

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PECAHAN
PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS V SDN
CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



Oleh :

ALDILA AMELIA NATASYA

NPM: 2214060071

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

ALDILA AMELIA NATASYA

NPM: 2214060071

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PECAHAN
PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS V SDN
CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

Dosen Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Skripsi oleh:
ALDILA AMELIA NATASYA
NPM: 2214060071

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PECAHAN
PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS V SDN
CAMPUREJO 2 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
2. Penguji 1 : Encil Puspitoningrum, M.Pd.
3. Penguji 2 : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aldila Amelia Natasya

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl lahir : Kediri / 03 September 2003

NPM : 2214060071

Fak/Jur/Prodi : FKIP / S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada 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 serta disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Aldila Amelia Natasya

NPM. 2214060071

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”
(QS. Al-Insyirah: 6)

“Jika bukan hari ini, mungkin esok, atau nanti”

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan jalan bagi setiap kesulitan, serta menguatkan langkah dalam setiap perjuangan.
2. Ayah tercinta, Arif Suradji. Terima kasih atas segala dukungan, doa, dan kasih sayang yang selalu ayah berikan. Terima kasih karena senantiasa mengiringi setiap langkah perjalanan penulis dan menjadi garda terdepan bagi keluarga dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Kerja keras, pengorbanan, dan ketulusan ayah menjadi sumber motivasi bagi penulis untuk terus berjuang dan meraih cita-cita.
3. Ibu tersayang, Siti Malikhah. Terima kasih, ibu, untuk segalanya. Setiap bekal yang selalu disiapkan, setiap doa yang dipanjatkan, serta setiap kasih sayang dan perhatian yang diberikan menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas kesabaran, pengorbanan, dan dukungan yang tidak pernah putus dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
4. Saudara kandungku, Siti Liswatul Fuadah dan Muhammad Anrezky Armafian Syah. Terima kasih atas dukungan, doa, perhatian, serta kebersamaan yang selalu diberikan selama ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, baik dalam suka maupun duka. Kehadiran kalian menjadi sumber semangat dan motivasi bagi penulis untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan.
5. Keponakan tercinta, Afiqah Rizqana Allisya Putri dan Muhammad Umar Alkafi. Terima kasih atas keceriaan dan kebahagiaan yang kalian hadirkan di tengah keluarga. Kehadiran kalian selalu menjadi penyemangat dan penghibur di setiap momen kebersamaan. Semoga kelak kalian dapat meraih cita-cita yang diimpikan dan menjadi kebanggaan bagi keluarga.

6. Mas Afandi Tri Juliantoro, selaku pasangan penulis. Terima kasih karena selalu hadir untuk mendengarkan setiap cerita, memberikan semangat saat penulis merasa lelah, serta mengingatkan untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah. Kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat yang membantu penulis melewati berbagai tantangan selama menyelesaikan pendidikan ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal baik dan semoga setiap harapan serta cita-cita yang diperjuangkan dapat tercapai dengan baik.
7. Dosen pembimbing penulis, Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. dan Ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesediaan waktu, perhatian, dan ilmu yang telah diberikan dengan penuh dedikasi. Setiap saran dan koreksi yang diberikan menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menyempurnakan penelitian.
8. Sahabat yang seperti saudara, Vinanda Ariyani. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan selama ini. Terima kasih karena selalu mendengarkan setiap cerita, memberikan nasihat saat dibutuhkan, serta menjadi salah satu penyemangat bagi penulis. Semoga persahabatan ini dapat terus terjaga dengan baik hingga masa yang akan datang.
9. Teman seperjuangan, Sinta Lian Cahyani, Lutfiatul Aminin, Helviana Puspita Ayuningsih, Maria Oktaviana Soares Bui Bisi, Lintang Bintari, Lutfia Putri Wahyuningtyas, dan Alfia Ika Rahmawati. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan. Setiap cerita, diskusi, perjuangan, dan kenangan yang tercipta selama masa perkuliahan menjadi bagian berharga yang tidak akan terlupakan.
10. Terakhir, Aldila Amelia Natasya selaku penulis. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai proses selama menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena telah berusaha memberikan yang terbaik, tetap melangkah meskipun sering merasa lelah, dan memilih untuk bangkit setiap kali menghadapi kesulitan. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah baik berikutnya, serta menjadi pengingat bahwa setiap usaha, doa, dan perjuangan akan menemukan hasilnya pada waktu yang tepat.

RINGKASAN

Aldila Amelia Natasya. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pecahan pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu Pecahan, Materi Pecahan, Matematika, Sekolah Dasar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Namun, materi pecahan masih menjadi salah satu materi yang sulit dipahami karena konsepnya bersifat abstrak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi pecahan dan penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Kartu Pecahan serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya pada materi pecahan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Campurejo 2 Kota Kediri dengan subjek sebanyak 28 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan persentase kevalidan, kepraktisan diperoleh dari skor angket, dan hasil keefektifan diperoleh dari N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Pecahan memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 94,2% dan ahli media sebesar 83,3%, dengan rata-rata kevalidan sebesar 88,75% yang termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 90% berdasarkan respon guru, 88,57% pada uji coba terbatas, dan 86,67% pada uji coba luas, yang seluruhnya berada pada kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,77 pada uji coba terbatas dan 0,84 pada uji coba luas yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu Pecahan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan bagi siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pecahan pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian skripsi tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Linda Dwiyanti, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah memberikan saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan.
7. Widi Wulansari, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap materi dalam penelitian ini.
8. Priyono, S.Pd. SD., selaku Kepala SDN Campurejo 2 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
9. Mu'alim, S.Pd., selaku wali kelas V yang telah membantu dan mendampingi penulis selama proses penelitian berlangsung.

10. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Teman-teman Program Studi PGSD serta seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Kediri, 10 Juli 2026



Aldila Amelia Natasya
NPM. 2214060071

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	18
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Desain Pengembangan.....	26
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	27
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	33
G. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	34

BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Data Produk Hasil Pengembangan	36
B. Data Uji Coba	37
C. Analisis Data	49
D. Revisi Produk	53
E. Kajian Produk Akhir	55
BAB V.....	55
PENUTUP	55
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Data Need Assesment.....	3
Tabel 2.1 CP dan TP	17
Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.3 Lembar Respon Guru	31
Tabel 3.4 Lembar Respon Siswa.....	31
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	32
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk dan Kepraktisan Produk	33
Tabel 4.1 Angket Validasi Media.....	38
Tabel 4.2 Angket Validasi Materi	39
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru.....	41
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Uji Coba Terbatas	42
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Uji Coba Luas	44
Tabel 4.6 Nilai Uji Coba Terbatas.....	45
Tabel 4.7 Nilai Uji Coba Luas.....	46
Tabel 4.8 Nilai N-Gain pada Uji Terbatas.....	47
Tabel 4.9 Nilai N-Gain pada Uji Luas.....	48
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil N-Gain.....	52
Tabel 4.11 Desain Awal Media	53
Tabel 4.12 Desain Akhir Media	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 3.2 Desain Kartu Pecahan.....	27
Gambar 4.1 Komentar dan Saran dari Ahli Media.....	49
Gambar 4.2 Komentar dan Saran dari Ahli Materi	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	63
Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	64
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	65
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	67
Lampiran 4. Hasil Wawancara	68
Lampiran 5 Hasil Observasi	70
Lampiran 6. Hasil Angket Kebutuhan Siswa	71
Lampiran 7. Hasil Validasi Materi	72
Lampiran 8. Hasil Validasi Media	76
Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran.....	80
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru	97
Lampiran 11. Hasil Angket Respon Siswa.....	100
Lampiran 12. Hasil <i>Pretest</i> Terbatas	101
Lampiran 13. Hasil <i>Posttest</i> Terbatas.....	103
Lampiran 14. Hasil LKPD.....	105
Lampiran 15. Hasil <i>Pretest</i> Luas	107
Lampiran 16. Hasil <i>Posttest</i> Luas.....	109
Lampiran 17. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas V	111
Lampiran 18. Surat Keterangan Penelitian.....	112
Lampiran 19. Surat Adopsi Media	113
Lampiran 20. Dokumentasi Hasil Kegiatan	114
Lampiran 21. Hasil Cek Plagiasi	116
Lampiran 22. Surat Bebas Plagiasi.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan pondasi penting yang mendukung perkembangan intelektual, praktis, dan emosional siswa, yang sangat berpengaruh terhadap kesuksesan siswa di masa depan. Melalui pemahaman konsep dasar matematika, siswa membangun keterampilan berpikir logis dan kritis yang esensial untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Usro, 2024:231). Matematika dapat diartikan sebagai ilmu yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan sistematis, serta menerapkannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari (Istiawan, 2022:192). Siswa mempelajari berbagai konsep yang bersifat abstrak, meliputi fakta, operasi hitung, konsep, dan prinsip matematika (Murti, 2025:342). Pembelajaran matematika perlu dirancang secara kreatif dan interaktif agar siswa lebih tertarik dan mampu memahami konsep dengan baik. Pendekatan kontekstual, permainan edukatif, penggunaan media visual, serta pemanfaatan teknologi dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan bermakna (Amaliyah, 2022:192). Media pembelajaran perlu dirancang dan digunakan untuk membantu mengatasi hambatan yang dihadapi siswa dalam memahami materi pembelajaran (Ayu, 2023:1304). Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa kelas V Sekolah Dasar umumnya berada pada rentang usia 10–11 tahun, yang menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak berkembang melalui pengalaman yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Siswa mulai mampu melakukan penalaran logis, mengelompokkan objek, membandingkan, serta memahami hubungan sebab akibat, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak tanpa

bantuan media konkret. Oleh karena itu, pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan yang memiliki konsep abstrak, perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep tersebut. Media pembelajaran yang menarik dan konkret tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologis siswa kelas V SD yang masih membutuhkan pengalaman belajar secara langsung agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa juga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Sanjaya, 2024:136).

Berdasarkan hasil *need assessment* yang telah dilakukan pada tanggal 7 Mei melalui keterlibatan guru dan siswa di SDN 2 Campurejo Kota Kediri, diperoleh bahwa sebagian besar siswa kelas V mengalami kesulitan memahami konsep pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, karena beberapa faktor yang saling berkaitan. Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, yang terlihat dari hasil *need assessment* di mana hanya 38% siswa yang menyatakan menyukai pelajaran ini. Selain itu, sebanyak 62% siswa sulit memahami konsep pecahan karena mengaku mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut. Sebanyak 60% siswa juga menyatakan bingung membedakan antara pecahan biasa dan pecahan campuran, yang menunjukkan lemahnya pemahaman terhadap jenis-jenis pecahan. Berdasarkan data yang sama, seluruh siswa menyatakan lebih cepat memahami materi jika menggunakan alat bantu visual serta menunjukkan ketertarikan untuk belajar melalui media interaktif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang melibatkan media visual dan interaktif untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar materi pecahan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, guru perlu mengembangkan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat sekaligus memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Tabel 1.1 Hasil Data *Need Assesment*

No.	Pertanyaan	Ya	Ya (%)	Tidak	Tidak (%)
1	Saya suka mata pelajaran matematika.	11	39%	17	61%
2	Saya tahu apa yang dimaksud dengan pecahan.	12	43%	16	57%
3	Saya merasa kesulitan ketika mempelajari konsep pecahan.	17	62%	11	38%
4	Saya bisa menyebutkan contoh pecahan dengan benar.	11	39%	17	61%
5	Saya bingung membedakan antara pecahan biasa dengan pecahan campuran.	17	61%	11	39%
6	Saya senang belajar pecahan.	10	36%	18	64%
7	Guru menjelaskan materi pecahan dengan cara yang mudah dipahami.	15	54%	13	46%
8	Saya lebih cepat mengerti jika guru menggunakan alat bantu atau gambar.	28	100%	0	0%
9	Saya merasa lebih mudah memahami materi pecahan jika menggunakan media pembelajaran	28	100%	0	0%
10	Saya ingin menggunakan media pembelajaran yang membuat materi pecahan terasa menyenangkan.	28	100%	0	0%

Materi pecahan dalam kurikulum matematika kelas V Sekolah Dasar berperan untuk membekali siswa berhitung yang lebih kompleks. Siswa diharapkan tidak hanya mampu mengenali pecahan biasa, tetapi juga memahami pecahan campuran, desimal, dan persentase, serta mengoperasikannya dalam konteks kehidupan nyata. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami hambatan dalam memahami konsep matematika (Febriyanti, 2025:301). Materi pecahan sering menjadi sumber kesulitan bagi siswa karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan kemampuan pemahaman konsep yang tinggi. Sebagian siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit karena melibatkan banyak perhitungan dan konsep yang tidak mudah dipahami (Istikhomah & Nurmilawati, 2023:1531). Kesulitan ini umumnya terjadi karena siswa belum mampu memvisualisasikan pecahan secara konkret serta mengalami kebingungan dalam memahami hubungan antar pecahan dan penggunaannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang bervariasi menjadi strategi penting untuk mengatasi kesulitan siswa pada materi pecahan.

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi

sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien (Angelintan, 2024:1195). Dalam dunia pendidikan, media berfungsi sebagai sarana bantu yang memfasilitasi proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa sehingga materi pelajaran lebih mudah dimengerti. Media pembelajaran adalah alat, teknologi, atau sumber daya untuk mendukung proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Andriani, 2024:45). Media pembelajaran mencakup berbagai jenis komponen yang berfungsi sebagai penunjang proses berpikir siswa dan sebagai sarana penyampaian stimulus belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi serta merangsang aktivitas belajar (Junaidi, 2019:45). Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual atau pendukung tampilan semata, tetapi juga sebagai fasilitator dalam membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam dan bermakna. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, seperti media visual (gambar, grafik, peta konsep, video animasi), media audio (rekaman suara, narasi penjelas, musik edukatif), media audiovisual (film pendek, video interaktif), serta media interaktif seperti perangkat lunak edukasi, simulasi digital, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

Peran media dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga dapat mempengaruhi motivasi belajar, membantu mengorganisasi informasi, serta memperkuat daya ingat siswa. Pembelajaran yang tidak didukung oleh media pembelajaran mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi secara maksimal, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar (Daryanti, 2022:12). Pemanfaatan media yang tepat dapat membangun suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Media juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengeksplorasi konsep secara lebih luas. Khususnya dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan yang cenderung abstrak, penggunaan media memiliki peran penting dalam mengkonkretkan konsep-konsep tersebut agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran pecahan mampu secara signifikan meningkatkan

pemahaman konsep siswa (Sabrina, 2023:2). Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan beragam penting guna meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa mengatasi kesulitan belajar yang dialami, khususnya pada materi pecahan.

Media kartu pecahan merupakan alat bantu pembelajaran sederhana namun efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Media ini dirancang dalam bentuk kartu yang berisi representasi visual pecahan dan simbol angka pecahan, sehingga memudahkan siswa untuk menghubungkan antara gambar dan konsep matematis (Amaliyah, 2022:192). Penggunaan kartu pecahan terbukti mampu membantu siswa dalam mengenali bentuk, nilai, dan kesetaraan pecahan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Media konkret seperti kartu belajar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menjadikan proses belajar lebih bermakna. Karena kesederhanaannya, media ini dapat dibuat secara mandiri oleh guru maupun siswa dengan biaya rendah, namun tetap memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan minat belajar siswa, khususnya dalam materi pecahan. Pengembangan media pembelajaran kartu pecahan diharapkan dapat menghadirkan inovasi baru dalam dunia pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pecahan di kelas V SDN 2 Campurejo Kota Kediri (Ambaria, 2023:275).

Meskipun penelitian tentang peningkatan pemahaman konsep matematika telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media pembelajaran konvensional atau alat peraga sederhana yang kurang interaktif. Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya karena mengandung beberapa kebaruan, yaitu: 1) pengembangan media pembelajaran kartu pecahan yang didesain menggunakan karakter kartun Doraemon sebagai daya tarik visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pecahan, 2) penyajian kartu yang memadukan ilustrasi karakter Doraemon dengan representasi gambar pecahan, warna yang menarik, dan simbol pecahan sehingga membantu siswa memahami konsep pecahan, membedakan pecahan biasa dan pecahan campuran, serta memahami hubungan antarpecahan secara lebih konkret, dan 3) pengemasan media pembelajaran

dalam bentuk kartu interaktif bertema Doraemon yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selama ini, penggunaan media pembelajaran pada materi pecahan masih terbatas dan kurang variatif, sehingga belum mampu memfasilitasi pemahaman konsep yang bersifat abstrak secara optimal (Ajizah, 2023:10681). Dengan pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi alternatif yang lebih menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep pecahan pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dikembangkan sebuah Media Pembelajaran Kartu Pecahan pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran kartu pecahan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian ini terfokus pada materi pecahan untuk siswa kelas V di SDN Campurejo 2 Kota Kediri.
3. Penelitian ini ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran kartu pecahan yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran kartu pecahan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan di kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN 2 Campurejo Kota Kediri.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN 2 Campurejo Kota Kediri.
3. Mengetahui Tingkat keefektifan media pembelajaran kartu pecahan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan di kelas V SDN 2 Campurejo Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis (bagi sekolah, guru, peserta didik, dan peneliti).

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam pembelajaran matematika, khususnya terkait pemanfaatan media konkret seperti kartu pecahan guna memperkuat pemahaman konsep pada peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis media sederhana yang terbukti efektif meningkatkan pencapaian belajar siswa, terutama pada materi pecahan di kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mendorong sekolah untuk lebih mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Sekolah juga diharapkan menyediakan sarana dan bahan sederhana yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru diharapkan memperoleh pengetahuan baru mengenai cara membuat dan memanfaatkan media kartu pecahan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Media pembelajaran kartu pecahan yang dirancang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi serta ketertarikan siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Selain itu, media ini juga berfungsi untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep pecahan melalui pendekatan yang lebih nyata, menarik, dan sederhana.

d. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran di lapangan dan merancang solusi berupa media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan akademik dan memperluas wawasan dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10680–10686. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>
- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/260>
- Ambaria, Nurmilawati, M., & Nurlaila Zunaidah, F. (2023). *Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen Analysis of Validation and Practicality of Fraction Board Learning Media Development for Grade 2 Elementary School Students in*. 10, 274–284. <https://doi.org/10.29407/e>
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Angelintan, D., Zaman, W. I., & Laila, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 1194–1200.
- Aristia, K., Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Celengan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD A. 1(2), 16–25.
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Ayu, D. A., Laila, A., & Imron, I. F. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Materi IPA SD*. 1303–1311.
- Cahyadi, P. F. A., Astawa, I. W. P., & Suarsana, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pecahan dengan Pendekatan Saintifik untuk Mendukung Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11(2), 2613–9677.
- Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). *Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 11–22.
- Fadillah, N. F., & Nurafni, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1933. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

- Faqih, A. A., & Budiyo. (n.d.). *PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ETNOMATEMATIKA BUDAYA LONGKANGAN DALAM MATERI BANGUN RUANG KELAS VI SD*. 553–565.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Febriyanti, A. R., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (n.d.). *Pengoptimalan Penggunaan Metode Jarimatika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Tarokan Kediri*. 301–306.
- Fitria, R. L. Y., Hasan, M. A., & Sasmita, F. E. (2024). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN DIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIS THORIQUESSALAM SIDOARJO*. 09(September).
- Fitriani, K. T., & Kusuma, D. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PECAHAN MENGGUNAKAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIKA PADA ANAK KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 09, 17–23.
- Friska, A. (2025). *Pengembangan media augmented reality untuk meningkatkan pengetahuan sains siswa kelas iii sd negeri karangroto 04 skripsi*.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). *Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Pecahan di SDIT Al Qonita*. 9, 3–7.
- Istiawan, A. M., Laila, A., & Aka, K. A. (2022). *META ANALISIS PENGARUH METODE PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR*. 6.
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. (n.d.). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 Pada Materi Bangun Datar*. 1530–1536.
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. (2023). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: Studi pustaka. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>

- 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. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Melati, R., Putri, K. E., & Laila, A. (2025). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN WEBSITE GENIALLY PADA MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS III SD NEGERI 4 BAJULAN Riska. 10(3).*
- Milala, H. F., Endryansyah, Budi, & Agung, A. I. (n.d.). *KEEFEKTIFAN DAN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER. 1*, 195–202.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Murti, W. K. W., Putri, K. E., & Laila, A. (2025). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN BERAT SISWA KELAS 2 SDN BULUSARI 3. 10(September)*, 340–354.
- Neviana Nurmadani, Joko Sutrisno AB, R. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAKONMATIKA PADA MATERI PERSEKUTUAN TERBESAR KELAS IV DI SD KARTIKA II-5 BANDAR LAMPUNG TAHUN PENDAHULUAN Pendidikan merupakan faktor penting b.*
- Putu, N., & Ayuningsih, M. (2020). *VALIDITAS ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PENDIDIKAN KARAKTER. V(1).*
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media. 5(1).*
- Sopany, M. U., Rahman, T., & Mulyana, E. H. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di TK IT_Ar-Rasyiid *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3769–3772. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3565>

- Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). *Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik*. 2(1), 1–9.
- Usro. (2024). *Permasalahan matematika yang ada di sekolah dasar*. 8(11), 230–235.
- Wafa, M. F. A., Mardiyah, S., & Agustina. (2025). *STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*. 3(1).
- Wahidin. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. 11, 285–295.
- Wathoni, N. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN KONSEP MATEMATIKA ABSTRAK*. 101–105. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jiim/>
- Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., & Fika Yuliana, dan S. C. (2025). *ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V MI WAHID HASYIM*. 5(2), 580–590.
- Wijaya, F. K., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Pecahan Kelas 5 SD Menggunakan Aplikasi Animaker Maca*. 1380–1386.
- Yulianto, R. R. (2026). *Analisis Implementasi Model ADDIE dalam Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran Inovatif*. 1(November 2025).