

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BRIDGE EDUKASI PADA MATERI
PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

VERONICA FERNANDIANA FEDRA MIDYANTO

NPM 19.1.01.10.0136

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh

VERONICA FERNANDIANA FEDRA MIDYANTO

NPM: 19.1.01.10.0136

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BRIDGE EDUKASI PADA
MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Prodi PGSD
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

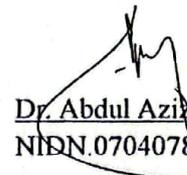
Tanggal: 13 Juli 2023.....

Dosen Pembimbing Skripsi I



Nurita primasatya, M.Pd.
NIDN. 0722039001

Dosen Pembimbing Skripsi II



Dr. Abdul Aziz Hanafi, S.S., M.A.
NIDN.0704078402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

VERONICA FERNANDIANA FEDRA MIDYANTO

NPM: 19.1.01.10.0136

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BRIDGE EDUKASI PADA MATERI
PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi untuk diajukan

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : (Nurita Primasatya, M.Pd.) _____

2. Penguji 1 : (Wahyudi, M.Sn.) _____

3. Penguji 2 : (Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.) _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

DR. Mumun Nurmilawati

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : VERONICA FERNANDIANA FEDRA MIDIYANTO

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ tanggal lahir : Kediri, 15 Februari 2001

NPM : 19.1.01.10.0136

Fakultas/ Prodi : FKIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2023

Yang menyatakan

Veronica Fernandiana F. M

NPM: 19.1.01.10.0136

MOTTO

“Hati Manusia memikir-mikirkan jalannya, tetapi Tuhanlah yang menentukan arah langkahnya”

(Amsal 16: 9 TB)

Karya ini saya persembahkan untuk:

- ♥ Ayah dan Ibu saya tercinta, Bapak Dasrianto dan ibu Minarsih yang selalu menyelimkan nama saya dalam doa dan mendukung saya, serta adik saya Dwinno.
- ♥ Bapak Daniel Parwoto dan ibu Maria Magdalena Kasri Evayanti yang selalu membimbing dan mendukung disetiap langkah saya.
- ♥ Rm. Alexsius Kurdo Irianto yang selalu membimbing, mendukung, dan memotivasi saya selama saya belajar di sini.
- ♥ Rm. Dominicus Mardiyatto R.S. Serta romo-romo yang mendukung saya.
- ♥ Saudari-saudari saya di asrama, Ambarwati, Petricia Brevi Endriaswedi dan Ambaria yang mendukung saya.
- ♥ Hugo adik kecil yang membuat goodmood setiap harinya.
- ♥ Sahabat-sahabat, yang saya sayangi dan menyayangi saya.
Orang-orang yang ada disekitar saya yang selalu memotivasi saya.

ABSTRAK

Veronica Fernandiana Fedra Midiyanto. Pengembangan Media Kartu Bridge Edukasi Pada materi Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: Pengembangan, kartu bridge edukasi, kelas IV, materi pecahan.

Diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan pada materi pecahan. Terdapat permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di kedua sekolah dasar yang memiliki karakteristik yang sama yaitu di SDN Bobang 2 dan SDK Yohanes Gabriel Puhsarang antara lain, siswa kesulitan dengan materi pecahan, belum ada penggunaan media pembelajaran pada materi pecahan, pembelajaran berpusat pada guru yang membuat siswa bosan dan guru membutuhkan media pembelajaran pecahan. Oleh sebab itu dikembangkan media pembelajaran kartu bridge edukasi pada materi pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kevalidan dari media kartu bridge edukasi pecahan pada siswa kelas IV di SDN Bobang 2 dan SDK Yohanes Gabriel, (2) kepraktisan media kartu bridge edukasi pecahan pada siswa kelas IV di SDN Bobang 2 dan SDK Yohanes Gabriel, dan (3) keefektifan dari media kartu bridge edukasi pecahan pada siswa kelas IV di SDN Bobang 2 dan SDK Yohanes Gabriel.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi *analyze, design, development, implementation dan evaluation*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif-kuantitatif. Validasi produk dilakukan melalui dua tahap yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Subjek uji coba terbatas sebanyak 8 siswa dari SDK Yohanes Gabriel Puhsarang sedangkan uji coba luas sebanyak 21 siswa dari SDN Bobang 2. Instrument penelitian menggunakan pedoman observasi, wawancara dan angket yang didalamnya ada pertanyaan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan KKM.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil: (1) kevalidan media kartu bridge edukasi pecahan memperoleh skor 87,69% dan kevalidan materi memperoleh skor 93% yang menyatakan bahwa media kartu bridge edukasi pecahan yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat valid, (2) kepraktisan media kartu bridge edukasi pecahan diambil dari uji coba luas pada angket respon guru sebesar 82,66% dan angket respon siswa 100% yang menyatakan bahwa media kartu bridge edukasi yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat praktis, (3) keefektifan media kartu bridge edukasi pada uji KKM menunjukkan ada pengaruh penggunaan media kartu bridge edukasi terhadap hasil belajar materi pecahan di kedua SD tersebut karena ada perbedaan nilai pre test dan post test. Selain itu dilihat dari hasil siswa dengan nilai post test $\geq 70\%$ yang menyatakan bahwa media papan pecahan yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu bridge edukasi pecahan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika dan dapat membuat pembelajaran tidak bosan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Allah Yang Maha Kuasa, karena atas kurnia-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BRIDGE EDUKASI PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SEKOLAH DASAR”** dapat saya selesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan dorongan kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurwilawati, selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD yang memberikan motivasi kepada mahasiswa.
4. Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan dorongan kepada mahasiswa.
5. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan dorongan kepada mahasiswa.
6. Esty Wydia Harijanto,S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDK Yohanes Gabriel.
7. Riani, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Bobang 2
8. Bapak dan ibu guru serta siswa SDK Yohanes Gabriel dan SDN Bobang 2.
9. Keluarga asrama, Romo dan cagur asrama yang memberikan dukungan dan dorongan baik dari moral dan material.
10. Orang tua dan keluarga Kalibago yang selalu memberikan dukungan, material dan semangat.
11. Sahabat dan teman seperjuangan yang telah mendukung dan memberikan semangat.

12. Serta Pihak-pihak lain yang terlibat dalam penyusunan proposal ini yang tidak bisa disebut satu-persatu.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak yang diharapkan. Dan disertai harapan semoga skripsi memberikan manfaat bagi kita semua.

Terima kasih.

Kediri, 18 Juli 2023

Veronica Fernandiana Fedra Midiyanto

19.1.01.10.0136

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Belajar	Error! Bookmark not defined.
2. Pengertian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

- B. Hakikat Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
1. Pengertian Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
 2. Manfaat Media Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
 4. Karakteristik Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- C. Media Kartu Bridge.....**Error! Bookmark not defined.**
1. Pengertian Media Kartu Bridge.....**Error! Bookmark not defined.**
- D. Media Kartu Bridge Edukasi.....**Error! Bookmark not defined.**
1. Pengertian Kartu Bridge Edukasi**Error! Bookmark not defined.**
 2. Manfaat Media Kartu Bridge Edukasi.....**Error! Bookmark not defined.**
 3. Komponen Media Kartu Bridge Edukasi **Error! Bookmark not defined.**
 4. Cara Pembuatan Media Bridge Edukasi..**Error! Bookmark not defined.**
 5. Cara Bermain dengan Media bridge Edukasi **Error! Bookmark not defined.**
 6. Kelebihan dan kekurangan Media kartu bridge..... **Error! Bookmark not defined.**
- E. Karakteristik Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- F. Materi Pecahan.....**Error! Bookmark not defined.**
- G. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**Error! Bookmark not defined.**
- H. Kerangka Berpikir.....**Error! Bookmark not defined.**

BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENGEMBANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1. Tahap Analisis (analyze)	Error! Bookmark not defined.
2. Tahap Desain (Design)	Error! Bookmark not defined.
3. Tahap Pengembangan (Development)	Error! Bookmark not defined.
4. Tahap Implementasi (Implement)	Error! Bookmark not defined.
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	Error! Bookmark not defined.
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Validasi produk	Error! Bookmark not defined.
E. Uji Coba produk.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
defined.	
A. Hasil Studi Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.

2.	Interpretasi Hasil Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.
3.	Desain awal (<i>Draft</i>) Model.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Pengujian Model Terbatas.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Pengujian Model Perluasan.....	Error! Bookmark not defined.
D.	Validasi Model.....	Error! Bookmark not defined.
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
A.	SIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
B.	IMPLIKASI.....	Error! Bookmark not defined.
C.	SARAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alur Tujuan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Angket Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Indikator Pembuatan Soal	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Kisi-kisi Pre test dan Post test.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Desain Awal Media Kartu Bridge Edukasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Hasil Validasi oleh Ahli Media untuk mengukur Kevalidan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Hasil Validasi oleh Ahli Materi untuk mengukur Kevalidan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Perbandingan Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Terbatas (SDK Yohanes Gabriel Puhsarang).....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.10 Perbandingan Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Uji Coba luas (SDN Bobang 2) **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.11 Desain Akhir Media Kartu Bridge Edukasi **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu Bridge 2 dimensi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.2 Desain Kartu Bridge Edukasi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.3 Desain cover seluruh KBE **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.4 Desain KBE halaman belakang..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.5 Desain KBE hoki..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.6 Desain kartu panduan permainan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.7 Gambar desain wadah kartu **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.8 Desain papan skor **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.9 Kerangka Berfikir..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.1 Model Desain Pengembangan (Hamzah, 2021) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.2 Desain KBE halaman depan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.3 Desain KBE halaman belakang..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.4 Desain KBE hoki..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.5 Desain kartu panduan permainan halaman depan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.6 Desain kartu panduan permainan Halaman belakang **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.7 Desain wadah kartu **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.8 Desain wadah kartu **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 Komentar Awal Media Oleh Ahli Media **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 Komentar Akhir setelah Revisi Media **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 Kesimpulan Kevalidan Media oleh Ahli Media **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Komentar Awal Media Oleh Ahli Materi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Komentar Akhir setelah di revisi materi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Kesimpulan Kevalidan Materi oleh Ahli Materi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7 Komentar Guru SDK Yohanes Gabriel **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 Kesimpulan Hasil Respon Guru **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 Kesimpulan Respon Guru **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

1. Pengajuan Judul
2. Berita Acara bimbingan skripsi
3. Surat izin melakukan penelitian
4. Surat keterangan sudah penelitian

5. Perangkat pembelajaran
6. Uji validasi materi
7. Uji validasi media
8. Angket kepraktisan guru dan siswa
9. Angket keefektifan siswa
10. Analisis kebutuhan
11. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai sarana proses belajar yang memiliki komponen-komponen penting yang saling berhubungan yaitu meliputi tujuan, isi, metode, media pembelajaran, lingkungan, pendidik dan siswa. Sebagai seorang pendidik harus memiliki keprofesionalan dalam mengajar yang tercantum pada Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru. Guru atau pendidik dalam kegiatan mengajar dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Kegiatan mengajar tidak hanya tentang interaksi antara guru dan siswa namun untuk pengembangan pengetahuan siswa. Kegiatan belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang disebabkan adanya interaksi antara individu dengan individu yang lainnya, dan individu dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka lebih mampu dalam melakukan upaya untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Arafat, 2017). Mengajar dalam hal ini adalah membantu siswa untuk berpikir secara kritis, sistematis dan logis dengan membiarkan mereka berpikir sendiri dan berimajinasi sesuai kreatifitas mereka (Imamah & Muqowim, 2020).

Kegiatan belajar dapat dilakukan dari mana saja dan tidak mengenal batasan ruang dan waktu. Proses kegiatan belajar yang dilakukan secara formal adalah yang terjadi di sekolah dengan bertujuan untuk mengarahkan para siswa untuk mengetahui perubahan tingkah laku, dan pengetahuan siswa.

Salah satu proses dari keberhasilan kegiatan belajar adalah bergantung pada kompetensi guru yang bertanggung jawab dalam kegiatan mengajar yang dilakukannya. Didalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya sekedar melihat dan meniru dari apa yang sedang diamati, akan tetapi siswa juga harus bisa melakukan penyeleksian, menyaring, memberi makna atau arti dan harus aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut guru harus bisa untuk kreatif dan memiliki cara unik agar siswa mampu dan dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan juga sesuai dengan materi dari kurikulum yang berlaku agar siswa dapat antusias untuk terus mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran dibuat untuk membantu terciptanya suasana belajar yang baik dan kondusif. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dan berguna dalam kegiatan pembelajaran untuk guru dan siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pesan ajar untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Putra & Suniasih, 2021). Begitu dengan siswa sekolah dasar masih membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang kemampuan atau level berfikir mereka yang masih konkret. Untuk itu media yang digunakan adalah media yang memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Kebutuhan dan karakteristik yang dimaksud yaitu dapat membantu permasalahan bahwa siswa kesulitan dalam pembelajaran materi pecahan.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran tertentu, salah satunya pada muatan Matematika. Belajar matematika sangat diperlukan karena dapat membantu peserta didik untuk berpikir logis dan kritis serta mampu bernalar dengan baik (Rachmantika & Wardono, 2019). Salah satu materi yang termasuk matematika yaitu pecahan. Pecahan merupakan materi yang kompleks dan telah terbukti merupakan materi yang sulit bagi anak kelas IV (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022). Materi pecahan meliputi pecahan senilai, pecahan campuran dan penjumlahan pengurangan pecahan. Mempelajari matematika dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika memberikan manfaat bagi pembentukan pengetahuan siswa. Untuk mencapai pembelajaran ilmiah yang bermakna, diperlukan sarana pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kartu bridge edukasi.

Media kartu bridge atau kartu remi merupakan sebuah permainan kartu yang sangat populer hampir di semua kalangan masyarakat, tidak hanya di Indonesia namun juga di manca negara (Alya, 2022). Kartu bridge identik dengan permainan. Selain mudah dimainkan, permainan kartu bridge ini tidak membutuhkan peralatan yang mahal dan rumit (Wibowo, 2014). Tidak hanya sebagai media permainan, kartu bridge ini kerap digunakan sebagai media pembelajaran untuk pelajaran matematika dan statistic (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Oleh karena itu, kartu bridge ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, dikarenakan ada edukasi didalam media kartu bridge.

Pada tanggal 2 dan 6 November 2022 di SDK Yohanes Gabriel Puhsarang Kediri serta tanggal 9 November 2022 di SDN Bobang 2 Kediri peneliti melakukan analisis kebutuhan yang berkaitan dengan realita yang ada di dua sekolah dasar yang bersangkutan. Hasil analisis kebutuhan seperti dibawah ini.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan kesamaan karakteristik dari kedua sekolah dasar yaitu (1) Sekolah berada di kecamatan Semen Kediri hal ini menyebabkan wilayah geografis yang sama, (2) karakteristik siswa sama, siswa suka bermain dan belajar, (3) siswa senang menggunakan media visual, (4) siswa senang ketika pembelajaran secara berkelompok, (5) guru belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses KBM, alasannya sudah dipermudah melalui bahan dari buku, belum ada inisiatif untuk membuat, dan ribet dalam mempersiapkannya. Dari kesamaan karakteristik juga terdapat hasil observasi yaitu bahwa proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), kurangnya interaksi siswa dengan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memiliki latar belakang kepribadian yang berbeda-beda, guru berpacu pada buku, dan guru membutuhkan media untuk materi pecahan dikarenakan belum terpikirkan media yang cocok untuk materi pecahan, ribet dalam memepersiapkannya. Hasil angket di SDK Yohanes Gabriel menunjukkan bahwa guru menganggap semua siswa kesulitan dalam mata pelajaran matematika yang diberikan, siswa menganggap dirinya kesulitan dalam mata pelajaran matematika dengan

presentase 62% dan kesulitan dengan materi pecahan sebesar 50%. Angket tentang teknik belajar diadaptasi dari (Alriani dkk, 2022) menyebutkan bahwa teknik belajar ada bermacam-macam yaitu seperti (1) belajar sambil bermain, (2) pembelajaran dengan media, (3) belajar berkelompok, (4) belajar di luar ruangan, (5) belajar dengan diberi reward, (6) berolahraga ringan sebelum memulai pembelajaran dan (7) belajar sambil bernyanyi. Dari teknik belajar siswa menunjukkan bahwa siswa senang menerima materi dengan media pembelajaran sebesar 87,5%, belajar sambil bermain 87,5%, dan senang belajar berkelompok 75%, sedangkan hasil angket SDN Bobang 2 Kediri menunjukkan bahwa guru menganggap semua siswa tidak kesulitan dalam mata pelajaran matematika, siswa kesulitan dalam mata pelajaran matematika dengan presentase 71% dan kesulitan dengan materi pecahan sebesar 67%. Angket tentang teknik belajar menunjukkan bahwa siswa senang menerima materi dengan media pembelajaran sebesar 86%, belajar sambil bermain 86% dan senang belajar berkelompok 80%.

Dari paparan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket yang telah dilakukan di dua sekolah dasar ternyata terdapat permasalahan yang sama. Permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa yakni (1) keterbatasan penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi pecahan, (2) siswa kesulitan mata pelajaran matematika pada materi pecahan, (3) pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), (4) Guru membutuhkan media pembelajaran pada mata pelajaran pecahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diketahui bahwa (1) siswa mengalami kesulitan pada materi pecahan, (2) guru mengalami permasalahan belum ada penggunaan media pembelajaran dan membutuhkan media, (3) guru berpikiran ribet ketika nantinya mempersiapkan media pembelajaran, (4) sudah dipermudah melalui bahan dari buku, belum ada inisiatif untuk membuat. Terdapat solusi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran kartu pecahan. Berdasarkan hasil peneliti terdahulu, menurut (Nugrahaeni & Kamsiyati, 2013) mengatakan bahwa media berupa kartu pecahan sangat cocok untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena mudah digunakan dan membuat kegiatan belajar sambil bermain dengan berkelompok. Selain itu menurut (Pajarwati et al., 2019) menyatakan bahwa media ini dapat memudahkan siswa memahami materi pecahan dan bisa membandingkan pecahan serta meningkatkan nilai peserta didik.

Dari paparan tersebut dikembangkan media kartu pecahan agar siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan media kartu pecahan dari peneliti terdahulu menurut (Setiawan et al., 2020). Kartu pecahan berupa kartu domino pecahan dengan kelebihan yakni (1) Kartu domino ini tentu berbeda dilihat dari konten dan desainnya, (2) Kontennya dalam kartu domino pecahan ini memuat pecahan biasa dan gambar bangun datar yang menunjukkan pecahan serta pada bagian belakang dilengkapi dengan pengetahuan umum terkait ciri khas Banten, (3) Desainnya juga tentu berbeda kartu domino ini lebih bervariasi dan berwarna sehingga lebih menarik

perhatian peserta didik. Berdasarkan kelebihan kartu dari peneliti terdahulu, peneliti ingin mengembangkan media kartu pecahan berupa Kartu Bridge Pecahan Edukasi.

Media kartu bridge pecahan edukasi merupakan jenis media visual yang diadopsi dari permainan kartu bridge atau kartu remi yang didalamnya mengandung unsur materi dan pertanyaan, memiliki aturan-aturan permainan, dan dikemas sebagai alat peraga untuk memberikan pemahaman dan melatih siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media ini memiliki tujuan yang lain yaitu: menumbuhkan motivasi belajar siswa, membuat siswa tidak bosan saat pembelajaran, membuat siswa aktif belajar sambil bermain, membuat guru mudah menyampaikan materi dan pertanyaan, dan untuk menguji kelayakan media kartu bridge untuk siswa kelas IV. Menurut (Pertwi et al., 2019), media kartu memiliki kelebihan yaitu secara umum mudah dibuat, harganya terjangkau, penggunaannya tidak terlalu rumit, mudah dibawa, dan dapat menarik minat siswa. Dengan permasalahan tersebut dilakukan penelitian dengan mengangkat topik yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi oleh SDK Yohanes Gabriel Puhsarang Kediri dan SDN Bobang 2 Kediri mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dalam judul “Pengembangan Media Kartu Bridge Pecahan Edukasi pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas.

Permasalahan-permasalahan yang mampu di dentifikasi antara lain:

1. Belum ada penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi pecahan.
2. Siswa kesulitan mata pelajaran Matematika pada materi pecahan.
3. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) yang menyebabkan siswa ramai dan bosan.
4. Guru membutuhkan media pembelajaran pecahan.

C. Pembatasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang terjadi, maka masalah perlu dibatasi dalam penelitian ini. Hal tersebut dilakukan agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal. Berikut penjabaran dari pembatasan masalah.

1. Penelitian dilakukan di kelas IV pada semester 1 SDK Yohanes Gabriel Puhsarang Kediri dan SDN Bobang 2 Kediri.
2. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran kartu bridge edukasi. Kartu bridge edukasi dapat digunakan dengan cara bermain antar kelompok, namun terdapat juga materi dan pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa yang sesuai dengan buku panduan/ cara bermain kartu bridge edukasi.

3. Materi dalam pecahan juga difokuskan untuk kelas IV dengan materi pecahan yaitu pecahan senilai, pecahan campuran dan penjumlahan pengurangan pecahan.

Adanya pembatas masalah diatas dapat digunakan untuk memfokuskan penyelesaian permasalahan.

D. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimana kevalidan media kartu bridge edukasi pada materi pecahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media kartu bridge edukasi pada materi pecahan siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media kartu bridge edukasi pada materi pecahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari setiap pembahasan dalam penelitian ini:

- a. Mendeskripsikan kevalidan media kartu bridge edukasi pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sebagai media di Sekolah Dasar.
- b. Mendeskripsikan kepraktisan media kartu bridge edukasi pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sebagai media di Sekolah Dasar.
- c. Mendeskripsikan keefektifan media kartu bridge edukasi pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sebagai media di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya Media Kartu Bridge Edukasi diharapkan dapat memberikan kontribusi didalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Terutama dengan adanya pengembangan media ini juga dapat menambah referensi/ literatur dari media khususnya pada pembelajaran dengan kurikulum merdeka/ PSP.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media kartu bridge edukasi pada materi pecahan kelas IV sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

b. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dengan adanya media kartu bridge edukasi ini dapat memberikan manfaat untuk lembaga atau sekolah dan menjadi motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran dalam mengajar materi Pecahan dengan suasana berbeda dimasa yang akan datang.

c. Bagi Pembaca penelitian

Manfaat bagi pembaca yaitu dapat mengetahui penelitian pengembangan media pada materi pecahan dan dapat digunakan sebagai sumber literatur untuk penelitian lainnya.

Selain memiliki keunggulan media Kartu Bridge Edukasi juga memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut.

- a) Dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu lama karena belajar sambil bermain dan memerlukan pengaturan yang khusus agar tercapai tujuan pembelajaran. Seperti memahami aturan permainan agar sesuai dan terlaksana.
- b) Cara untuk mendapatkan skor yaitu dengan memiliki kartu angka terkecil dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar, sedangkan yang memiliki angka terbesar tidak memperoleh skor. Sehingga perlu diperjelas lagi, bahwa yang menang adalah dengan mendapatkan skor terbanyak bukan yang memiliki kartu angka terbesar.

1. Faktor pendukung dan penghambat implementasi media

a. Faktor pendukung Implementasi produk

Faktor pendukung Implementasi media kartu bridge edukasi pecahan sebfai berikut.

- 1) Antusias yang baik dari siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bridge edukasi pecahan yang dikembangkan
- 2) Guru sangat senang mempraktikkan media kartu bridge edukase pecahan

3) Peserta didik merasa senang ketika belajar sambil bermain secara tim menggunakan media kartu bridge edukasi pecahan dalam proses pembelajaran.

b. Faktor penghambat Implementasi produk

Hambatan yang dialami dalam pengimplementasian media berupa kartu bridge edukasi pada siswa adalah (1) belajar sambil bermain memerlukan waktu yang cukup lama, karena dalam media tersebut harus mengerjakan tantangan berupa soal secara tim, (2) dalam proses pelaksanaannya membutuhkan waktu lama karena harus memahami aturan-aturan yang tertera dalam kartu panduan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran (A.Holid(ed.). *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Alaswati, S. (2016). *Journal of Physical Education and Sports*. 5(2), 111–119.
- Alya. (2022). Perancangan Kartu Remi Cerita Rakyat Indonesia. *JURNAL LOCUS : Penelitian & Pengabdian*. 9(1), 694–702. <https://doi.org/10.58344/locus.v1i9.520>.
- Arafat, MY. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Training Within Industri(TWI). *PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 8(3), 308-458
- Azizah U. (2015). Pengembangan Media Kartu Carawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk Siswa SD/MI. Institutional Repostory UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta(Skripsi). <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/16482>
- Bito, G. S., & Sugiman, S. (2013). Explorasi Pembelajaran Operasi Pecahan Siswa Sekolah Dasar Menurut Teori Gravemeijer Di Kabupaten Ngada NTT. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 173-183.
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358.
- Ekowati Dyah W. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Gelas Warna Pada Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 2 Malang. *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9(2), 223-228
- Faiz, A. dan P. (2021). Peran Filsafat Progresivisme Dalam Mengembangkan Kemampuan Calon Guru DiAbad-21. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9.
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>.
- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Imamah & Muqowim. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *YINYANG: Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak* 15(2), 263-277
- Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 5(2), 773-780.
- Lusidawaty, Vivi, Yanti Fitria, Yalvema Miaz, and Ahmad Zikri. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan

- Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1): 168–74.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Maimunah, Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Mumpuni, Atikah, & Supriyanto, Agus. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- Mostowfi S, dkk. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental & Science Education* 11(12), 5453-5476
- Moh. Farizqo Irvan, dkk. (2021). Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila “Rensla” untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 1(1), 11-26
- Nugrahaeni, D., & Kamsiyati, S. (2013). Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Konsep Pecahan. *Didaktika Dwija Indria - Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(4), 201–205.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 90–100.
- Pertiwi AB. (2019). Penggunaan Math Game Kartu Remi Berhitung (Karentung) Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Siswa. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika* 2(1), 60-78
- Pribadi, B. A. (2014). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Addie. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purwanto, E. (2014). Model Motivasi Trisula: Sistesis Baru Teori Motivasi Berprestasi. *Jurnal Psikologi* 41(2), 218–228.
- Putra & Suniasih. (2021). Media Diaroma Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5(2), 238-246
- Rachmantika, A. R., & Wardono, W. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah.
- Riwahyudin, Arvi. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1): 11.
- Rohani. (2019). Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pirang. e-prints.unm.ac.id thesis. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/12642>
- Sanaky, H.A.H., (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 1-12.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian dan R&D.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2014). Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 16–20.
- Suryani, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Naskah Drama Berbasis Pendekatan Kontekstual di FKIP Universitas Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 80-92.
- Syahir, AhmadJainuri, M. (2016). Pembelajaran Konvensional. Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 4(80), 4.
- Wibowo TP. (2014). Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* 1(4).
- Worowirastrai E., Dyah, Puji A ., Yuni, Wahyu PU., Ima, D. (2019). ELSE: Elementary School Education Journal. *Elementary School Education Journal*, 3(1), 93–103.
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-model pembelajaran dalam kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa, sastra dan pembelajarannya*, 4(1), 89.

