

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pecahan pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediripdf

by Turnitin Arise

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). 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 et al., 2022). Siswa mempelajari berbagai konsep yang bersifat abstrak, meliputi fakta, operasi hitung, konsep, dan prinsip matematika (Murti et al., 2025). 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 et al., 2022). Media pembelajaran perlu dirancang dan digunakan untuk membantu mengatasi hambatan yang dihadapi siswa dalam memahami materi pembelajaran (Ayu et al., 2023). 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.

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.

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 et al., 2025). 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). 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 et al., 2024). 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 et al., 2024). 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). 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 penjelasan, 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 et al., 2022). 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 et al., 2023). 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 et al., 2022). 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 et al., 2023).

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 berbasis kartu pecahan yang dirancang secara visual dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara konkret dan bertahap, 2) penyajian kartu yang dilengkapi dengan variasi tampilan seperti gambar, warna, dan bentuk pecahan untuk memperjelas perbedaan antara pecahan biasa dan pecahan campuran, serta 3) pengemasan media yang interaktif sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. 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 et al., 2023). 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 kevalidan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana 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 kevalidan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN 2 Campurejo Kota Kediri.

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

59

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.

36

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.

60

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.

9

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 dasar.

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa (Amaliyah et al., 2022). Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Efektivitas media pembelajaran tercapai ketika alat bantu tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik. Efisiensi tercapai ketika proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan tepat sasaran, mengurangi waktu dan usaha yang dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik. Media pembelajaran yang efektif harus menyajikan materi yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks belajar.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Andriani et al., 2024). Media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Penggunaan gambar, diagram, video, animasi, atau bahkan simulasi interaktif dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak. Hal ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta membantu memahami materi secara lebih mendalam. Pendekatan visual bukan hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Dengan melibatkan indra penglihatan dan audio secara langsung, media pembelajaran dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efektif dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pemahaman siswa tentang materi tergantung dari penyampaian guru. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa variasi atau interaksi yang cukup, siswa bisa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Wijaya et al., 2025.). Metode ceramah yang monoton dapat membuat siswa kehilangan minat dan tidak aktif dalam mencerna informasi yang disampaikan (Mujahadah et al., 2021). Maka, penting bagi guru untuk menggunakan pendekatan yang beragam, termasuk penggunaan media pembelajaran, diskusi kelompok, kegiatan praktik, atau simulasi, agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pendekatan ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Cetak

Media cetak merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang masih banyak digunakan karena fleksibel dan mudah diakses. Bentuknya beragam, seperti buku teks, modul, dan lembar kerja siswa (LKS), yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Keunggulan media ini terletak pada struktur informasinya yang sistematis, keterbacaan yang baik, serta kemampuannya untuk digunakan secara mandiri oleh siswa. Siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing, karena informasi yang disajikan dapat dibaca ulang kapan pun diperlukan. Media cetak tetap relevan dalam pembelajaran masa kini karena selain ekonomis dan praktis, media ini juga mampu memperkuat literasi siswa melalui penyajian materi yang terarah dan mudah dipahami.

2) Media Audio dan Visual

Selain media cetak, pembelajaran saat ini juga banyak menggunakan media audio dan visual, seperti rekaman suara, podcast, gambar, grafik, serta video pembelajaran. Kedua jenis

media ini secara individu maupun dalam kombinasi (audiovisual) dapat membantu menyampaikan materi yang bersifat konkret maupun abstrak. Gambar dan grafik dapat memperkuat pemahaman konsep visual, sedangkan audio dapat memberikan penjelasan verbal yang memperkuat pesan visual. Kombinasi keduanya menciptakan media audiovisual yang sangat efektif, terutama dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan daya ingat. Penggunaan media audiovisual terbukti meningkatkan hasil belajar karena memfasilitasi pembelajaran multisensorik yang membuat siswa lebih aktif dan antusias (Magdalena et al., 2021).

3) Media Interaktif

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, muncullah media interaktif seperti aplikasi pembelajaran, simulasi digital, dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif menjadi penting karena mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kreativitas mereka dalam menyelesaikan masalah (Sopany et al., 2022).

4) Media VR dan AR

Jenis media pembelajaran yang lebih canggih yaitu melalui teknologi realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR). VR memungkinkan siswa untuk "masuk" ke dalam dunia digital yang dirancang menyerupai kenyataan, sementara AR menambahkan elemen digital ke dalam dunia nyata. Keduanya sangat bermanfaat dalam pembelajaran yang memerlukan simulasi nyata, seperti pembelajaran sains, anatomi, atau eksplorasi lingkungan. Penggunaan media VR dan AR terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar (Wahidin, 2025). Selain itu penggunaan media jug

memberikan pengalaman belajar yang imersif dan mendalam, yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar.

26 5) Media Online dan E-learning

Media online dan e-learning mencakup platform pembelajaran daring, video tutorial, forum diskusi, serta berbagai sumber digital lainnya. Media ini sangat penting terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau blended learning. Kelebihan media online adalah fleksibilitas waktu dan tempat. E-learning memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif secara virtual, memperluas akses terhadap informasi, serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru melalui media digital seperti Learning Management System (LMS), Google Classroom, dan sejenisnya (Magdalena et al., 2021).

21 6) Alat Peraga dan Model Fisik

Alat peraga dan model fisik tetap memegang peranan penting terutama dalam pembelajaran konsep abstrak seperti dalam pelajaran matematika atau IPA. Alat peraga memungkinkan siswa untuk melakukan manipulasi langsung terhadap objek, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih konkret dan mendalam. Misalnya, penggunaan blok pecahan, model bangun ruang, atau alat ukur dalam pembelajaran matematika sangat membantu siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik. Alat peraga mampu mengurangi kesulitan belajar siswa dengan menyederhanakan objek-objek abstrak ke dalam bentuk nyata, sehingga proses berpikir menjadi lebih logis dan terarah.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menyampaikan materi secara menarik, konkret, dan mudah dipahami. Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar. Dengan media yang menarik, siswa lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Media pembelajaran dapat

merangsang perhatian siswa, sehingga proses belajar lebih bermakna. Selain itu, media juga mampu menjembatani kesenjangan antara pengalaman langsung dan materi abstrak yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.

Media pembelajaran juga bermanfaat dalam mendukung variasi gaya belajar siswa. Siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik dapat terbantu ketika media yang digunakan sesuai dengan karakteristik mereka. Penggunaan media interaktif seperti gambar, video, dan alat peraga secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep karena melibatkan lebih banyak indera (Sopany et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi, serta memungkinkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Media audiovisual dalam pembelajaran terbukti mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran karena membantu siswa memahami materi lebih cepat dan menyenangkan (Magdalena et al., 2021).

Media pembelajaran juga mempermudah proses evaluasi dan refleksi dalam pembelajaran. Media digital seperti aplikasi edukatif dan e-learning memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan siswa dapat mengakses materi kembali untuk memperkuat pemahaman. Dengan kata lain, media pembelajaran mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif yang merupakan prinsip utama dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam pembelajaran bukan hanya sekadar pelengkap, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif.

d. Media Pembelajaran Kartu Pecahan

Kartu pecahan merupakan salah satu media pembelajaran konkret yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara visual dan interaktif. Media berupa kartu yang memuat gambar pecahan dengan berbagai representasi, seperti gambar lingkaran atau persegi yang dibagi menjadi bagian-bagian, disertai dengan angka

penyebut dan pembilang. Penggunaan kartu pecahan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan karena media ini memungkinkan siswa untuk langsung memanipulasi dan membandingkan pecahan secara visual (Usro, 2024). Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yaitu pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Kartu pecahan juga mendukung pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif. Siswa dapat menggunakan kartu pecahan untuk mencocokkan pecahan dengan gambar, membandingkan ukuran pecahan, atau melakukan operasi hitung pecahan secara berkelompok. Media pembelajaran kartu pecahan mampu meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika karena memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang (Fadillah & Nurafni, 2022). Dengan demikian, penggunaan kartu pecahan sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Dalam pengembangan media kartu pecahan, uji kevalidan dan kepraktisan menjadi tahap penting untuk memastikan media layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Kevalidan Media

Kevalidan media dapat dikaji berdasarkan beberapa kriteria (Neviana Nurmadani, Joko Sutrisno AB, 2024). Pertama, tampilan visual, dimana desain kartu pecahan harus menarik, proporsional, serta penggunaan warna, gambar, dan tata letak sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD sehingga mampu mendukung pemahaman konsep. Kedua, kualitas fisik media, yaitu bahan yang digunakan harus kuat, aman, dan tahan lama sehingga dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, keterbacaan, meliputi kejelasan tulisan dari segi ukuran huruf, jenis font, dan warna agar mudah dibaca serta tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.

Selain itu, kevalidan media juga ditinjau dari kemudahan penggunaan, yaitu aturan penggunaan kartu harus ³³ sederhana dan mudah dipahami baik oleh guru maupun siswa, sehingga media dapat digunakan secara efektif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, interaktivitas menjadi indikator penting, dimana media mampu mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif siswa, seperti melalui kegiatan bermain kartu, diskusi kelompok, maupun eksplorasi konsep pecahan secara langsung.

Dengan demikian, kelima aspek tersebut menjadi dasar dalam penyusunan instrumen kevalidan, sehingga kartu pecahan yang dikembangkan dapat dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria tampilan, kualitas, keterbacaan, kemudahan, dan interaktivitas secara menyeluruh.

b. Kepraktisan Media

Sementara itu, kriteria kepraktisan media kartu pecahan ditinjau berdasarkan angket respon guru dari pendapat (Hapsari & Zulherman, 2021). Kepraktisan media dilihat dari beberapa aspek utama. Pertama, aspek materi, dimana isi kartu pecahan harus sesuai dengan CP kelas V, mencakup penyajian, perbandingan, serta operasi pecahan secara tepat dan akurat, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sehingga mampu memperkuat pemahaman konsep pecahan. Kedua, aspek tampilan media, yaitu desain dan warna kartu harus menarik bagi siswa, didukung dengan tata letak yang jelas serta petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, sehingga tidak menimbulkan kebingungan saat digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, kepraktisan juga ditinjau dari aspek keterpakaian dan kemudahan, yaitu media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tidak memerlukan waktu yang berlebihan, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Terakhir, aspek kebermanfaatan, dimana media kartu pecahan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan

membantu mereka memahami materi melalui cara yang lebih menyenangkan.

Dengan demikian, keempat aspek tersebut menjadi dasar dalam penyusunan instrumen angket kepraktisan, sehingga media kartu pecahan yang dikembangkan dapat dinyatakan praktis apabila mudah digunakan, sesuai kebutuhan pembelajaran, serta memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, yang mencerminkan terjadinya perubahan pada diri siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, siswa perlu memahami materi secara mendalam, terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, serta memiliki dorongan belajar yang tinggi. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya minat belajar siswa, strategi pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Junaidi, 2019). Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam memahami konsep secara konkret dan visual. Siswa lebih mudah memahami konsep matematika jika diawali dengan tahap enaktif (menggunakan benda konkret), ikonik (menggunakan gambar), lalu simbolik (menggunakan angka atau rumus).

Jenis hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga ranah utama berdasarkan Taksonomi Bloom, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan aspek berpikir dan penguasaan pengetahuan, yang mencakup berbagai tingkat kemampuan mulai dari menghafal, memahami konsep, menggunakan pengetahuan, menganalisis informasi, menilai suatu hal, hingga menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Ranah afektif mencakup sikap, minat, nilai, dan motivasi siswa dalam belajar, seperti bagaimana siswa merespons pelajaran dan menunjukkan keterlibatan emosional terhadap materi. Sementara itu, ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik

dan manipulatif, seperti menggunakan alat peraga atau media pembelajaran secara langsung. Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, ketiga ranah ini perlu dikembangkan secara seimbang agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memiliki sikap positif terhadap matematika serta mampu mengaplikasikan konsep melalui keterampilan praktis.

3. Materi Pecahan

Materi pecahan merupakan bagian penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena menjadi dasar untuk memahami konsep bilangan rasional. Pada kelas V SD, siswa mulai diperkenalkan pada berbagai jenis pecahan seperti pecahan biasa, desimal, dan persen, serta cara mengoperasikan pecahan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran materi pecahan seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Kesulitan siswa dalam memahami operasi hitung pecahan disebabkan oleh lemahnya penguasaan konsep dasar, seperti membandingkan pecahan atau mengubah bentuk pecahan (Widayanti et al., 2025). Selain itu, penguasaan konsep penjumlahan serta kemampuan berhitung dasar sangat diperlukan sebagai landasan awal dalam pembelajaran matematika (Melati et al., 2025). Sehingga, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya bersifat prosedural, tetapi juga konseptual.

Dalam pembelajaran matematika di jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada materi pecahan, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dirancang untuk membentuk pemahaman konsep yang kuat serta keterampilan berpikir matematis yang aplikatif. Salah satu CP dalam Kurikulum Merdeka menyatakan Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli.

Sementara itu, Tujuan Pembelajaran (TP) yang diturunkan dari CP tersebut mencakup kemampuan siswa dalam membandingkan nilai pecahan, mengurutkan pecahan, melakukan, hingga melakukan operasi

hitung dalam menyelesaikan soal cerita yang melibatkan pecahan. Oleh karena itu, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk menjadikan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar, dengan mendorong keterlibatan aktif, sikap eksploratif, serta kemampuan merefleksikan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang dipelajari.

Tabel 2.1
CP dan TP

CP	TP
Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli.	Peserta didik dapat membedakan pecahan biasa dan pecahan campuran melalui contoh konkret dan representasi gambar.
	Peserta didik dapat mengubah pecahan campuran menjadi pecahan biasa dan sebaliknya dengan langkah yang tepat
	Peserta didik dapat membandingkan dua atau lebih pecahan biasa maupun campuran menggunakan tanda $>$, $<$, dan $=$ dengan benar.
	Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dari yang terkecil ke terbesar atau sebaliknya dengan tepat.
	Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, baik berpenyebut sama maupun berbeda dengan benar.

Dengan demikian, CP dan TP tersebut menjadi dasar dalam menyusun media pembelajaran kartu pecahan yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Dengan berpedoman pada CP dan TP, media yang dikembangkan tidak hanya relevan dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mendukung peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan perbandingan sekaligus sumber inspirasi bagi penelitian ini. Selain itu, keberadaan penelitian terdahulu juga berperan penting dalam mencegah terjadinya duplikasi atau kesamaan topik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini disajikan beberapa hasil studi sebelumnya yang relevan sebagai landasan dan referensi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ambaria et al., (2023) dengan judul *"Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen"* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan pecahan guna meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II SD, khususnya di Kecamatan Semen, Kediri. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, masing-masing memberikan nilai 87,27% dan 100%, menunjukkan media ini sangat valid dan layak digunakan. Kepraktisan diuji melalui respon guru dan siswa dalam dua tahap uji coba, yaitu terbatas dan luas. Hasil kepraktisan menunjukkan persentase 86%–88% dari guru dan 90%–95,7% dari siswa, yang tergolong sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Kelebihan media ini antara lain penggunaan papan putar dan stik pecahan yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya menggunakan media papan pecahan sedangkan pada penelitian ini menggunakan media kartu pecahan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto et al., (2020) dengan judul *"Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar"* bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan sederhana pada siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun hanya sampai pada tahap validasi karena terkendala pandemi COVID-19. Validasi media dilakukan oleh ahli media dengan hasil 90%, sedangkan validasi materi dilakukan oleh dua ahli dengan hasil 90% dan 92%, sehingga

media dinyatakan sangat layak dan valid digunakan. Permainan ular tangga dirancang dari kain flanel dengan dilengkapi pion, dadu, dan kartu soal pecahan sederhana. Keunggulan media ini adalah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya memakai permainan ular tangga berbahan kain flanel, sedangkan penelitian ini mengembangkan media kartu pecahan.

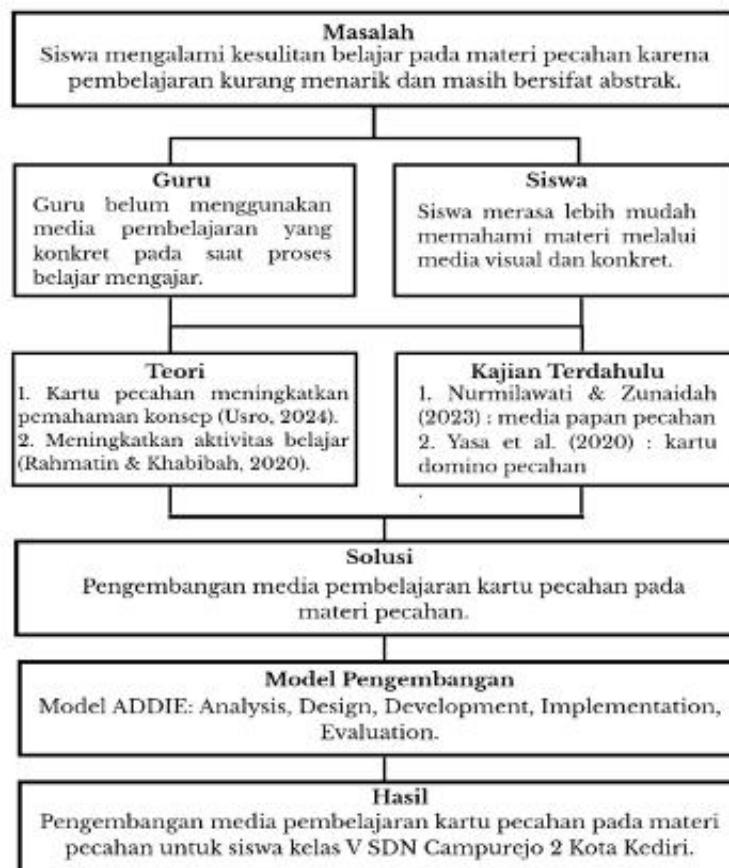
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sctiawan et al., (2020) dengan judul *"Pengembangan Kartu Domino Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar"* bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino pecahan untuk membantu siswa kelas IV SD memahami materi bilangan pecahan secara lebih menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan enam tahapan yang dimodifikasi dari model Sugiyono. Validasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi, masing-masing menghasilkan skor rata-rata 89,3% dan 86%, yang menunjukkan media ini sangat layak digunakan. Uji coba lapangan dilakukan kepada 18 siswa kelas IV SDN Sempu 2. Hasil respon siswa terhadap media mencapai 90,2% (kategori sangat baik), dan hasil pemahaman siswa setelah penggunaan media memperoleh rata-rata nilai 88,3 (kategori sangat baik). Media ini berfungsi sebagai alat bantu visual dan interaktif dalam pembelajaran pecahan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya menggunakan kartu domino, sedangkan penelitian ini mengembangkan media kartu pecahan.
4. Penelitian oleh Fitriani & Kusuma, (2023) dengan judul *"Pengembangan Media Belajar Pecahan Menggunakan Kartu Domino untuk Meningkatkan Literasi Matematika pada Anak Kelas IV Sekolah Dasar"* bertujuan mengembangkan media kartu domino pecahan senilai untuk meningkatkan literasi matematika siswa kelas IV SD. Model pengembangan yang

digunakan adalah ADDIE dengan subjek 11 siswa kelas IV SDN Ledok 6 Salatiga. Hasil validasi materi mencapai 69,33% (kategori cukup layak) dan validasi media mencapai 97,33% (kategori sangat layak). Kepraktisan media dinilai sangat baik oleh guru (94%) dan baik oleh siswa (82%). Efektivitas diuji melalui pretest-posttest, dengan nilai rata-rata meningkat dari 46,5 menjadi 75 dikategorikan sangat tinggi. Media ini dirancang dengan canva dan dilengkapi panduan penggunaan serta pendekatan berbasis literasi matematika. Tujuannya adalah memudahkan siswa memahami konsep pecahan senilai melalui permainan interaktif berbasis cerita. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya menggunakan kartu domino serta untuk meningkatkan literasi, sedangkan penelitian ini mengembangkan media kartu pecahan.

5. Penelitian oleh Ajizah et al., (2023) dengan judul *"Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar"* bertujuan untuk mengembangkan media kartu domino pecahan guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas II SD. Model pengembangan yang digunakan adalah Borg and Gall yang dimodifikasi hingga tujuh tahap, dengan subjek penelitian 22 siswa kelas IIA SDN Masangan Wetan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 84% dari ahli media (kategori layak dengan revisi) dan 88% dari ahli materi (kategori sangat layak). Keefektifan media diuji melalui pretest dan posttest, dengan rata-rata skor meningkat dari 56,59 menjadi 82,5. Selain itu, hasil uji validitas dan reliabilitas soal menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Media ini dirancang dalam bentuk kartu domino yang memuat pasangan gambar dan pecahan, serta dikembangkan dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong partisipasi siswa, dan memudahkan pemahaman konsep pecahan dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya menggunakan kartu domino, sedangkan penelitian ini mengembangkan media kartu pecahan.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian memiliki fokus utama yang sama, yaitu mengembangkan media pembelajaran kontekstual dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Media yang dikembangkan beragam, seperti papan pecahan, permainan ular tangga, serta kartu domino pecahan, namun seluruhnya menunjukkan hasil yang valid, praktis, dan efektif. Persamaan utama dari kelima penelitian ini terletak pada tujuan pembelajaran, yakni membantu siswa memahami konsep pecahan melalui media konkret dan menyenangkan yang mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Sementara itu, perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, kelas sasaran siswa, dan pendekatan khusus yang digunakan dalam masing-masing penelitian.

C. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang merupakan singkatan dari lima tahap utama: *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan produk), *Development* (pengembangan produk), *Implementation* (implementasi atau uji coba produk), dan *Evaluation* (evaluasi dan revisi). Model ini dipilih karena memiliki alur kerja yang terstruktur namun tetap fleksibel, sehingga cocok diterapkan dalam proses penyusunan produk pembelajaran. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut ditampilkan visualisasi dari model pengembangan ADDIE.



Gambar 3.1

Model Pengembangan ADDIE

Sumber: <https://snaonhackedtempe.pages.dev/118097>

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan sistematis yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran, terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* berfokus pada identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan instruksional. Selanjutnya, tahap *Design* melibatkan perancangan tujuan pembelajaran, materi, media, dan evaluasi yang sesuai. Pada tahap *Development*, rancangan yang telah dibuat dikembangkan menjadi produk nyata dan divalidasi oleh para ahli. Tahap *Implementation* merupakan proses uji coba

produk di lapangan untuk melihat efektivitas dan daya guna produk tersebut dalam situasi pembelajaran nyata. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas produk secara menyeluruh melalui evaluasi formatif dan sumatif guna perbaikan dan penyempurnaan. Model ADDIE dipilih karena alurnya sistematis, fleksibel, dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan dalam proses pengembangan pembelajaran. Model ADDIE memungkinkan pengembang untuk melakukan evaluasi berkelanjutan demi menciptakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan (Febriyandani & Kowiyah, 2021).

B. Prosedur Pengembangan

97 Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan Media Pembelajaran Kartu Pecahan pada Materi Pecahan 8 untuk Kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Adapun langkah-langkah dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang menjadi dasar dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran, kebutuhan yang harus dipenuhi, karakteristik peserta didik, serta sasaran pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam penerapannya pada kelas V di SDN Campurejo 2 Kota Kediri, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan. Kesulitan ini muncul karena minimnya penggunaan media pembelajaran konkret yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep pecahan secara nyata. Proses pembelajaran yang cenderung abstrak menyebabkan siswa kurang termotivasi dan sering mengalami miskonsepsi, terutama saat membandingkan maupun melakukan operasi pecahan. Untuk itu, pada tahap analisis ini dilakukan pengumpulan informasi melalui observasi pembelajaran di kelas serta wawancara dengan guru dan siswa. Langkah ini dilakukan guna memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kondisi pembelajaran yang sesungguhnya dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap analisis sangat penting dalam

pengembangan media pembelajaran, karena dapat mengarahkan proses desain dan pengembangan agar lebih terarah, efektif, dan relevan dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa (Cahyadi et al., 2020)

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap *design* (perancangan) merupakan langkah lanjutan setelah analisis kebutuhan dilakukan secara menyeluruh. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis sebelumnya, dengan tujuan agar media yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi. Dalam konteks pengembangan media kartu pecahan untuk kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri, perancangan dimulai dengan menyusun visual awal yang menggambarkan tampilan dan isi dari kartu pecahan. Kemudian dirancang pula format visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, seperti penggunaan warna kontras, ukuran huruf yang cukup besar, dan ilustrasi yang mendukung pemahaman konsep pecahan. Selain itu, peneliti juga menyusun skenario penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, termasuk petunjuk penggunaan, aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif, dan penyesuaian dengan capaian pembelajaran yang ditentukan dalam kurikulum. Tahap desain yang baik seperti perancangan media audio-visual berbasis canva dapat menghasilkan media yang memiliki tingkat kepraktisan dan validasi ahli yang tinggi, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Fadillah & Nurafni, 2022).

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) merupakan proses di mana desain awal media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diubah menjadi produk nyata berupa prototipe. Dalam penelitian ini, prototipe media pembelajaran yang dikembangkan adalah kartu pecahan yang dibuat menggunakan bahan karton atau kertas tebal agar tahan lama dan mudah digunakan oleh siswa kelas V SDN Campurejo 2. Desain visual yang telah dibuat kemudian dicetak dan disusun sesuai dengan konsep pecahan, seperti pecahan biasa, desimal, dan persentase. Setelah prototipe selesai dibuat,

dilakukan proses validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi (untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum dan konsep matematika) serta ahli media (untuk menilai tampilan visual, kepraktisan, dan kemudahan penggunaan media). Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya tahap pengembangan ini, di mana validasi terhadap media pecahan untuk memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika (Cahyadi et al., 2020).

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap *implementation* (implementasi) dalam model ADDIE merupakan fase penting di mana media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas. Dalam konteks penelitian ini, media kartu pecahan digunakan secara langsung oleh guru dan siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan. Pada tahap ini, guru memberikan instruksi penggunaan kartu pecahan, kemudian siswa secara aktif menggunakan media tersebut dalam aktivitas seperti mencocokkan pecahan dengan gambar, menyusun urutan pecahan, atau menyelesaikan soal pecahan melalui permainan edukatif menggunakan kartu. Proses implementasi dilakukan secara bertahap dalam beberapa pertemuan pembelajaran agar siswa memiliki cukup waktu untuk beradaptasi dan memanfaatkan media secara optimal. Implementasi media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan (Kurniawan et al., 2023). Temuan tersebut mendukung pentingnya tahap implementasi sebagai sarana uji coba langsung untuk mengukur keberhasilan media di lingkungan pembelajaran sesungguhnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* (evaluasi) merupakan proses akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui dua

pendekatan, yaitu evaluasi formatif yang dilaksanakan selama proses pengembangan dan implementasi untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan media, serta evaluasi sumatif yang dilakukan setelah media diterapkan guna mengetahui dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pentingnya evaluasi formatif dan sumatif dalam pengembangan media pembelajaran (Friska, 2025). Tahapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa media kartu pecahan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga benar-benar memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas V.

C. Desain Pengembangan

Desain pengembangan media pembelajaran kartu pecahan dilakukan untuk memfasilitasi siswa kelas V SD dalam memahami konsep pecahan secara konkret, visual, dan menarik. Desain ini mencakup beberapa komponen penting, yaitu perencanaan isi materi, format visual kartu, warna dan ukuran, serta skenario penggunaannya dalam pembelajaran. Kartu pecahan dirancang dengan ukuran 10 x 14 cm menggunakan kertas art carton 260 gram agar kuat dan tahan lama. Setiap kartu berisi pecahan dalam bentuk angka dan ilustrasi gambar (seperti lingkaran atau persegi berwarna) yang menunjukkan bagian pecahan tersebut secara visual. Misalnya, kartu dengan pecahan $\frac{1}{2}$ menampilkan gambar lingkaran yang dibagi dua dan satu bagian diarsir. Dalam perancangan ini juga disusun instruksi penggunaannya, seperti menyusun urutan pecahan dari terkecil hingga terbesar, dan aktivitas pengelompokan berdasarkan nilai pecahan.

Media ini juga dirancang untuk dapat digunakan secara individual maupun kelompok, serta fleksibel digunakan dalam pembelajaran tatap muka ataupun mandiri. Pemilihan warna yang cerah dan kontras dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik dan mempermudah identifikasi bagian-bagian pecahan oleh siswa. Rancangan awal ini selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan isi dan desainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SD. Dengan memperhatikan aspek pedagogis dan visual, media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa

serta meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pecahan. Media pembelajaran yang didesain secara visual menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika secara signifikan (Fadillah & Nurafni, 2022).



Gambar 3.2
Desain Kartu Pecahan

D. Tempat dan Waktu Perancangan

1. Tempat

Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah SDN Campurejo 2 yang terletak di Kota Kediri. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan tempat pelaksanaan kegiatan PLP (Pengenaln Lapangan Persekolahan) oleh peneliti, serta letaknya yang berdekatan dengan tempat tinggal peneliti selama berada di Kediri. Selain itu, SDN Campurejo 2 juga telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang memadai, sehingga mendukung penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu kartu pecahan. Dukungan dari pihak sekolah, terutama guru kelas V yang bersikap terbuka dan kooperatif selama proses pengambilan data, menjadi salah satu faktor pendukung yang memperkuat alasan pemilihan lokasi ini. Dengan demikian, SDN Campurejo 2 dinilai tepat sebagai tempat penelitian dalam

rangka mengembangkan media pembelajaran kartu pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V.

2. Waktu Perancangan

Waktu perancangan media pembelajaran kartu pecahan dilaksanakan selama bulan April hingga Juni 2025. Tahapan perancangan diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup telaah terhadap kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas V, serta kondisi sarana dan prasarana di SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Setelah itu, dilanjutkan dengan penyusunan desain awal media berupa rancangan visual kartu pecahan yang mencakup bentuk, warna, ukuran, isi materi pecahan, serta bentuk visualisasi pecahan (seperti diagram lingkaran atau batang). Proses ini juga melibatkan pemilihan media cetak yang sesuai agar kartu tahan lama dan aman digunakan oleh siswa. Selain itu, selama masa perancangan, peneliti juga menyiapkan instrumen untuk validasi media, seperti lembar angket untuk ahli materi dan ahli media, yang digunakan untuk menguji kelayakan dan kualitas desain awal. Semua tahapan ini dilaksanakan secara bertahap dan terstruktur sebagai dasar untuk tahap pengembangan selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan kepada guru kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi terkait kebutuhan pembelajaran, khususnya pada materi pecahan, serta kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi tersebut. Selain itu, wawancara juga dimaksudkan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi kelas, metode pembelajaran yang biasa digunakan, dan keterbukaan sekolah terhadap penggunaan media baru. Hasil wawancara ini menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran kartu pecahan agar sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian

ini adalah pedoman wawancara, yaitu panduan tertulis yang memuat daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian. Pedoman wawancara ini digunakan untuk menggali informasi secara mendalam dari responden terkait topik yang diteliti.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di kelas V SDN Campurejo 2 saat proses pembelajaran berlangsung, terutama saat guru mengajarkan materi pecahan. Tujuannya adalah untuk mengamati secara mendalam karakteristik siswa, gaya belajar yang dominan, respon siswa terhadap pembelajaran matematika, serta situasi dan kondisi kelas secara umum. Observasi ini juga digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Informasi dari observasi ini membantu peneliti menyesuaikan desain dan isi media kartu pecahan agar lebih tepat sasaran dan menarik bagi siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, yaitu alat bantu yang dirancang untuk memandu peneliti dalam mencatat berbagai gejala, perilaku, atau aktivitas yang terjadi di lapangan secara sistematis. Pedoman ini berisi indikator-indikator yang telah disesuaikan dengan fokus penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam mengamati objek secara terstruktur dan objektif.

3. Angket

Angket merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran kartu pecahan yang dikembangkan. Angket ini disebarakan kepada empat pihak, yaitu ahli materi, ahli media, guru kelas V dan siswa kelas V, dengan tujuan memperoleh penilaian yang komprehensif dari berbagai aspek.

a. Angket untuk Validasi Ahli Materi

Dibawah ini adalah angket validasi ahli materi yang nantinya digunakan untuk menguji kevalidan materi dari media yang dibuat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.1

Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan CP dan TP. Materi mencakup konsep pecahan secara utuh dan tepat.
2.	Ketepatan Konsep	Materi disusun secara sistematis dari mudah ke sulit. Contoh soal disesuaikan dengan CP dan TP.
3.	Keterkaitan dengan Tujuan Pembelajaran	Materi dalam media kartu pecahan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
4.	Keterbacaan	Penyajian materi didukung tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.

Sumber : (Neviana Nurmadani, Joko Sutrisno AB, 2024)

b. Angket untuk Validasi Ahli Media

Dibawah ini adalah angket validasi ahli media yang nantinya digunakan untuk menguji kevalidan materi dari media yang dibuat.

Tabel 3.2

Lembar Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan Visual	Desain kartu pecahan menarik dan proporsional. Warna, gambar, dan layout sesuai untuk siswa SD kelas V.
2.	Kualitas Fisik Media	Bahan media kuat, aman, dan tahan lama.
3.	Keterbacaan	Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis font, dan warna).
4.	Kemudahan Penggunaan	Aturan penggunaan kartu mudah dipahami oleh guru dan siswa. Penyajian materi didukung tampilan yang menarik dan mudah dipahami.

Sumber : (Neviana Nurmadani, Joko Sutrisno AB, 2024)

c. Angket Respon Guru

Dibawah ini merupakan angket respon guru yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran Kartu Pecahan setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.3
Lembar Respon Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Aspek Materi	Materi pada kartu pecahan sesuai dengan CP kelas V. Materi dalam kartu pecahan memperkuat pemahaman siswa tentang konsep pecahan.
2.	Aspek Tampilan Media	Desain dan warna kartu pecahan menarik bagi siswa. Tata letak dan elemen dalam media mudah dipahami.
3.	Aspek Keterpakaian dan Kemudahan	Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru merasa terbantu dengan adanya media ini untuk mengajarkan materi pecahan.
4.	Aspek Kebermanfaatan	Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami materi melalui cara yang menyenangkan.

Sumber : (Hapsari & Zulherman, 2021)

d. Angket Respon Siswa

Dibawah ini adalah angket respon siswa.

Tabel 3.4
Lembar Respon Siswa

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Tampilan Visual	Desain kartu pecahan menarik dan proporsional. Warna, gambar, dan layout sesuai untuk siswa SD kelas V.
2.	Kualitas Fisik Media	Bahan aman dan tahan lama.
3.	Keterbacaan	Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis, font, dan warna).
4.	Kemudahan Penggunaan	Aturan penggunaan kartu mudah dipahami oleh guru dan siswa.
5.	Interaktivitas	Media mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif dari siswa.

Sumber : (Hapsari & Zulherman, 2021)

4. Tes

Pelaksanaan tes dibagi menjadi dua jenis, yaitu *pretest* dan *posttest*.

Pretest dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi sebelum penggunaan media pembelajaran. Sementara itu,

posttest dilakukan setelah siswa menggunakan media, dengan tujuan untuk menilai peningkatan pemahaman mereka. Kedua tes ini digunakan sebagai dasar dalam mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut tabel kisi-kisi *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

CP	TP	Bentuk Soal	No. Soal
Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli.	Peserta didik dapat membedakan pecahan biasa dan pecahan campuran melalui contoh konkret dan representasi gambar.	PG	1,2
	Peserta didik dapat mengubah pecahan campuran menjadi pecahan biasa dan sebaliknya dengan langkah yang tepat.	PG	3,4
	Peserta didik dapat membandingkan dua atau lebih pecahan biasa maupun campuran menggunakan tanda $>$, $<$, dan $=$ dengan benar.	PG	5,6
	Peserta didik dapat mengurutkan beberapa pecahan dari yang terkecil ke terbesar atau sebaliknya dengan tepat.	PG	7,8
	Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, baik berpenyebut sama maupun berbeda dengan benar.	PG	9,10

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh dari

berbagai instrumen. Selanjutnya, data yang berhasil dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data deskriptif dan data kuantitatif. Data deskriptif berupa tanggapan yang berisi saran dan masukan dari validator, sedangkan data kuantitatif berupa angka yang menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut. Data yang terkumpul ini kemudian akan dianalisis menggunakan rumus yang sesuai untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

1. Kevalidan dan Kepraktisan Produk

Adapula rumus yang akan dipergunakan untuk melakukan uji kevalidan dan kepraktisan produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai kevalidan/Nilai kepraktisan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk dan Kepraktisan Produk

N ¹⁹	Nilai	Kriteria
1	81%-100%	Sangat Valid/Praktis
2	61%-80%	Valid/Praktis
3	41%-60%	Cukup Valid/Praktis
4	21%-40%	Tidak Valid/Praktis
5	0%-20%	Sangat Kurang Valid/Praktis

Sumber: (Faqih & Budiyo, 2024)

Analisis kevalidan dilakukan berdasarkan penilaian ahli materi dan media, untuk menilai kesesuaian isi, keakuratan konsep, dan tampilan visual media. Analisis kepraktisan didasarkan pada penilaian guru kelas terkait kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran, baik dari sisi guru maupun siswa.

2. Keefektifan Produk

Keefektifan ini diperoleh dari hasil pengukuran kemampuan peserta didik sesudah memakai media. Soal tes diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan produk media kartu pecahan, ketika dilakukan uji coba lapangan. Data yang digunakan untuk mengukur keefektifan media diperoleh dari pretest dan posttest. Keefektifan media

kartu pecahan akan ditinjau melalui nilai n-gain yang diperoleh dari penggunaannya. Rumus menghitung skor n-gain sebagai berikut.

$$g = \frac{T' - T1}{Tmaks - T1}$$

Sumber: (Faqih & Budiyo, 2024)

G. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk

1. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu pecahan yang memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam menunjang proses pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan secara terstruktur guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

2. Uji Coba

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap utama, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

a. Uji coba terbatas

Dilakukan terhadap sekelompok kecil siswa kelas V SDN Campurejo 2 untuk menilai tanggapan awal terhadap media kartu pecahan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik media, dan sejauh mana siswa dapat memahami materi melalui media tersebut. Guru juga diminta memberikan penilaian terhadap aspek kepraktisan melalui angket yang mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, dan keterlibatan siswa.

b. Uji coba luas (uji keefektifan)

Dilakukan setelah media direvisi berdasarkan uji coba terbatas dan validasi ahli. Uji ini melibatkan seluruh siswa dalam kelas yang sama. Pada tahap ini, peneliti menggunakan pretest dan posttest untuk

mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pecahan. Selisih antara skor pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan rumus gain score guna mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah penerapan media pembelajaran.

3. Validasi Produk

Sebelum diujicobakan kepada siswa, media pembelajaran kartu pecahan yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh dua jenis ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kevalidan produk dari segi isi maupun tampilan media.

a. Validasi oleh ahli materi

Mencakup aspek kesesuaian materi, ketepatan konsep, dan keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Ahli materi adalah dosen atau guru yang memiliki kompetensi dalam bidang matematika SD.

b. Validasi oleh ahli media

Meliputi aspek tampilan visual, kualitas fisik media, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas. Ahli media merupakan dosen atau praktisi pendidikan yang memiliki kompetensi dalam desain dan pengembangan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

Pelaksanaan studi lapangan penelitian dilakukan di SDN Campurejo 2 Kota Kediri pada bulan Mei 2026 untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran Kartu Pecahan pada materi pecahan bagi siswa kelas V. Kegiatan ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V yaitu Mu'alim, S.Pd.. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai karakteristik siswa, kendala pembelajaran, serta media yang selama ini digunakan oleh guru. Selain itu, peneliti juga mengamati tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dan cara guru menyampaikan materi pecahan kepada siswa. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Dengan demikian, proses pengembangan media yang dilakukan dapat disesuaikan dengan kondisi nyata yang ditemukan di sekolah sehingga produk yang dihasilkan lebih relevan dan bermanfaat dalam mendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran Matematika pada materi pecahan masih memerlukan media yang lebih menarik dan konkret untuk membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Selama pembelajaran berlangsung, guru lebih sering menggunakan buku paket, lembar kerja, dan penjelasan secara lisan sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak, terutama pada materi yang berkaitan dengan nilai pecahan, perbandingan pecahan, serta operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Beberapa siswa juga terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar masih berpusat pada penjelasan guru. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih

mudah memahami materi dengan media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan kepahaman siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep pecahan secara lebih konkret.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, solusi yang dipilih untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah pengembangan media pembelajaran Kartu Pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V di SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Media Kartu Pecahan dirancang dalam bentuk kartu yang memuat berbagai representasi pecahan, seperti gambar, simbol, dan nilai pecahan yang dapat digunakan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Penggunaan kartu memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung melalui kegiatan, mengelompokkan, membandingkan, menjumlahkan serta mengurangi pecahan sesuai konsep yang dipelajari. Media ini juga dirancang dengan tampilan yang menarik menggunakan kombinasi warna, gambar, dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui penggunaan media tersebut, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pecahan sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat secara optimal.

B. Data Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Sebelum dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, produk akan diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan uji validasi ahli diperoleh data sebagai berikut:

1. Uji Kevalidan

a. Validasi Ahli Media

Pada penelitian ini, validasi media dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran Kartu Pecahan yang dikembangkan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Validator ahli media adalah Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd., yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran. Validator diminta mengisi lembar validasi dengan

memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia serta memberikan komentar dan saran. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan media Kartu Pecahan berdasarkan aspek tampilan visual, kualitas fisik media, keterbacaan, kemudahan penggunaan, interaktivitas.

Tabel 4.1 Angket Validasi Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain kartu pecahan menarik dan proporsional.					✓
2.	Warna, gambar, dan layout sesuai untuk siswa SD kelas V.				✓	
3.	Bahan media kuat, aman, dan tahan lama.				✓	
4.	Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis font, dan warna).				✓	
5.	Aturan penggunaan kartu mudah dipahami oleh guru dan siswa.				✓	
6.	Penyajian materi didukung tampilan yang menarik dan mudah dipahami.				✓	
Jumlah Skor		25				
Skor Maksimal		30				
Presentase Skor		83,3%				

Sumber : (Neviana Nurmadani, Joko Sutrisno AB, 2024)

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh skor sangat baik sebanyak 1 indikator dan skor baik sebanyak 5 indikator. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu Pecahan memperoleh total skor 25 dari skor maksimal 30.

Hasil validasi media Kartu Pecahan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100$$

$$V_{ah} = \frac{25}{30} \times 100$$

$$= 83,3\%$$

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli media memperoleh persentase skor sebesar 83,3% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Pecahan memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

b. Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kelayakan isi media pembelajaran Kartu Pecahan. Validator ahli materi adalah Ibu Widi Wulansari, S.Pd., M.Pd., yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dan pembelajaran Matematika. Validator diminta mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia serta memberikan komentar dan saran. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat dalam media Kartu Pecahan.

Tabel 4.2 Angket Validasi Materi

22 No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sesuai dengan CP dan TP.				√	
2.	Materi mencakup konsep pecahan secara utuh dan tepat.					√
3.	Materi disusun secara sistematis dari mudah ke sulit.					√
4.	Contoh soal disesuaikan dengan CP					√
5.	Materi dalam media kartu pecahan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				√	
6.	Penyajian materi didukung tampilan yang menarik dan mudah dipahami.					√
7.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.					√
Jumlah Skor		33				
Skor Maksimal		35				
Presentase Skor		94,2%				

Sumber : (Neviana Nurmadani, Joko Sutrisno AB, 2024)

Pada penilaian validasi materi Kartu Pecahan terdapat 7 indikator penilaian. Berdasarkan Tabel 4.2, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi memperoleh skor sangat baik sebanyak 5 indikator dan baik

sebanyak 2 indikator. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran Kartu Pecahan memperoleh total skor 33 dari skor maksimal 35.

Hasil validasi ahli materi Kartu Pecahan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100$$

$$V_{ah} = \frac{33}{35} \times 100$$

$$= 94,2\%$$

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 94,2% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran Kartu Pecahan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki ketepatan konsep yang baik, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, materi dalam media pembelajaran Kartu Pecahan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Uji Kepraktisan

a. Hasil Kepraktisan Guru Kelas V

Pada uji kepraktisan ini digunakan angket respon guru yang diisi oleh guru kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri, yaitu Bapak Mu'alim, S.Pd. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran Kartu Pecahan serta media yang dinilai dari aspek materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui kepraktisan media Kartu Pecahan dari sudut pandang guru setelah media diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut data hasil angket kepraktisan guru.

Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Materi	Materi pada kartu pecahan sesuai dengan CP kelas V.					✓
		Materi dalam kartu pecahan memperkuat pemahaman siswa tentang konsep pecahan.					✓
2.	Aspek Tampilan Media	Desain dan warna kartu pecahan menarik bagi siswa.					✓
		Tata letak dan elemen dalam media mudah dipahami.				✓	
3.	Aspek Keterpakaian dan Kemudahan	Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.					✓
		Guru merasa terbantu dengan adanya media ini untuk mengajarkan materi pecahan.				✓	
4.	Aspek Kebermanfaatan	Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	
		Media ini membantu siswa memahami materi melalui cara yang menyenangkan.					✓
Jumlah Skor					36		
Skor Maksimal					40		
Presentase Skor					90%		

b. Hasil Kepraktisan Siswa

Uji kepraktisan yang digunakan yaitu angket respon yang diisi oleh siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Pecahan. Penilaian kepraktisan siswa

1. Uji Coba Terbatas

23

Skon

No.	Aspek	Indikator	Skor					Jumlah Skor
			1	2	3	4	5	
1.	Tampilan Visual	Desain kartu pecahan menarik dan proporsional.				4	3	31
		Warna, gambar, dan layout sesuai untuk siswa SD kelas V.				7		28
2.	Kualitas Fisik Media	Bahan aman dan tahan lama.				1	6	34
3.	Keterbacaan	Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis font, dan warna).				5	2	30
4.	Kemudahan Penggunaan	Aturan penggunaan kartu mudah dipahami oleh guru dan siswa.				3	4	32
5.	Interaktivitas	Media mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif dari siswa.				4	3	31
Total								186
Skor Maksimal								210

Adapun rumus untuk menghitung hasil rekapitulasi angket respon siswa sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ \text{Skor} &= \frac{186}{210} \times 100 \\ \text{Skor} &= 88,57\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa pada uji coba terbatas, diperoleh persentase skor sebesar 88,57%. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu Pecahan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kartu Pecahan mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi pecahan. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media selama pembelajaran berlangsung. Media Kartu Pecahan juga mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, media Kartu Pecahan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD.

53

2. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilaksanakan dengan melibatkan 21 siswa kelas V. Pada tahap ini, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Kartu Pecahan, kemudian mengisi angket respon siswa untuk memberikan penilaian terhadap media yang digunakan. Hasil penilaian siswa pada tahap uji coba luas digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Kartu Pecahan dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui angket tersebut, siswa memberikan penilaian terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, keterbacaan, serta interaktivitas media selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun hasil angket respon siswa pada tahap uji coba luas disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Uji Coba Luas

No.	Aspek	Indikator	Skor					Jumlah Skor
			1	2	3	4	5	
1.	Tampilan Visual	Desain kartu pecahan menarik dan proporsional.				10	11	95
		Warna, gambar, dan layout sesuai untuk siswa SD kelas V.				13	8	92
2.	Kualitas Fisik Media	Bahan aman dan tahan lama.				15	6	90
3.	Keterbacaan	Tulisan mudah dibaca (ukuran huruf, jenis font, dan warna).				15	6	90
4.	Kemudahan Penggunaan	Aturan penggunaan kartu mudah dipahami oleh guru dan siswa.				17	4	88
5.	Interaktivitas	Media mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif dari siswa.				14	7	91
Total								546
Skor Maksimal								630

Adapun rumus untuk menghitung hasil rekapitulasi angket respon siswa sebagai berikut.

$$Skor = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ maksimal} \times 100$$

$$Skor = \frac{546}{630} \times 100$$

$$Skor = 86,67\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa pada uji coba luas, diperoleh persentase skor sebesar 86,67%. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu Pecahan termasuk dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran materi pecahan untuk siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media yang digunakan, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, keterbacaan, maupun interaktivitas. Media Kartu Pecahan juga mampu membantu siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran materi pecahan

3. Data Keefektifan

a. Data Uji Coba Terbatas

Tahap uji coba terbatas dilaksanakan kepada 7 siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran Kartu Pecahan pada materi pecahan sebelum diterapkan kepada jumlah siswa yang lebih banyak. Efektivitas media diukur berdasarkan hasil tes yang dikerjakan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kartu Pecahan. Media dinyatakan efektif apabila nilai yang diperoleh siswa telah mencapai atau melampaui KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hasil pelaksanaan uji coba terbatas disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Nilai Uji Coba Terbatas

No.	Nama	KKTP	Nilai Pretest	Keterangan	Nilai Posttest	Keterangan
1.	AF	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
2.	AKR	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
3.	AF	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4.	ASK	75	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
5.	AWH	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
6.	ALIH	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
7.	ADN	75	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Jumlah Skor			390		630	
Skor Maksimal			700		700	
Persentase Skor			55,71%		90%	

Berdasarkan tabel 4.6 hasil pretest dan posttest pada uji coba terbatas, diperoleh persentase skor pretest sebesar 55,71% dan persentase skor posttest sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Pecahan. Selain itu, seluruh siswa memperoleh nilai posttest melebihi KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu Pecahan dinyatakan sangatb efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri.

b. Data Uji Coba Luas

Tahap uji coba luas dilaksanakan dengan melibatkan 21 siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Kartu Pecahan pada materi pecahan setelah diterapkan pada jumlah siswa yang lebih banyak. Tingkat efektivitas media diketahui melalui hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kartu Pecahan. Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa mencapai atau melebihi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75. Adapun hasil uji coba luas penggunaan media Kartu Pecahan disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.7 Nilai Uji Coba Luas

No.	Nama	KKTP	Nilai Pretest	Keterangan	Nilai Posttest	Keterangan
1.	AFA	75	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
2.	AEP	75	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
3.	DHH	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
4.	FAPE	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
5.	HAA	75	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
6.	IAA	75	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
7.	JAP	75	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
8.	MARAM	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9.	MPP	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
10.	MAA	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
11.	MFA	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
12.	NPBS	75	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13.	NFDS	75	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
14.	NAF	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
15.	NNE	75	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
16.	NPS	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
17.	OPS	75	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
18.	PPY	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
19.	RSP	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
20.	VPD	75	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
21.	ZLP	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Jumlah Skor			1.160		1.950	
Skor Maksimal			2.100		2.100	
Persentase Skor			55,24%		92,82%	

Berdasarkan tabel 4.7, hasil uji coba luas, diperoleh persentase skor pretest sebesar 55,24% dan persentase skor posttest sebesar 92,86%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Pecahan. Seluruh siswa juga memperoleh nilai posttest melebihi KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu Pecahan dinyatakan sangat efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi pecahan pada kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri.

c. Data Uji N-Gain

Selanjutnya menggunakan rumus N-gain untuk melihat kenaikan hasil belajar siswa kelas V pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

1. Uji N-Gain pada Uji Coba Terbatas

Tabel 4.8 Nilai N-Gain pada Uji Terbatas

No.	Nama	KKTP	Nilai	
			Pretest	Posttest
1.	AF	75	60	90
2.	AKR	75	60	90
3.	AF	75	60	80
4.	ASK	75	60	100
5.	AWH	75	60	90
6.	ALIH	75	50	90
7.	ADN	75	40	90
Rata-rata			55,71	90

Rumus N-gain :

$$g = \frac{T' - T1}{Tmaks - T1}$$

$$g = \frac{90 - 55,71}{100 - 55,71}$$

$$g = \frac{34,29}{44,29}$$

$$g = 0,774$$

$$g = 0,77$$

Berdasarkan tabel 4.8 hasil perhitungan N-Gain pada uji coba terbatas, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Pecahan pada materi pecahan. Dengan demikian, media Kartu Pecahan sangat efektif

dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri.

2. Uji N-Gain pada Uji Coba Luas

Tabel 4.9 Nilai N-Gain pada Uji Luas

No.	Nama	KKTP	Nilai	
			Pretest	Posttest
1.	AFA	75	60	100
2.	AEP	75	60	100
3.	DHH	75	60	90
4.	FAPE	75	50	90
5.	HAA	75	60	100
6.	IAA	75	60	100
7.	JAP	75	50	100
8.	MARAM	75	60	80
9.	MPP	75	60	90
10.	MAA	75	50	90
11.	MFA	75	50	90
12.	NPBS	75	50	80
13.	NFDS	75	60	100
14.	NAF	75	60	90
15.	NNE	75	40	90
16.	NPS	75	60	90
17.	OPS	75	50	100
18.	PPY	75	60	90
19.	RSP	75	50	90
20.	VPD	75	60	100
21.	ZLP	75	50	90
Rata-rata			55,24	92,86

Rumus N-gain :

$$g = \frac{T' - T1}{Tmaks - T1}$$

$$g = \frac{92,86 - 55,24}{100 - 55,24}$$

$$g = \frac{37,62}{44,76}$$

$$g = 0,840$$

$$g = 0,84$$

Berdasarkan tabel 4.9 hasil perhitungan N-Gain pada uji coba luas, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran Kartu Pecahan memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada materi pecahan. Dengan demikian, media Kartu Pecahan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung proses pembelajaran Matematika pada siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri.

C. Analisis Data

1. Kevalidan

Hasil validasi didapat dari angket validasi yang sudah diberikan kepada validator ahli media dan validator ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran Kartu Pecahan dilakukan oleh Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd. sebagai validator ahli media pada tanggal 28 April 2026. Berikut hasil validasi media pembelajaran Kartu Pecahan.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

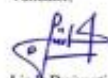
$$\text{Persentase} = \frac{25}{30} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 83,3\%$$

C. Simpulan

Media yang dikembangkan menarik, sesuai karakteristik siswa SD dan layak untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran, namun agar lebih menyempurnakan media tersebut, perlu di tambahkan petunjuk penggunaan sehingga anak-anak dapat menggunakan secara mandiri berkelompok, kemudian sebaiknya diawali dengan kartu pengertian pecahan, serta bs ditambahkan 1-2 kartu untuk anak-anak berdiskusi melatih problem solving

Kediri, 28 April 2026
Validator,



Linda Dwiyanti, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0707079101

Gambar 4.1 Komentar dan Saran dari Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media Kartu Pecahan diperoleh persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan Gambar 4.1, validator ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah menarik, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, validator memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan

media, yaitu menambahkan petunjuk penggunaan agar siswa dapat menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok, menambahkan kartu pengertian pecahan pada bagian awal, serta menambahkan 1–2 kartu yang dapat digunakan siswa untuk berdiskusi dan melatih kemampuan problem solving. Dengan adanya perbaikan tersebut, media diharapkan menjadi lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

24
b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi yaitu Ibu Widi Wulansari, S.Pd., M.Pd. untuk menilai kelayakan isi media pembelajaran Kartu Pecahan pada materi pecahan. Berikut hasil validasi materi.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{33}{35} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 94,2\%$$

Pada validasi materi Kartu Pecahan diperoleh persentase sebesar 94,2% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan Gambar 4.2, validator ahli materi memberikan beberapa saran, yaitu menambahkan Tujuan Pembelajaran (TP) agar mencakup seluruh materi yang terdapat pada media Kartu Pecahan, menambahkan soal yang sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP), serta menambahkan gambar pada LKPD agar lebih menarik. Saran dan masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.3 Komentar dan Saran dari Ahli Materi

2. Kepraktisan

Data kepraktisan media Kartu Pecahan diperoleh dari angket respon guru dan siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri.

a. Respon Guru

Data respon guru kelas V terhadap media Kartu Pecahan diperoleh dari Bapak Mu'alim, S.Pd. setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil data yang diperoleh.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Dari hasil respon guru dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pecahan memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Respon Peserta Didik

Data respon siswa terhadap media Kartu Pecahan diperoleh setelah siswa menggunakan media dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas.

1. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Terbatas

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{186}{210} \times 100\% = 88,57\%$$

2. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Luas

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{546}{630} \times 100\% = 86,67\%$$

Dari hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pecahan memperoleh persentase 88,57% pada uji coba terbatas dan 86,67% pada uji coba luas. Kedua hasil tersebut termasuk kategori sangat praktis, sehingga media Kartu Pecahan layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas V SD.

3. Keefektifan

Data keefektifan media Kartu Pecahan diperoleh dari hasil uji coba terbatas dan uji coba luas. Keefektifan media ditentukan berdasarkan

ketuntasan hasil belajar siswa yang telah memenuhi KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut hasil data yang diperoleh.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada 7 siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri pada tanggal 13 Mei 2026. Berikut hasil data yang diperoleh.

$$Presentase = \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{7}{7} \times 100\% = 100\%$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pecahan pada materi pecahan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan kepada 21 siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri pada tanggal 13 Mei 2026. Berikut hasil data yang diperoleh.

$$Presentase = \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pecahan pada materi pecahan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran..

Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kartu Pecahan, dilakukan analisis N-Gain berdasarkan nilai pretest dan posttest pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil N-Gain

No.	Data Pretest Posttest	Nilai	Kategori
1.	Pretest-Posttest Uji Terbatas	0,77	Tinggi
2.	Pretest-Posttest Uji Luas	0,84	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.10, hasil perhitungan N-Gain pada uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 0,77 dengan kategori tinggi, sedangkan pada uji coba luas memperoleh nilai sebesar 0,84 dengan kategori tinggi. Kategori tinggi pada nilai N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil

belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tergolong besar (Fitria et al., 2024). Hal ini berarti media pembelajaran Kartu Pecahan mampu membantu siswa memahami materi pecahan secara lebih efektif.

D. Revisi Produk

1. Desain Awal Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, dilakukan revisi terhadap media pembelajaran Kartu Pecahan yang dikembangkan. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, serta meningkatkan kualitas media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.11 Desain Awal Media

No.	Keterangan	Gambar
1.	Packaging	
2.	Materi	

2. Desain Akhir Media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran Kartu Pecahan memperoleh beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan kualitas produk. Revisi yang dilakukan meliputi

penambahan petunjuk penggunaan media agar siswa dan guru lebih mudah memahami langkah-langkah penggunaan Kartu Pecahan dalam pembelajaran serta penambahan soal latihan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Perbaikan tersebut dilakukan agar media menjadi lebih jelas, mudah digunakan, dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal

Tabel 4.12 Desain Akhir Media

No.	Keterangan	Gambar
1.	Packaging	
2.	Materi	
3.	Soal	

4.	Hasil Akhir	
----	-------------	--

E. Kajian Produk Akhir

Media Kartu Pecahan dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak melalui kegiatan belajar yang lebih konkret, aktif, dan menyenangkan. Penggunaan media kartu memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konsep pecahan sehingga dapat mempermudah pemahaman materi. Media kartu pecahan dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep pecahan serta meningkatkan motivasi belajar matematika (Ibnu, 2024).

Media pembelajaran Kartu Pecahan telah diuji kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 94,2% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase skor sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan rata-rata kedua hasil validasi tersebut diperoleh persentase sebesar 88,75% sehingga media Kartu Pecahan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah diuji kevalidannya, media ²⁷Kartu Pecahan juga diuji kepraktisannya melalui angket respon guru dan siswa pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 88,57% dan pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 86,67%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kartu Pecahan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keefektifan media Kartu Pecahan diuji melalui kegiatan pretest dan posttest pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas yang melibatkan 7 siswa, diperoleh persentase nilai pretest sebesar 55,71% dan posttest sebesar 90%. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,77 yang termasuk kategori tinggi. Pada uji coba luas yang melibatkan 21 siswa, diperoleh persentase nilai pretest sebesar 55,24% dan posttest sebesar 92,86%. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,84 yang juga termasuk kategori tinggi. Selain itu, seluruh siswa memperoleh nilai posttest di atas KKTP sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%.

Media pembelajaran Kartu Pecahan memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses pembelajaran Matematika pada materi pecahan yaitu, (1) mampu membantu siswa memahami konsep pecahan yang abstrak menjadi lebih konkret, (2) memiliki desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, (3) mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran, (4) mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (5) dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok sehingga melatih kerja sama dan komunikasi antar siswa, serta (6) membantu siswa memahami materi pecahan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, media pembelajaran Kartu Pecahan juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya yaitu, (1) memerlukan pendampingan dan pengawasan guru agar kegiatan pembelajaran tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, (2) jumlah kartu harus disesuaikan dengan jumlah siswa sehingga memerlukan biaya dan waktu dalam proses pembuatan, (3) penggunaan media masih terbatas pada materi tertentu, khususnya materi pecahan, (4) kartu yang terbuat dari bahan cetak berisiko rusak, terlipat, atau hilang apabila tidak disimpan dengan baik, serta (5) pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ini membutuhkan pengelolaan kelas yang baik agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Kartu Pecahan pada materi pecahan untuk siswa kelas V SDN Campurejo 2 Kota Kediri, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Kartu Pecahan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 94,2% dan validasi ahli media sebesar 83,3%, sehingga media pembelajaran Kartu Pecahan layak digunakan dalam pembelajaran materi pecahan di kelas V SD.
2. Media pembelajaran Kartu Pecahan dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru sebesar 90%, respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 88,57%, dan respon siswa pada uji coba luas sebesar 86,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran Kartu Pecahan dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,77 pada uji coba terbatas dan 0,84 pada uji coba luas yang termasuk kategori tinggi, serta seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKTP, sehingga media mampu membantu siswa memahami materi pecahan dengan lebih baik.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Kartu Pecahan sebagai alternatif media pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, memudahkan penyampaian materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan media Kartu Pecahan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu memahami konsep pecahan dengan lebih mudah. Selain itu, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar matematika dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media Kartu Pecahan dengan materi yang lebih luas atau mengombinasikannya dengan media berbasis teknologi agar lebih inovatif dan menarik. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang pendidikan, jumlah subjek, atau sekolah yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih luas dan beragam.

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pecahan pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V S Campurejo 2 Kota Kediripdf

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

2 e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

Internet Source

3 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

4 repository.upi.edu

Internet Source

5 Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

6 eprints.uny.ac.id

Internet Source

7 Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

8 repository.umsu.ac.id

Internet Source

9 Devi Andini, Sandi Budiana, Fani Rahayu Diananda, Bagas Margi Nugroho. "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bilangan Terhadap Meningkatnya Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas V SDN Layungsari 2 Kota Bogor", Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2025

Publication

10 Submitted to LL Dikti IX Turnitin Consortium

Student Paper

11 eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

12 Maulida Annisa, Aulia Hafizoh, Mardia Hayati. "Fungsi, Manfaat, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026

Publication

13 acopen.umsida.ac.id

Internet Source

14 Indiyah Wungu Dari, Wahid Ibnu Zaman, Widi Wulansari. "Pengembangan Kartu Urutar Berbasis Student-Centered Learning sebagai Media Pembelajaran Nilai Pancasila Kelas SD", YASIN, 2026

Publication

15 conference.umk.ac.id

Internet Source

16 repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

17 repository.radenintan.ac.id

Internet Source

18 etd.uinsyahada.ac.id

Internet Source

19 Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Student Paper

20 jbasic.org

Internet Source

21 alatperaga.co.id

Internet Source

22 digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

23 digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

24 digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

25 etd.iain-padangsidempuan.ac.id

Internet Source

26 Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

27 text-id.123dok.com

Internet Source

28 Ulfa Fitriyanti, Anggi Setia Lengkana, Adang Sudrazat. "Pengaruh Media Permainan Ula Tangga terhadap Keterampilan Motorik Kasar Siswa di SDN Cantel Cicalengka", Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO), 2025

Publication

29 zombiedoc.com

Internet Source

-
- 30 Submitted to Universitas Mulawarman
Student Paper
-
- 31 Submitted to Universitas Negeri Makassar
Student Paper
-
- 32 ejournal.lppmunidayan.ac.id
Internet Source
-
- 33 repository.usd.ac.id
Internet Source
-
- 34 Submitted to Universitas Negeri Yogyakarta
Student Paper
-
- 35 journal.ikipsiliwangi.ac.id
Internet Source
-
- 36 123dok.com
Internet Source
-
- 37 jurnal.unipar.ac.id
Internet Source
-
- 38 repository.umnaw.ac.id
Internet Source
-
- 39 www.scribd.com
Internet Source
-
- 40 Aceng Rahmat, Raden Ahmad Barnabas, Anim Purwanto, Lina Anisah. "Kelayakan Media Pembelajaran Mind Mapping untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Level A1", J EDu: Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht, 2025
Publication
-
- 41 Silvi Margareta, Kiki Aryaningrum, Mega Kusuma Putri. "Pengembangan media pembelajaran Gimkit berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 160 Palembang", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2026
Publication
-
- 42 ejournal.unesa.ac.id
Internet Source
-
- 43 eprints.univpgri-palembang.ac.id
Internet Source
-
- 44 www.coursehero.com
Internet Source
-
- 45 Khamaludin, Khabib. "Implementasi media audio visual dalam pembelajaran tematik ke V di MI Ma'arif NU Darul Abror Kedungjati Bukateja Purbalingga", Universitas Islam Neg

46

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

47

docplayer.info

Internet Source

48

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

49

jptam.org

Internet Source

50

simki.unpkediri.ac.id

Internet Source

51

Rima Ristiani, Moh. Faturrahman. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar", Paedagogie 2026

Publication

52

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

53

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

54

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

55

Submitted to UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Student Paper

56

e-journal.unimudasorong.ac.id

Internet Source

57

Fitriah Fitriah, Jihan Milanda Maharani, Salsabilla Novaliana, Wahidatun Ni'mah, Ahmac Suriansyah, Wahdah Refia Rafianti. "Studi Literatur: Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar", MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2025

Publication

58

Submitted to IAIN Kediri

Student Paper

59

lib.unnes.ac.id

Internet Source

60

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

61 repository.uindatokarama.ac.id
Internet Source

62 repository.unismabekasi.ac.id
Internet Source

63 Submitted to Exeed College
Student Paper

64 Tia Latifatus, Depi Prihamdani, Tridays Repelita, Lukman Nulhakim, Yayat Ruhiyat. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2025
Publication

65 Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Student Paper

66 Submitted to Universitas Slamet Riyadi
Student Paper

67 Dewi Nur Azizah. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI DI SMA", JAMBURA GEO EDUCATION JOURNAL, 2022
Publication

68 jurnal.unmuhjember.ac.id
Internet Source

69 lembaraninfo.com
Internet Source

70 Ambaria Ambaria, Mumun Nurmilawati, Farida Nurlaila Zunaidah. "Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen", Efektor, 2023
Publication

71 Munikmah, Agus Setyonegoro, Arum Gati Ningsih. "PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PUISI DI KELAS VIII G SMP NEGERI 7 MUARO JAMBI", Jurnal Tunas Pendidikan, 2026
Publication

72 jurnal.uns.ac.id
Internet Source

73 repo.undiksha.ac.id
Internet Source

74 repository.iainpalopo.ac.id
Internet Source

-
- 75 Fika Ayuni, Tri Wati. "Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2026
Publication
-
- 76 Mijahamuddin Alwi, Dina Apriana, Lolita Adinintiyas Putri, Arif Rahman Hakim. "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Digital Berbantuan Smart Apps Creator untuk Siswa Sekolah Dasar", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2025
Publication
-
- 77 e-journal.unmuhkupang.ac.id
Internet Source
-
- 78 ejournal.baleliterasi.org
Internet Source
-
- 79 etheses.uin-malang.ac.id
Internet Source
-
- 80 etheses.uinmataram.ac.id
Internet Source
-
- 81 ifrelresearch.org
Internet Source
-
- 82 kkn.lp2m.uniba-bpn.ac.id
Internet Source
-
- 83 repository.upstegal.ac.id
Internet Source
-
- 84 rumahjurnal.net
Internet Source
-
- 85 so05.tci-thaijo.org
Internet Source
-
- 86 www.scilit.net
Internet Source
-
- 87 Aulia Rachma Sari, Novi Nitya Santi, Widi Wulansari. "Pengembangan Media Video Animasi "AnimFauna" Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD Materi Metamorfosis Hewan", YASIN, 2026
Publication
-
- 88 Eriviana Putri, Siti Halidjah, Suparjan Suparjan. "Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kota Singkawang pada Materi Bahasa Indonesia Kelas IV", PALAPA, 2022
Publication
-
- 89 Khirzin, Fazaa Daffa Al. "Strategi Pembelajaran Remedial Teaching Dalam Mengembangkan Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits (Studi Kasus Di Mts Ma'arif Mandiraj

-
- 90 Penerbit FKIP USK, Rahmah Johar. "PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN TERAPAN (SIMANTAP) Volume 2", Open Science Framework, 2023

Publication

-
- 91 Rayke Azzami, Febrina Dafit. "PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK KEMAMPUAN MENULIS MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR", JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAUSA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2026

Publication

-
- 92 Rizal Abdul Latip, Ronny Mugara, Anugrah Ramadhan Firdaus. "Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan model inkuiri terbimbing pada materi gaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD", COLLAGE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2024

Publication

-
- 93 Samsuprianus Halawa, Riana Riana, Mastawati Ndruru, Noibe Halawa. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI MENELAAH TEKS BIOGRAFI SISWA S NEGERI 1 IDANOGAWO", J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2025

Publication

-
- 94 Saputro, Noto | Saifuddin, Kiai Haji. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (pai) Berbasis Media Sosial Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (Smp it) Harapan Bunda Purwokerto.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)

Publication

-
- 95 digilib.uns.ac.id

Internet Source

-
- 96 ejournal.jendelaedukasi.id

Internet Source

-
- 97 journal.unimma.ac.id

Internet Source

-
- 98 journal.upgris.ac.id

Internet Source

-
- 99 repository.bunghatta.ac.id

Internet Source

-
- 100 repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

-
- 101 repository.uinsaizu.ac.id

Internet Source

102

repository.ukwms.ac.id

Internet Source

103

repository.unj.ac.id

Internet Source

104

repository.untad.ac.id

Internet Source

105

www.ejurnalunsam.id

Internet Source

106

www.jiip.stkipyapisdmpu.ac.id

Internet Source

107

Meutia Nanda, Putri Sintia, Imelita Rahyuni, Alfi Syahrina. "PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN PENGELOLAAN SAMPAH ORGANIK DAN ANORGANIK DI MADRASAH TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH 13 TANJUNG MORAW PREPOTIF : JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT, 2025

Publication

108

Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pesantren di Kabupaten Cilacap.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)

Publication

109

Rahma Ayu Fitriani, Ani Nur Aeni, Rafika Nur'Azizah, Ajeng Regita Ramadhanty. "Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas VI SD", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2023

Publication

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On