

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PECAHAN TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI 4 METRO UTARA**

(Skripsi)

**Oleh
Ananda Dita Putri**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 4 METRO UTARA

OLEH

Ananda Dita Putri

Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara masih rendah karena dalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan merasa jenuh saat pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experimental Design*, bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel berjumlah 43 orang peserta didik dari 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan teknik pengampilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes, dokumentasi dan observasi. Analisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana. Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara sebesar 0,602 dengan kriteria “Kuat”.

Kata Kunci: hasil belajar, matematika, media kartu pecahan

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING SPLIT CARD MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 4 METRO UTARA

By

Ananda Dita Putri

The learning result of fourth grade students at SD Negeri 4 Metro Utara are still low because in the learning process the educators have not used instructional media which causes students to be less interested and feel bored when learning mathematics. The purpose of this study was to determine the effect of using fractional card learning media on the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 4 Metro Utara. This type of research is a quantitative research with the Quasi Experimental Design research method, the form used in this study is the Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 43 students from 2 classes consisting of experimental class and control class. The sampling technique used is purposive sampling technique. Data collection techniques with test techniques, documentation and observation. Data analysis uses a simple linear regression formula. The results showed that there was an effect of using fractional card learning media on the learning result of students in class IV SD Negeri 4 Metro Utara by 0,602 with the criterion "Strong".

Keywords: fractional card media, learning result, mathematics

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PECAHAN TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI 4 METRO UTARA**

**Oleh
Ananda Dita Putri**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU
PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI 4 METRO UTARA**

Nama Mahasiswa : **Ananda Dita Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1953053005

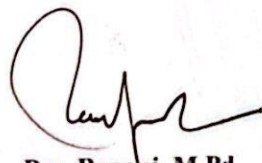
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

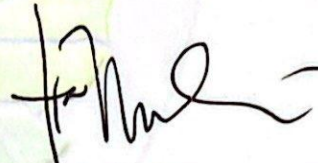
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing



Drs. Rapani, M.Pd.
NIP. 19600706 198403 1 004



Ika Wulandari Utaming Tias, S.P., M.Pd.
NIP. 19841025 201903 2 008

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

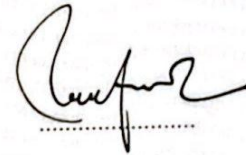


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

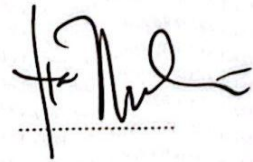
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.



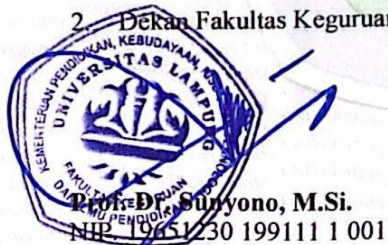
Sekretaris : Ika Wulandari Utaming Tias, S.P., M.Pd.



Anggota : Drs. Muncarno, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Agustus 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Dita Putri
NPM : 1953053005
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 28 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



Ananda Dita Putri
NPM 1953053005

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ananda Dita Putri, lahir di Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat pada 06 April 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara yaitu dari pasangan Bapak Sumadi dan Ibu Rita Yorida.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Pangung Jaya, lulus pada tahun 2013
2. MTs Darul Huda Pangung Jaya, lulus pada tahun 2016
3. MAN 1 Kota Metro, lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan (IP), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur SMM PTN-Barat. Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif di organisasi internal kampus seperti Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) FKIP Universitas Lampung pada tahun 2019-2020 dan organisasi eksternal seperti Dompot Dhuafa Volunteer pada tahun 2022.

MOTTO

“Dalam setiap keindahan, selalu ada mata yang memandang. Dalam setiap kebenaran, selalu ada telinga yang mendengar. Dalam setiap kasih, selalu ada hati yang menerima.”

(Helen Keller)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, maha penyayang.

Alhamdulillahirobbil'alamin 'ala kullii hal, sujud syukur kepada sang maha kuasa, dengan segala kerendahan hati, skripsi ini peneliti dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai.

Serta untuk orang-orang terdekatku yang tersayang, dan untuk Almamater kebanggaanku "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara” sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa menyelesaikan gelar sarjana.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung dan pembimbing utama atas kesediaannya untuk membantu, memfasilitasi, memberikan bimbingannya, saran dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.

5. Ika Wulandari Utami Ningtias, S.P., M.Pd., pembimbing kedua atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, kritik, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Drs. Muncarno, M.Pd., penguji utama pada ujian skripsi, terimakasih untuk masukan dan saran-saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Dra. Loliyana, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) yang senantiasa membimbing selama perkuliahan.
8. Seluruh dosen serta karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Hery Suprianto, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 5 Metro Utara yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen. Lindawati, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 4 Metro Utara yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Fitri Hastuti, S.Pd., selaku pendidik kelas IV A yang telah memberikan bantuan dan bimbingan kepada peneliti selama penelitian. Titik Hariyani, S.Pd., selaku pendidik kelas IV B yang juga telah memberikan bantuan dan bimbingan kepada peneliti selama penelitian.
10. Kedua orang tuaku tercinta. Bapak Sumadi dan Ibu Rita Yorida yang telah senantiasa memberikan do'a, kasih sayang dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Jefri Ari Fitrianto, terimakasih atas bantuan, do'a dan dukungannya dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Ari Puspita selaku teman seperjuangan yang tetap bertahan dan selalu memberikan banyak hal positif, terimakasih untuk motivasi, dukungan, serta kebersamaannya selama ini.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 28 Agustus 2023
Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ananda Dita Putri', written in a cursive style.

Ananda Dita Putri
NPM 1953053005

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Tinjauan Putaka.....	7
1. Pengertian Belajar	7
2. Prinsip-Prinsip Belajar	8
3. Pengertian Pembelajaran	10
4. Komponen Pembelajaran	11
5. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
6. Fungsi Media Pembelajaran	12
7. Macam-macam Media Pembelajaran	14
8. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	15
9. Pembelajaran Matematika di SD	17
10. Pengertian Pecahan	17
11. Jenis – jenis Pecahan	18
12. Pengertin Kartu Pecahan	18
13. Manfaat Media Kartu Pecahan	19
14. Pengertian Hasil Belajar	20
15. Indikator Hasil Belajar	21
16. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22

B. Hasil Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Pikir.....	25
D. Hipotesis.....	26
III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
1. Tempat Penelitian.....	28
2. Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	28
1. Populasi Penelitian	28
2. Sampel Penelitian.....	29
D. Variabel Penelitian	29
1. Variabel Bebas	30
2. Variabel Terikat	30
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	30
1. Definisi Konseptual Variabel.....	30
2. Definisi Operasional Variabel.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
1. Teknik Tes.....	31
2. Teknik Dokumentasi	31
3. Observasi.....	31
G. Instrumen Penelitian.....	32
1. Jenis Test.....	32
2. Uji Instrumen Penelitian	32
H. Teknis Analisis Data	35
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	35
I. Uji Hipotesis Penelitian.....	36
J. Rumusan Hipotesis	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Pelaksanaan Penelitian	38
2. Hasil Analisis Data Peneliti.....	39
B. Uji Prasyarat Analisis Data	41
1. Uji Normalitas	41
2. Uji Homogenitas	42
3. Uji <i>N-Gain</i>	42
4. Uji Hipotesis.....	42
C. Pembahasan.....	43
D. Keterbatasan Penelitian.....	44
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil PTS Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.....	3
2. Waktu Penelitian	28
3. Populasi Penelitian	28
4. Klasifikasi Validitas.....	33
5. Klasifikasi Reliabilitas	34
6. Kriteria Uji Daya Pembeda	35
7. Kategori <i>N-Gain</i> Skor	36
8. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	39
9. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	40
10. Rata-rata Peningkatan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen...	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	26
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	51
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	52
3. Surat Validasi Instrumen Tes	53
4. Surat Uji Coba Instrumen.....	54
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	55
6. Surat Izin Penelitian	56
7. Surat Balasan Izin Penelitian	57
8. Data PTS Pelajaran Matematika kelas IV A SD Negeri 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.....	58
9. Data PTS Pelajaran Matematika kelas IV B SD Negeri 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.....	59
10. Silabus Kelas 4 Mata Pelajaran Matematika.....	60
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	71
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	76
13. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	81
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	86
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	91
16. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	96
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	101
18. Rekapitulasi Reliabilitas Uji Coba Soal	102
19. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	103
20. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	104
21. Kisi-kisi Soal	105
22. Tes Uji Kompetensi Pengetahuan Matematika	121
23. Kunci Jawaban	128
24. Jawaban Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	129
25. Jawaban Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	131
26. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen.....	133
27. Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	136
28. Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen	139
29. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	142
30. Uji Homogenitas Pretest	145
31. Uji Homogenitas Posttest	147
32. <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	149
33. <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	150

34. Tabel Nilai Chi Kuadrat	151
35. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	152
36. Dokumentasi Aktivitas Penelitian.....	153

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang, dan yang menentukan serta menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia yang utama. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas setiap orang. Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan Undang-undang di atas pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat pada era globalisasi. Bukan hanya pemerintah yang harus meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan melalui kurikulum yang dibuat, tetapi juga yang bertanggung jawab sebagai pendidik. Pendidik harus mampu membimbing dan mendidik peserta didik kearah yang lebih baik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan hal yang sangat strategis dalam pemberian pendidikan formal yang paling awal. Pendidikan dasar merupakan

pondasi bagi keberhasilan dalam mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya serta pondasi bagi pembentukan manusia Indonesia secara keseluruhan. Melalui pendidikan dasar, manusia Indonesia dipersiapkan untuk memperoleh bekal kemampuan dasar dalam mewujudkan kualitas kehidupan yang wajar serta mampu mengembangkannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia, baik dalam kehidupan di sekitarnya maupun dalam melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan di SD akan menjadi pondasi yang kuat untuk pendidikan selanjutnya, dengan syarat apabila pendidikan yang diberikan tepat dan mendalam sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Banyak peserta didik yang menganggap belajar adalah hal yang kurang menyenangkan. Istilah belajar sudah sangat dikenal secara luas dan banyak para ahli yang mengemukakan definisi yang berbeda-beda. Menurut R. Gagne dalam Susanto (2016), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui berbagai macam proses pembelajaran salah satunya adalah matematika. Susanto (2016) menyatakan bahwa, matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat. Matematika merupakan ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Di Indonesia matematika masih tergolong rendah, hal tersebut disebabkan oleh pendidik yang selama ini dinilai kurang efektif dalam memilih strategi pembelajaran. Pendidik belum menekankan pada pengembangan daya nalar (*reasoning*), logika, dan proses berpikir kreatif. Bahkan pembelajaran matematika di Indonesia berlangsung dengan metode ceramah, sehingga pada kegiatan pembelajaran di sekolah sebagian besar peserta didik kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit dan membosankan di sekolah. Hal ini sesuai dengan perolehan nilai pada

pembelajaran matematika yang dilihat berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mengacu pada standar kompetensi lulusan. Dalam menetapkan KKM, satuan pendidikan harus merumuskannya secara bersama antara kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan lainnya. KKM dirumuskan setidaknya dengan memperhatikan 3 (tiga) aspek: karakteristik peserta didik (*intake*), karakteristik mata pelajaran (kompleksitas materi/kompetensi), dan kondisi satuan pendidikan (daya dukung) pada proses pencapaian kompetensi.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan pada November 2022 diketahui bahwa ketuntasan belajar peserta didik masih rendah. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara pendidik belum menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan pada saat proses pembelajaran pendidik hanya menjelaskan materi pembelajaran kemudian memberikan tugas. Sehingga peserta didik kurang tertarik dan merasa jenuh, selain itu peserta didik sulit menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan masih banyaknya hasil PTS Ganjil peserta didik yang belum memenuhi KKM.

Berikut terdapat daftar Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran matematika kelas IV A dan IV B SD Negeri 4 Metro Utara.

Tabel 1. Hasil PTS Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KK M	Persentase Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	IV A	22	70	3 (14%)	19 (86%)
2	IV B	21	70	7 (32%)	14 (68%)

Sumber: Dokumen Kelas IV SD Negeri IV Metro Utara Tahun Pelajaran 2022/2023

Berdasarkan hasil persentase di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan peserta didik dari kelas IV A dan kelas IV B masih jauh di bawah KKM yaitu 70. Kelas IV A terdapat 3 orang peserta didik atau 14% yang tuntas dan terdapat 19 orang peserta didik atau 86% yang belum tuntas. Sedangkan di kelas IV B terdapat 7 orang peserta didik atau 32% yang tuntas dan terdapat 14 orang peserta didik atau 68% yang belum tuntas.

Media pembelajaran berperan penting dalam mewujudkan suatu pembelajaran yang berkualitas, sejalan dengan pendapat Zaki dan Yusri (2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pecahan sederhana adalah media Kartu Pecahan. Media ini merupakan alat bantu dengan konsep permainan berkelompok. Tidak seperti media garis bilangan yang sudah biasa digunakan oleh pendidik dan dapat membuat peserta didik merasa bosan. Sesuai dengan materi pecahan sederhana, media kartu pecahan sangat cocok digunakan karena melalui media ini hal-hal abstrak dalam konsep matematika dapat dikonkretkan. Efendi (2020) menyatakan bahwa, kelebihan media kartu pecahan salah satunya adalah kartu pecahan dapat mengkonkretkan ide-ide yang abstrak. Hal ini membuat peserta didik merasa sangat terbantu untuk menyelesaikan soal-soal pada materi pecahan sederhana dan peserta didik akan selalu mengingat apa yang telah dipelajari sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara pendidik belum menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik merasa jenuh.
2. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika, diketahui pada kelas IVA 86% yang belum tuntas dan pada kelas IVB 68% yang belum tuntas atau masih jauh dibawah KKM.
3. Peserta didik sulit memahami materi sehingga hasil belajar belum memenuhi standar KKM / hasil belajar peserta didik di kelas IV masih tergolong rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang muncul, maka perlu diadakan pembatasan masalah, agar penelitian ini lebih mendalam pengkajiannya, sehingga peneliti hanya akan memfokuskan pada “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka masalah-masalah yang telah diidentifikasi dapat diperoleh rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Agar dapat digunakan sebagai bahan informasi serta kajian penelitian selanjutnya khususnya bagi para pendidik dan pemerhati peningkatan hasil belajar peserta didik dalam bidang matematika.
 - b. Sebagai bahan referensi dalam memberikan materi mata pelajaran matematika dengan menggunakan media kartu pecahan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik
Agar dapat memahami materi dengan mudah dan menyenangkan sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat.
 - b. Bagi pendidik
Agar dapat dijadikan sebagai masukan dalam memberikan materi pembelajaran matematika.
 - c. Bagi kepala sekolah
Agar dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang media kartu pecahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mutu sekolah.
 - d. Bagi peneliti
Mengembangkan teori-teori yang hasilnya bisa berguna bagi pendidik, peserta didik, dan pihak-pihak yang terkait dengan peningkatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku seseorang. Belajar merupakan suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu peserta didik. Menurut Irham dan Novan (2017) belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya. Suzana dan Jayanto (2021) mengemukakan belajar merupakan suatu perubahan perilaku pada individu yang dapat dibentuk melalui pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan.

Sedangkan menurut Gagne di kutip oleh Sagala dalam Hanafi (2014) menerangkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan situasi yang mengakibatkan adanya perubahan dari seseorang

baik secara tingkah laku, pola pikir, sikap, maupun pengetahuan sebagai hasil dari latihan atau pengalaman.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Kegiatan pembelajaran dibentuk oleh interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi dapat bersifat searah atau interaktif dari pendidik ke peserta didik dan sebaliknya. Pendidik berperan besar dalam menentukan model interaksi kegiatan pilihan. Peran pendidik dalam melakukan kegiatan untuk memilih atau menentukan model interaksi. Peran pendidik dalam melakukan kegiatan memilih atau menentukan model interaksi yang akan terjadi antara pendidik dengan peserta didik disebut mengajar. Sedangkan peserta didik dalam melakukan kegiatan interaksi disebut belajar. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Rusman (2015) adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian dan Motivasi
Prinsip motivasi ini merupakan persepsi peserta didik bahwa peserta didik perlu terus menerus dimotivasi dan dikembangkan lebih lanjut.
- b. Keaktifan
Untuk dapat memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajaran dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional.
- c. Keterlibatan/Pengalaman Langsung
Prinsip ini diperlukan agar peserta didik tidak ragu-ragu untuk menyelesaikan semua tugas belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku yang mencerminkan prinsip partisipasi peserta didik, seperti diskusi untuk membuat laporan, peserta didik yang mengalami reaksi kimia, dan perilaku serupa.
- d. Balikan dan Penguatan
Untuk menerima umpan balik atas kemungkinan bentuk perilaku peserta didik, dapat dilakukan dengan segera membandingkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan skor yang dicapai, atau hasil belajar yang kurang memadai.

Adapun menurut Ali (2013) terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses dalam proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik dalam upaya meningkatkan pelaksanaan pembelajaran.

a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, tanpa adanya perhatian maka pelajaran yang diterima dari pendidik adalah sia-sia. Selain dari perhatian, motivasi juga mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat, peserta didik yang memiliki minat terhadap sesuatu cenderung tertarik perhatiannya dan timbul motivasi untuk mempelajarinya.

b. Keaktifan

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari peserta didik dan pendidik. Dari segi peserta didik, belajar dialami sebagai suatu proses, mereka mengalami proses mental dalam menghadapi bahan ajar. Dari segi pendidik proses pembelajaran tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.

c. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Dalam diri peserta didik terdapat banyak kemungkinan dan potensi yang akan berkembang. Potensi yang dimiliki peserta didik berkembang ke arah tujuan yang baik dan optimal. Dalam proses pembelajaran membutuhkan keterlibatan langsung peserta didik. Namun, keterlibatan langsung secara fisik tidak menjamin keaktifan belajar, untuk dapat melibatkan peserta didik secara fisik, mental, emosional dan intelektual, maka pendidik hendaknya merancang pembelajarannya secara sistematis, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran.

d. Pengulangan

Pengulangan dalam kaitannya dengan pembelajaran adalah suatu tindakan atau perbuatan berupa latihan berulang kali yang dilakukan peserta didik bertujuan untuk lebih memantapkan hasil pembelajarannya.

e. Tantangan

Tantangan dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan melalui bentuk kegiatan, bahan dan alat pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan tersebut.

f. Perbedaan Individu

Pada dasarnya setiap individu merupakan satu kesatuan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam belajar terdapat beberapa macam yang semuanya bertujuan untuk menumbuhkan semangat kepada peserta didik agar giat untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran pendidik berhasil dan peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Menurut Rustaman dalam Maasrukhin & Ratnasari (2019) pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik, peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal.

Sedangkan menurut Muhaimin dalam Nursalim (2018) pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik di mana dalam upaya tersebut terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil pembelajaran yang di inginkan. Selain itu, dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 juga disebutkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik terdiri dari beberapa kombinasi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Menurut Hamalik (2011) komponen pembelajaran adalah kombinasi terstruktur dari unsur manusia, bahan, peralatan, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Rakhmwati Indriani dalam Dolong (2016) komponen-komponen pembelajaran yaitu:

- a. Tujuan pendidikan
- b. Peserta didik
- c. Pendidik
- d. Bahan atau materi pelajaran
- e. Pendekatan atau metode
- f. Media atau alat
- g. Sumber belajar
- h. Evaluasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran yaitu meliputi unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. Kata media berasal dari bahasa Latin "*medio*" dalam bahasa latin media diartikan sebagai antara. Jadi secara khusus media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Menurut Moreira dalam Batubara (2020) media pembelajaran adalah instrument yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur agar lebih nyata atau konkret. Sedangkan menurut Mashuri dalam Batubara (2020) media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan serta sudah tentu akan mempermudah pencapaian dan keberhasilan tujuan pembelajaran.

6. Fungsi Media Pembelajaran

Media tanpa seorang pendidik adalah suatu hal yang sulit meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peranan pendidik masih tetap diperlukan sekalipun media telah merangkum semua bahan pembelajaran yang diperlukan peserta didik.

Menurut Kustiawan (2016) secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Umum

Media sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Fungsi Khusus
 - 1) Untuk menarik perhatian peserta didik.
 - 2) Untuk memperjelas penyampaian pesan.
 - 3) Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya.
 - 4) Untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir.
 - 5) Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam Nurrita (2018) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.
- c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.
- d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- e. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media

pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk memotivasi minat, menyajikan informasi dan memberi intruksi. Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai perantara dalam kegiatan komunikasi dalam proses pembelajaran serta sebagai pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

7. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat beberapa jenis. Menurut Syaiful (2013) jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, piringan hitam, *cassette recorder*. Media ini tidak cocok untuk orang yang memiliki kelainan dalam.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam:

- 1) Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.

- 2) Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.

Sementara itu, Sakdiah (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 6 bentuk yaitu:

- a. Benda yaitu benda-benda yang ada di alam sekitar.
- b. Media visual, yaitu berupa gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartu poster dll.
- c. Media audio, yaitu berupa radio, alat perekam atau *tape*.
- d. Media proyeksi diam, yaitu berupa film bingkai, film rangkai, OHP, *projector*.
- e. Media proyeksi atau audio visual yaitu berupa film gerak, program TV dan video.
- f. Multimedia, yaitu berupa teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna komputer.
- g. Media realita, yaitu berupa binatang, herbarium dll yang ada dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran di atas, maka peneliti menggunakan media visual berupa kartu bergambar. Karena media tersebut akan membuat proses pembelajaran tidak terasa membosankan dan membuat jenuh.

8. Prinsip pemilihan media pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran seorang pendidik harus mampu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Chotib (2018) yang menjelaskan “Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifatsifat khasnya (karakteristik)

mediayang bersangkutan”. Adapun Suryani dkk (2018) menjelaskan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Sesuai dengan Tujuan
Media pembelajaran yang digunakan sudah seharusnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar tidak melenceng.
- b. Tepat untuk Mendukung
Materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi Media pembelajaran yang dipilih hendaknya diselaraskan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dalam mendalami isi materi.
- c. Praktis, Luwes dan Bertahan
Artinya media pembelajaran mudah dalam penggunaan, dapat bertahan dan dapat digunakan terus-menerus.
- d. Pendidik mampu dan terampil menggunakan media. Keterampilan pendidik dalam penggunaan media sangat dibutuhkan agar manfaat media pembelajaran dapat memberikan manfaat secara optimal.
- e. Pengelompokkan sasaran
- f. Mutu teknis
Media pembelajaran yang akan dipergunakan harus memenuhi syarat standar tertentu sesuai tujuan yang diinginkan, agar media tersebut layak digunakan.

Adapun Arif (2020) berpendapat bahwa agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan peserta didik, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- a. Media yang akan digunakan harus sesuai dan arahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik.
- d. Media yang digunakan harus memerhatikan efektif dan efisien.

- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan pendidik dalam mengoprasikannya.

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing–masing, maka dari itulah diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan dalam pembelajaran.

9. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika mulai diajarkan di bangku SD. Menurut Aisyah dalam Rokhmah (2018) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika yang berpusat pada peserta didik. Sedangkan menurut Hamzah dan Muhlirarini (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD merupakan proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan *skill* sesuai dengan kemampuan peserta didik secara individu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

10. Pengertian Pecahan

Menurut Heruman (2014) pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.

Sedangkan menurut Dahrim dalam Een, dkk (2020) kata pecahan dapat diartikan berbeda–beda. Ada yang mengartikan bilangan rasional ada pula yang mengartikan lambang bilangan untuk bilangan rasional.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, pecahan juga dapat diartikan berbeda-beda.

11. Jenis – jenis Pecahan

Supadi & Hastusi (2014) menyebutkan bahwa jenis-jenis pecahan antara lain:

- a. Pecahan biasa
Pecahan biasa merupakan pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut, di mana pembilang lebih kecil dari penyebutnya.
- b. Pecahan campuran
Merupakan pecahan yang terdiri dari bilangan bulat utuh dan bilangan pecahan.
- c. Pecahan desimal
Pecahan desimal merupakan pecahan dengan penyebut 10, 100, 1000, dan seterusnya, serta dinyatakan dengan tanda koma.
- d. Pecahan persen (perseratus)
Merupakan salah satu bentuk pecahan dengan penyebut 100.
- e. Pecahan permil (perseribu)
Pecahan dengan penyebut 1000.

Luha (2021) menjelaskan jenis-jenis pecahan antara lain adalah:

- a. Pecahan senilai
Pecahan senilai merupakan pecahan-pecahan yang nilainya berbeda.
- b. Pecahan sederhana
Pecahan sederhana merupakan pecahan yang pembilang dan penyebutnya tidak dapat dibagi lagi oleh bilangan lain, kecuali 1.

12. Pengertian Kartu Pecahan

Media kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pecahan sederhana. Menurut Riyana (2012) media kartu pecahan

merupakan tempat sebagai perantara berlangsungnya pembelajaran, dapat mengembangkan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, agar lebih aktif pembelajarannya. Sedangkan menurut Bovee dalam Hujair (2013) mengatakan bahwa media kartu pecahan adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Artinya, dalam pembelajaran tersebut mempunyai suatu pegangan pendidik yang ditinjau melalui proses berlangsungnya belajar, agar tercapainya suatu belajar mengajar dengan cara mengaktifkan peserta didik saat berlangsungnya belajar. Menambah pengetahuan anak lebih meningkat. Memperjelas pembelajaran dengan sportif dan anak lebih peka terhadap penyampaian tersebut dengan alat peraga.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu pecahan merupakan penyalur pesan atau informasi yang digunakan sebagai alat bantu belajar pecahan bagi peserta didik. Agar peserta didik memahami materi atau informasi yang disampaikan pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

13. Manfaat Media Kartu Pecahan

Menurut Sanaky (2013) manfaat media kartu pecahan secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, diantaranya yaitu:

- a. Pembelajaran pecahan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan pembelajaran yang menarik, peserta didik akan lebih termotivasi dan paham akan jalannya pembelajaran tersebut.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran pecahan dengan baik. Dalam penyampaian materi harus jelas agar dapat diterima peserta didik dengan baik.

- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik. Artinya, dalam penyampaian materi harus bervariasi agar pembelajaran tersebut nyaman bagi peserta didiknya. Tercapainya pembelajaran pecahan yang efektif dan efisien, peserta didik merasa senang dengan pembelajaran yang bervariasi tersebut.
- d. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Adapun menurut Kartika dalam Agnes (2019) kartu pecahan bermanfaat untuk menambah keterampilan peserta didik dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari.

Jadi pembelajaran pecahan sederhana tersebut dapat memberikan suatu hasil belajar peserta didik yang lebih baik dari sebelumnya, dengan cara mengevaluasi soal-soal pecahan sederhana. Tercapainya hasil belajar peserta didik dengan melalui media kartu pecahan, karena merupakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kartu pecahan dapat menciptakan suatu kreasi anak dalam berlangsungnya pembelajaran.

14. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah mengikuti suatu proses pembelajaran formal ataupun nonformal. Menurut Susanto (2013) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan Dimiyati (2015) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang didapatkan dari tes hasil belajar tersebut menjadi acuan dalam melihat kemampuan peserta didik dalam menerima materi.

Selanjutnya Rusman (2015) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman. Proses penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan belajar yang dicapai peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dari hasil belajar tersebut berupa skor atau angka-angka dan dari hasil belajar juga pendidik bisa melihat kemajuan belajar peserta didik.

15. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Menurut Moore dalam Intansari (2017) terdapat tiga ranah hasil belajar yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Ranah Kognitif
Yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif
Yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi dan penentuan ciri-ciri nilai.
- c. Ranah Psikomotorik
Yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movemen, dan creative movement.*

Pendapat lain dari Susanto (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi pada diri peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Bloom dalam Rusman (2017), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a. Domain Kognitif
Domain kognitif berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.

- b. Domain Afektif
Domain afektif berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan minat.
- c. Domain Psikomotorik
Domain psikomotor berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari peserta didik (afektif) dan memiliki *skill* atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian pendidik dalam menilai hasil belajar.

16. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada keadaan yang menyebabkan hasil belajar yang baik atau kurang baik. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2017) yaitu:

- a. Faktor Fisiologis
Secara umum, kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor Psikologis
Setiap individu peserta didik dalam hal ini pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal lain turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif daya nalar peserta didik.

- c. Faktor Lingkungan
Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu dan kelembapan. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.
- d. Faktor Instrumental
Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan pendidik.

Pendapat lain dari Wasliman dalam Susanto (2016) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

- a. Faktor Internal
Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor Eksternal
Faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Internal yang terdapat dalam diri peserta didik seperti motivasi belajar dan minat belajar. Eksternal yang terdapat dari luar diri peserta didik seperti kondisi lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat.

B. Penelitian Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Alamul Iman (2013) melakukan penelitian pada kelas V SD Negeri 05 Manis Mata Kabupaten Ketapang. Metode yang penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Pada siklus I perolehan nilai hasil belajar peserta didik rata-rata 63,6 dan terlampaui menjadi rata-rata 85,7 disiklus II, jadi dari data siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan $85,7 - 63,6 = 22,1$. Jadi dapat disimpulkan terdapat peningkatan penggunaan media kartu pecahan dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 05 Manis Mata Kabupaten Ketapang. Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Alamul Iman dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah terletak pada variabel yang digunakan. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu populasi dan tempat penelitian yang digunakan. Selanjutnya yang dijadikan referensi oleh peneliti adalah tinjauan pustaka.
2. Anggreni (2018) melakukan penelitian di SDN 1 Mataram. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas III SDN 1 Mataram sebanyak 40 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen sebanyak 20 peserta didik dan kelompok control sebanyak 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik yang digunakan adalah uji-t polled varian. Berdasarkan analisis data dengan uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,766 lebih kecil dari t_{tabel} sebesar 2,022 dengan dk 38 pada taraf signifikan 5%

dengan hasil perhitungan koefisien determinasi 1,52%. Maka H_a ditolak dan H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu pecahan dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 1 Mataram tahun pelajaran 2017/2018.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Anggreni dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah terletak pada variabel yang digunakan.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu tempat penelitian yang digunakan.

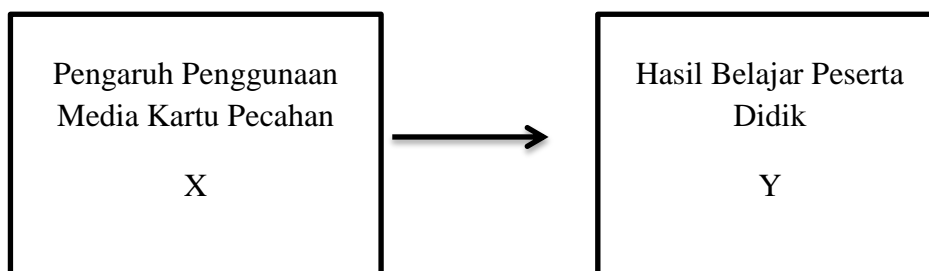
Selanjutnya yang dijadikan referensi oleh peneliti adalah metode penelitian dan teknik pengumpulan data.

3. Ayu Mahanani (2018) melakukan penelitian di SD Negeri 2 Wates tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan model kemmis & McTaggart. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 35 peserta didik. Instrument pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Wates. Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Ayu Mahanani dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada variabel yang digunakan. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu populasi dan sampel yang digunakan serta tempat penelitian, metode penelitian yang digunakan dan teknik analisis data. Selanjutnya yang dijadikan referensi adalah tinjauan pustaka.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk membantu peneliti memusatkan penelitiannya dan memahami hubungan antar variabel. Sugiono (2016) berpendapat bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki

peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, terdapat masalah yang ditemukan, antara lain hasil belajar matematika yang masih rendah. Hal tersebut disebabkan pada saat proses pembelajaran matematika pada materi pecahan pendidik belum menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik dan merasa jenuh. Media pembelajaran berperan penting dalam mewujudkan suatu pembelajaran yang berkualitas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pecahan sederhana adalah media kartu pecahan. Media ini merupakan alat bantu dengan konsep permainan berkelompok. Media kartu pecahan dapat mengkonkretkan ide-ide yang abstrak. Sehingga diharapkan media pembelajaran kartu pecahan akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

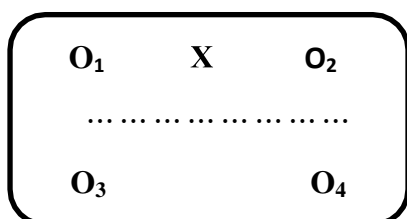
D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis yaitu “terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara”.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan data kuantitatif. Menurut Arikunto (2014) penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*, bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun mengenai rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Keterangan:

O₁ : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O₂ : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

X : Pemberian Perlakuan

O₃ : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

O₄ : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara dengan alamat Jalan Dr. Sutomo, Purwosari Kecamatan Metro Utara, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi penelitian pendahuluan pada bulan November 2022. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 2. Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Kegiatan
1.	Mengantarkan surat izin penelitian pendahuluan	Oktober 2022
2.	Observasi	November 2022
3.	Pelaksanaan Penelitian	Mei 2023

Sumber: Data Pribadi

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Margono (2017) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek dan subyek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

Tabel 3. Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.	IV A	11	11	22
2.	IV B	11	10	21
3.	IV C	10	12	22
Jumlah				65

Sumber: Dokumen Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Sugiyono (2016) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2014) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Dalam penelitian ini sampel berjumlah 43 orang peserta didik dari 2 kelas yang terdiri dari 1 kelas eksperimen dengan 22 orang peserta didik dan 1 kelas kontrol dengan 21 orang peserta didik. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan media kartu pecahan sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *power point*. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV B karena hasil belajar di kelas IV B sudah banyak yang tuntas dalam hasil belajarnya, sedangkan kelas IV A sebagai kelas eksperimen karena hasil belajar kelas IV A masih banyak yang belum tuntas atau masih tergolong rendah.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X).

Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas, variabel terikat dilambangkan dengan (Y).

Berdasarkan judul penelitian, maka terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (X) yakni:
Pengaruh penggunaan media kartu pecahan. Media kartu pecahan adalah salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana media ini dapat dimainkan secara berkelompok. Media ini merupakan salah satu alat atau perantara yang digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik untuk disampaikan kepada peserta didik.
2. Variabel Terikat (Y) yakni:
Hasil belajar peserta didik kelas IV. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik saat setelah mengikuti proses pembelajaran.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel
 - a. Media kartu pecahan merupakan penyalur pesan atau informasi yang digunakan sebagai alat bantu belajar pecahan bagi peserta didik. Agar peserta didik memahami materi atau informasi yang disampaikan pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
 - b. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati dan diukur untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.
2. Definisi Operasional Variabel
 - a. Media kartu pecahan merupakan media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pecahan sederhana. Peserta didik dapat memilih kartu pecahan yang kemudian dicocokkan dengan gambar pada kartu pecahan. Indikator dari hasil belajar pecahan sederhana antara lain mampu membuktikan, menulis lambang, dan menyajikan nilai pecahan.
 - b. Hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang berupa nilai yang diperoleh dari hasil

pretest ke *posttest*. indikator dari hasil belajar yaitu pencapaian yang berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media kartu pecahan.

Pengaruh penggunaan media kartu pecahan terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat jika hasil belajar meningkat dengan kelas eksperimen yang menggunakan media kartu pecahan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kartu pecahan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yaitu untuk mendapatkan data tentang tes hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Teknik Tes

Menurut Margono (2017) tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu menggunakan tes, dengan cara memberikan tes sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes lagi di akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Menurut Arikunto (2014) dokumentasi dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan seperti arsip sekolah, catatan dan perencanaan pembelajaran.

Dokumentasi diperlukan catatan atau bukti yang otentik.

3. Observasi

Menurut Arikunto (2014) observasi meliputi kegiatan yang menarik perhatian objek dengan menggunakan semua indera. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Pengamatan ini menggambarkan kegiatan belajar peserta didik selama peneliti melakukan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Tes

Instrument tes yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik atau untuk mengukur aspek kognitif berupa tes objektif. Pada penelitian ini bentuk tes yang diberikan tes objektif berupa pilihan dengan 4 pilihan jawaban. Tes tersebut diberikan sebelum materi diajarkan (*pretest*) dan sesudah materi diajarkan (*posttest*). Dilihat dari struktur bentuk soal pilihan ganda yang terdiri atas:

- a. *Stem* : suatu pertanyaan/pertanyaan yang berisi masalah yang akan ditanyakan.
- b. *Option* : sejumlah pilihan/*alternative* jawaban
- c. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
- d. *Distractor*/pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Uji Instrumen Penelitian

Agar instrument penelitian dapat dipakai dalam penelitian maka peneliti mengadakan uji coba instrument penelitian untuk memperoleh instrument yang valid dan reliable. Pelaksanaan uji coba soal tes dengan bentuk soal pilihan jamak dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di kelas IV SD Negeri 5 Metro Utara.

a. Uji Validitas

Validitas berkaitan dengan tujuan pengukuran suatu penelitian.

Menurut Arikunto (2014) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Pengujian validitas tes ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Rumus yang digunakan dalam dalam uji validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total

Tabel 4. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	0.00 > rxy	Tidak valid	(TV)
	0.00 < rxy < 0,199	Sangat rendah	(SR)
	0.20 < rxy < 0,399	Rendah	(Rd)
	0.40 < rxy < 0,599	Sedang	(Sd)
	0.60 < rxy < 0,799	Tinggi	(T)
	0.80 < rxy < 1,000	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: (Arikunto, 2014)

Validitas instrument ini dilakukan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{tabel} \leq r_{hitung}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Tes dikatakan reliable apabila instrument diujicoba kepada subjek secara ilang-ulang dan hasilnya tetap sama. Menurut Arikunto (2014) reliabilitas merupakan suatu instrument yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Untuk menentukan reliabilitas instrument tes digunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu sebagai berikut:

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber: Arikunto (2014)

Keterangan

r = Reabilitas Instrumen
n = Banyaknya Butir Pertanyaan
 $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah skor varian butir
 σ_t^2 = Varian Total

Setelah melakukan uji validitas maka selanjutnya diperlukan uji reliabilitas pada instrumen soal tes dan instrumen angket.

Tabel 5. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

c. Taraf Kesukaran

Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian maka akan digunakan rumus taraf kesukaran soal berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Tingkat Kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

d. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda dihitung untuk membedakan kemampuan masing-masing responden. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu.

$$DP = P_a - P_b \text{ Atau } DP = \frac{PA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

DP = Daya beda

P_A = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar
(P = Indeks Kesukaran)

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

BA = Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik yang menjawab benar

Adapun kriteria uji daya beda adalah sebagai berikut

Tabel 6. Kriteria Uji Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
< 0,00	Tidak Baik

Sumber : Arikunto (2014)

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus Chi-Kuadrat (X^2), yaitu:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Keterangan

X^2 = Chi-Kuadrat/Normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak dalam penelitian ini, perhitungan homogenitas menggunakan rumus uji-F pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas, sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria pengujian : Jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, maka H_0 diterima berarti data bersifat homogen. Dan sebaliknya jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$, maka H_0 diterima berarti data bersifat tidak homogen.

c. *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui perlakuan yang diterapkan pada penelitian ini efektif atau tidak. Rumus *N-gain* sebagai berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber: Hake dalam Sundayana (2014)

Kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain*, tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Katagori *N-Gain* Skor

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: Hake dalam Sundayana (2014)

H. Uji Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linear. Menurut Muncarno (2017) regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). persamaan umum untuk regresi linear sederhana adalah:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Secara teknis untuk mencari rumus a dan b yaitu:

$$a = \frac{\Sigma Y - b \Sigma X}{n}$$

$$b = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Keterangan

\hat{Y} = Subjek dalam variabel *dependent* (variabel terikat) yang diprediksikan

n = Jumlah data

a = Nilai konstan harga Y jika X = 0

b = Angka arah atau koefisien regresi

X = Variabel *independent* (variabel bebas)

I. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara tahun pelajaran 2022/2023.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara tahun pelajaran 2022/2023.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media kartu pecahan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan media kartu pecahan dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 0,602 berada pada kriteria “Kuat”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait. Berikut rekomendasi peneliti.

1. Pendidik

Pendidik disarankan selalu memperhatikan dan memberikan dorongan kepada peserta didik agar memiliki semangat belajar yang tinggi terutama bagi peserta didik yang hasil belajarnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pendidik perlu menggunakan media dalam pembelajaran agar membantu peserta didik dalam memahami materi.

2. Peserta Didik

Kepada para peserta didik untuk lebih meningkatkan konsentrasinya pada saat proses belajar mengajar, karena materi yang disampaikan oleh guru perlu dicerna dan dipahami.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik demi menunjang proses belajar dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, karena dengan adanya fasilitas yang memadai dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan begitu hasil belajar matematika dapat terus meningkat.

4. Orang Tua

Kepada orang tua peserta didik agar dapat meningkatkan perhatian, arahan dan bimbingan serta memantau anaknya dalam belajar, karena pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua, pemerintah dan masyarakat.

5. Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lain yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai hasil belajar peserta didik diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga penelitian selanjutnya lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. T. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan. *Edukasia : Jurnal Pendidikan*, 6(2) : 18-25.
- Ali, St. Hasniyati Gani. 2013. Prinsip-prinsip pembelajaran dan Implikasinya terhadap Pendidik dan Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6 (1) : 33-35.
- Arif, Muh dan Eby Waskito Makalalag. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Balai Insan Cendekia Mandiri, Padang.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jawa Timur.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing, Semarang.
- Chotib, Sjahidul Haq. 2018. Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal PGMI*, 1(2) : 109-111.
- Dimiyati, dan M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dolong, H. J. 2016. Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. *V. Journal uinalauddin*, 5 (2) : 293-295.
- Een, dkk. 2020. Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Pecahan Sederhana. *Jurnal pendidikan dan dakwah*, 2 (2) : 310-315.
- Efendi, Didik. 2020. Penggunaan Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Inpres Perumnas 1 Waena Kota Jayapura. *Journal of Islamic Education Fakultas Tarbiyah IAIN Fattahul Muluk Papua*, 1 (1) : 3-7.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamzah, Ali dan Muhlissrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Belajar Matematika*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Hanafi, M. I. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Lentera Pendidikan, Jakarta.

- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Hujair. 2013. *Media Pembelajaran interaktif-Inofatif*. Kaukaba Dipantara, Yogyakarta.
- Intansari, Rini Meilani. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2 (2) : 294-298.
- Irham, M., & Novan, A.W. 2017. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera, Malang.
- Luha, Erwanda. 2021. *Dasar – dasar Matematika untuk SD*. Bhuana Ilmu Populer, Jakarta.
- Margono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Rineka Cipta, Jawa Timur.
- Maasrukhin, A. R., & Ratnasari, K. 2019. Proses Pembelajaran Inquiry Peserta didik MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Auladuna*, 1 (1) : 101-103.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Misykat*, 3 (1) : 173-183.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. CV. Hikam Media Utama, Yogyakarta.
- Riyana, C. 2012. *Media Pengajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, Jakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Grafinda Persada, Jawa Barat.
- Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.

- Rokhmah, Faizatur. 2018. *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 6 Metro Utara. (Skripsi)*. Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Sakdiah, Halimatus. 2022. *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19*. CV. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaban Dipantara, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Supadi & Hastusi. 2014. *Cepat dan Mudah Menguasai Matematika SD*. Indonesia Tera, Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Pramedia Group, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Suzana, Yemmy & Imam Jayanto. 2021. *Teori belajar & pembelajaran*. Literasi Nusantara, Malang.
- Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Zaki, A. & Yusri, D. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pkn di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 7(2) : 813-815.