
Dra. H. Samsuryusnita, M.Pd.
 NIDN.0003066701

****Pertinggal****



Lampiran 26 Lembar Balasan Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 067248
KECAMATAN MEDAN MARELAN
AKREDITAS : B
 e-mail : sdnegeri067248@gmail.com

Jl. Marelan Raya Kel. Tanah Enam Ratus Kec. Medan Marelan, Kode Pos 20245

Medan, 16 Desember 2025

No : 422/317/SDN.48/XII/2025
 Lamp : -
 Hal : Balasan Surat Izin Riset

Kepada Yth,
 Dekan
 FKIP – UMSU
 Di
 T e m p a t

Assalamulaikum, Wr, Wb.
 Dengan Hormat


Berdasarkan Nomor Surat : 2922/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Perihal : Permohonan Izin Riset di
 UPT. SD Negeri 067248 Kec. Medan Marelan Medan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : WIDIA ALVIANI
 NIM : 2202090151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diterima untuk melakukan penelitian di UPT. SD Negeri 067248 Jl. Marelan Raya Kel.Tanah Enam Ratus Kec. Medan Marelan Medan yang dimulai dari tanggal 17 Desember 2025 digunakan untuk penyusunan Skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edu Card Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas II SDN 067248 Medan**”.


Demikian Surat ini di perbuat Untuk dapat di pergunakan sebagai mana mestinya.

Medan, 16 Desember 2025
 Kepala UPT SD Negeri 067248



KAPTIAH, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19661129 199301 2 001

Lampiran 27 Berita Acara Bimbingan Skripsi









MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

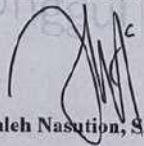
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Widia Alviani
 NPM : 2002090151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

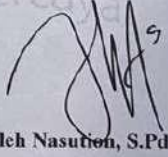
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
19/Desember/2025	Revisi Bab IV	
23/Desember/2025	Revisi Bab IV	
15/Januari/2026	Revisi Bab V	
22/Januari/2026	Menambahkan Lampiran	
29/Januari/2026	Melengkapi Lampiran	
07/Februari/2026	Acc sidang skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Februari 2026
Dosen Pembimbing



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 28 Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Widia Alviani
 N.P.M : 2202090151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:
 Pembimbing


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh:


Dean


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran 29 Lembar Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama Lengkap : Widia Alviani
 N.P.M : 2202090151
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa SKRIPSI saya yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 2 SD Negeri 067248 Medan**” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2026
 Yang menyatakan



Widia Alviani
NPM. 2202090151

Lampiran 30 Hasil Turnitin

PARAFRASE SKRIPSI WIDIA (22 JANUARI 2026)3.docx

ORIGINALITY REPORT

21%	18%	12%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
4	repository.upi.edu Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	repository.stp-bandung.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
8	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%
9	ejournal.utp.ac.id Internet Source	<1%
10	docplayer.info Internet Source	<1%
11	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
12	zombiedoc.com Internet Source	<1%

Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama : Widia Alviani
2. Tempat Tanggal Lahir : Medan, 23 April 2004
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Anak Ke : 1 dari 1 Bersaudara
7. Status : Belum Menikah
8. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Muhammad Ali Said
 - b. Ibu : Sugiati
9. Alamat : Dusun VIII Jl.Beringin II Pasar X

B. PENDIDIKAN

1. TK Al-Istiqomah Tahun 2009-2010
2. SD Swasta PAB 4 Manunggal Tahun 2010-2016
3. SMP Negeri 1 Labuhan Deli Tahun 2016-2019
4. SMA Pangeran Antasari 2019-2022
5. Tercatat sebagai Mahasiswa FKIP UMSU Tahun 2022 - 2026