

Pengaruh Media *Fraction Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 105288 Sei Rotan pada Materi Pecahan

Andre Christian Munthe¹, Elvi Mailani², Wildansyah Lubis³, Fahrur Rozi⁴, Lidia Simanihuruk⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan, Indonesia

E-mail: andremunthe20@gmail.com¹

Article History:

Received: 11 November 2025

Revised: 25 November 2025

Accepted: 29 November 2025

Keywords: *Fraction Card, Hasil Belajar, Matematika, Pecahan*

Abstract: Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan di SDN 105288 Sei Rotan disebabkan oleh penyampaian materi yang bersifat abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan media *Fraction Card* sebagai alat bantu konkret dan berbasis permainan yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Fraction Card* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 105288 Sei Rotan yang berjumlah 60 orang. Sampel penelitian diambil secara simple random sampling dan terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan IV-B sebagai kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain Pretest-Posttest Control Group. Instrumen penelitian berupa 15 soal pilihan berganda yang telah melalui uji validitas, tingkat kesukaran, daya beda, distraktor dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 91,47, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 82,93. Uji hipotesis menggunakan t-test menghasilkan nilai $t_{hitung} 3,213 > t_{tabel} 1,677$ pada taraf signifikan 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fraction Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa.

PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis siswa. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep dasar, tetapi juga dilatih untuk memecahkan masalah secara sistematis mengingat sifat Matematika yang abstrak (Ni'mah & Budiyo, 2024). Oleh karena itu, salah satu konsep dasar yang penting dalam pembelajaran Matematika dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah pecahan.

Hasil wawancara dan observasi di SDN 105288 Sei Rotan menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan. Nilai ujian tengah semester memperlihatkan hanya 32% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70, sedangkan 68% lainnya belum tuntas. Kondisi ini dipengaruhi oleh model pembelajaran yang masih konvensional dan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan papan tulis, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi (Purba et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Fraction Card* atau kartu pecahan merupakan media visual berbasis permainan yang mampu membantu siswa memahami konsep pecahan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini mampu mengonkretkan konsep abstrak, menyamakan persepsi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Kurniawan & Ambarwati, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, Lutfia, dan Aisyah dengan judul “Peranan Media Kartu Pecahan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Kalangan Siswa Sekolah Dasar” membuktikan bahwa penggunaan media kartu pecahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi pecahan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS 23. Hasil analisis data menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,692$ dan $t_{tabel} = 2,027$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media kartu pecahan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V di SD Muhammadiyah Jembrana. Media kartu pecahan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mendorong siswa menjadi lebih aktif dan terampil dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep matematika, khususnya materi pecahan (Hidayat et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Kiptiyah menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan media kartu pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam materi membandingkan dan mengurutkan bilangan pecahan desimal. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan tindakan kelas di SDN Klantingsari 2 Tarik Sidoarjo dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain menggunakan media kartu bilangan pecahan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang di buktikan dengan ketuntasan belajar pada prasiklus sebesar (47,36%), siklus I sebesar (78,94%) dan siklus II sebesar (94,73%) serta nilai rata rata yang di capai siswa juga mengalami peningkatan yakni Prasiklus sebesar (69,47), Siklus I sebesar (82,63) dan Siklus II sebesar (87,10) (Kiptiyah, 2022,).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Fraction Card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 105288 Sei Rotan pada materi penjumlahan pecahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105288 Sei Rotan yang beralamat di Jl. Pendidikan II, Hutan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan Oktober – April, Semester Genap T.P 2024/2025. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan media *Fraction Card*, dan kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional dengan buku paket. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 105288 Sei Rotan yang berjumlah 50 siswa, dengan teknik pengambilan sampel

simple random sampling menggunakan undian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan hanya terdiri dari tes objektif. Tes objektif berbentuk pilihan ganda dipilih karena memiliki beberapa keunggulan dalam menilai hasil belajar secara akurat. Tes objektif mampu mengukur capaian belajar siswa secara menyeluruh dalam waktu relatif singkat, karena dapat mencakup banyak materi pembelajaran dalam satu kali ujian (Magdalena & Krisanti, 2019). Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen tes dalam penelitian ini disusun dan diseleksi melalui lima tahapan utama sebelum dinyatakan layak digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Setelah melalui tahap penyusunan kisi-kisi, penyusunan butir instrumen, serta validasi oleh validator ahli, instrumen kemudian diuji berdasarkan lima uji, yaitu:

1. Uji Validitas

Menggunakan rumus *Product Moment*:

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

Dimana:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
- n = banyaknya subjek yang diteliti
- X = skor butir tes yang akan dihitung validitasnya
- Y = skor total

Koefisien validitas yang diperoleh r_{xy} dibandingkan dengan nilai-nilai r_{tabel} *Product Moment* dengan derajat bebas (db = N-2) pada $\alpha = 0,05$ dengan kriteria: Jika $r_{hit} > r_{tabel}$, maka butir tes tersebut dikatakan valid (Silitonga, 2014).

2. Uji Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran Item (P) dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{B}{T} \text{ (Istianah et al., 2024).}$$

Dimana:

P = Indeks Kesukaran Item

B = Jumlah peserta tes yang menjawab item dengan benar

T = Jumlah peserta tes

Makin besar harga P maka item tersebut semakin mudah, sebaliknya makin kecil P maka item tersebut semakin sulit. Butir soal dikategorikan baik apabila indeks kesukaran (P) berada pada rentang sedang, yaitu tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit, sehingga dapat memotivasi siswa untuk berpikir dan berusaha maksimal (Silitonga, 2014).

3. Uji Daya Beda

Suatu butir soal dikatakan memiliki daya pembeda yang baik jika nilai indeks diskriminasi (D) berada pada rentang +0,20 hingga +1,00.

Untuk menghitung daya pembeda soal, dapat dilihat dari persamaan berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ (Silitonga, 2014).}$$

Dimana:

JA = Jumlah peserta tes kelompok atas

JB = Jumlah peserta tes kelompok bawah

BA = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

BB = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar.

4. Distraktor

Uji daya distraktor mengukur efektivitas pengecoh dalam menarik jawaban dari peserta didik yang belum memahami materi. Distraktor dianggap efektif jika dipilih oleh minimal 5%

peserta tes. Dalam soal pilihan ganda, satu opsi merupakan jawaban benar, sedangkan opsi lain berfungsi sebagai pengecoh (Radja et al., 2023). Berikut rumus distraktor:

$$D = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang memilih opsi}}{\text{Jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\% \text{ (Pradita et al., 2023).}$$

5. Uji Reliabilitas

Rumus yang digunakan adalah rumus K-R 20 nilai *Cronbach's Alpha* yang dapat dilihat pada persamaan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum P^2}{S^2} \right)$$

Instrumen dinyatakan reliabel apabila $r_{\text{hit}} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 0,05 (Silitonga, 2014). Analisis data penelitian ini melibatkan tiga tahapan pengujian, yaitu:

1. Uji Normalitas

Menggunakan uji *Liliefors* dengan berbantuan *Microsoft Excel* dengan $\alpha = 0,05$. Jika nilai $t_{\text{hitung}} < \text{harga } t_{\text{tabel}}$, maka disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal (Yahya et al., 2024).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk dua kelompok perlakuan dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Fisher* (Uji F), menggunakan rumus:

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kemudian nilai F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} (0,05). Bila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} (\alpha)$ ($db = (n_1 - 1)(n_2 - 1)$), dapat dinyatakan antar kelompok homogen pada taraf signifikan 5% (Sitompul & Ardansyah, 2022).

3. Uji Hipotesis

Menggunakan uji *Independent Sample T-Test* pihak kanan dengan rumus:

$$t_{\text{hit}} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{SP \sqrt{(1/n_1) + (1/n_2)}}$$

Dimana:

$$SP = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$: Rata-rata data tes akhir pada kelas eksperimen

$\bar{X}_2$: Rata-rata data tes akhir pada kelas kontrol

n_1 : Jumlah sampel pada kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampel pada kelas kontrol

S_1^2 : Varians data kelas eksperimen

S_2^2 : Varians data kelas eksperimen

SP : Deviasi standar gabungan

Uji T dengan tingkat signifikan (α) = 0,05 adalah dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . H_a diterima jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Nilai t_{tabel} dapat diambil dari tabel t ataupun dengan menggunakan program seperti *Microsoft Excel* (Japlani et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Data Instrumen Penelitian

Instrumen tes pilihan berganda yang terdiri dari 30 soal dan tiap item memiliki 4 opsi jawaban yang kemudian divalidasi oleh seorang dosen FIP UNIMED untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya. Setelah valid, instrumen diuji coba pada 35 siswa kelas V di SDN 105288 Sei Rotan

untuk menganalisis validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, distraktor dan reliabilitas, guna memilih soal dengan kualitas yang optimal.

- a. Uji validitas instrumen tes.
Dari 30 soal yang diuji coba, terdapat 26 butir soal yang dinyatakan valid berdasarkan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$.
- b. Uji indeks kesukaran instrumen tes
Berdasarkan hasil analisis, terdapat 3 butir soal dengan kategori mudah, 26 butir soal dengan kategori sedang, dan 1 butir soal dengan kategori sukar.
- c. Uji daya pembeda instrumen tes
Dari hasil analisis, 8 butir soal termasuk dalam kategori lemah, 6 butir soal termasuk dalam kategori cukup, 15 butir soal dalam kategori baik, dan 1 soal dalam kategori sangat baik.
- d. Uji distractor
Berdasarkan perhitungan uji distraktor, terdapat 5 butir soal direvisi dan 25 butir soal diterima.
- e. Uji reliabilitas tes
Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,871 > 0,344$), sehingga instrumen tes ini terbukti reliabel. Berdasarkan klasifikasi, tes ini termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi.

2. Analisis Data Penelitian

- a. Uji Normalitas
Diperoleh $L_{tabel} = 2,06$.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Data	L_{hitung}
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,159
	<i>Posttest</i>	0,170
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,164
	<i>Posttest</i>	0,168

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh data secara keseluruhan berdistribusi normal.

- b. Uji Homogenitas
Diperoleh $F_{tabel} = 1,955$.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Data Kelas	F_{hitung}
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	1,403
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	1,881

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh data secara keseluruhan berdistribusi homogen.

- c. Uji Hipotesis
Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* uji satu pihak kanan dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berikut data perhitungan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Data Hasil Perhitungan Hasil Belajar

Sumber Data	Mean	Standar Deviasi	Varian
Eksperimen	91,47	7,82	61,19
Kontrol	82,93	10,73	115,11

Didapat nilai t_{hit} sebesar 3,213 dan t_{tabel} yaitu 1. Karena $t_{hit} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Fraction Card*.

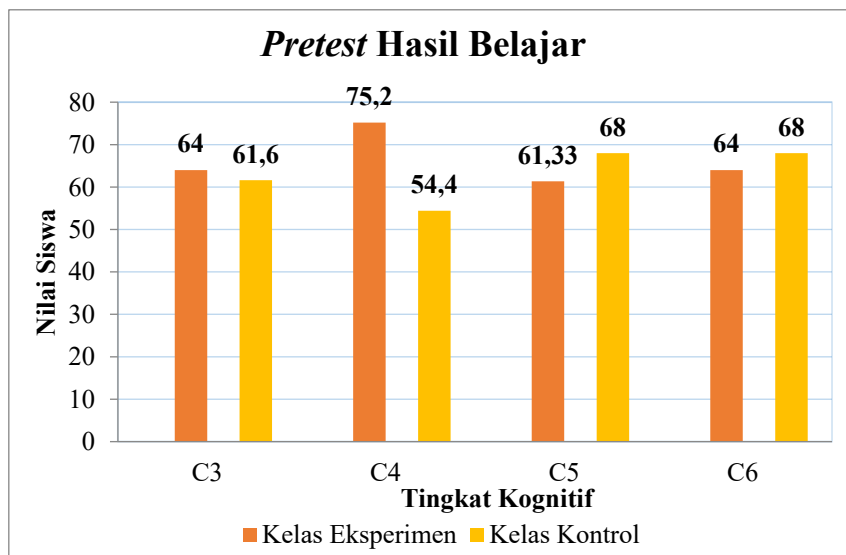
Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 105288 Sei Rotan dengan populasi seluruh siswa kelas IV yang terbagi menjadi dua kelas, IV-A dan IV-B. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan melalui pengundian sederhana, menghasilkan kelas IV-A sebagai eksperimen dan kelas IV-B sebagai kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *Fraction Card*, sedangkan kelas kontrol belajar dengan metode konvensional. Fokus penelitian adalah mengukur hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan pembelajaran yang berbeda pada materi pecahan.

Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Soal awal terdiri dari 30 butir, kemudian diuji coba pada 35 siswa kelas V untuk dianalisis validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, distraktor dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 15 soal terbaik yang memenuhi kriteria kualitas soal dan mencakup tingkat kognitif C3 hingga C6 sesuai taksonomi Bloom.

Proses pembelajaran diawali dengan salam, doa, absensi, penyampaian tujuan, motivasi, dan apersepsi. Sebelum pembelajaran inti, kedua kelas diberikan pretest sebanyak 15 soal untuk mengukur pemahaman awal siswa pada materi penjumlahan pecahan. Hasil pretest menunjukkan rata-rata kelas eksperimen 67,2, sedangkan kelas kontrol 61,33, yang mengindikasikan pemahaman awal siswa masih rendah. Intervensi pembelajaran dengan *Fraction Card* dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep pecahan dan membangun fondasi pengetahuan yang lebih kokoh.

Gambar 1 menyajikan perbandingan rata-rata pretest kedua kelas berdasarkan level kognitif C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta), yang menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum perlakuan pembelajaran berbeda.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Pretest

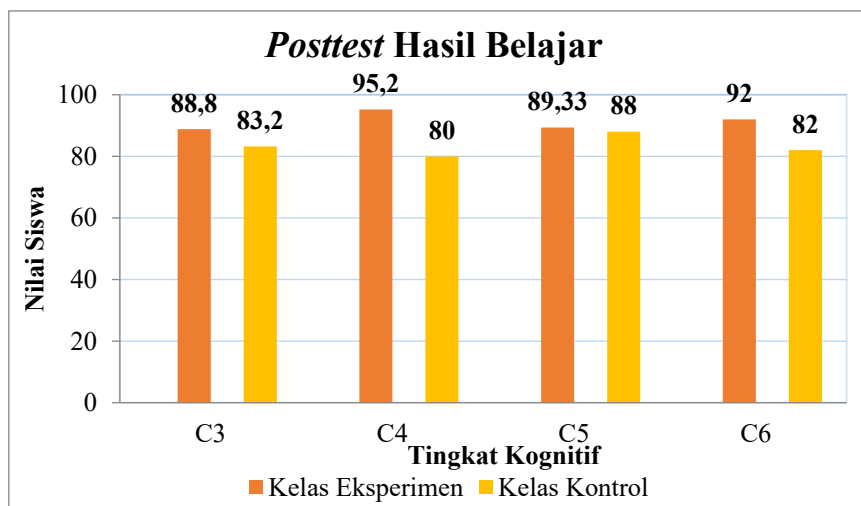
Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas relatif bervariasi pada setiap level kognitif, dan beberapa perbedaan nilai cukup signifikan, khususnya pada level C4.

Setelah pretest, pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kedua kelas dengan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media *Fraction Card* yang dirancang seperti permainan domino. Pada pertemuan pertama, siswa mempelajari penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Dalam tahap *games*, siswa mencocokkan kartu *Fraction Card* yang memiliki penyebut sama di sisi angka dan gambar. Pada tahap *tournament*, kelompok mengambil dua kartu yang sesuai, menjumlahkan nilainya, dan anggota tercepat yang menjawab benar mendapat poin tambahan.

Pada pertemuan kedua, materi berlanjut ke penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda. Mekanisme permainan sama, tetapi kartu yang diambil harus memiliki penyebut berbeda. Siswa tetap berkompetisi dalam kelompok, dan anggota tercepat yang menjawab benar memperoleh poin tambahan.

Sementara itu, kelas kontrol menerapkan model TGT tanpa media *Fraction Card*. Pada tahap *games*, siswa menjawab soal pecahan secara individu dengan cepat di antara anggota kelompok. Pada tahap *tournament*, mereka mengikuti kuis berkelompok; setiap jawaban benar memperoleh poin, dan perwakilan kelompok menuliskan jawaban di papan tulis. Pertemuan pertama membahas penjumlahan pecahan berpenyebut sama, sedangkan pertemuan kedua berpenyebut berbeda.

Gambar 2 menyajikan perbandingan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan tingkat kognitif C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Posttest

Gambar 2. menegaskan bahwa penggunaan media *Fraction Card* berbasis permainan kartu domino memberikan dampak positif pada hasil belajar, terutama dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis (C4) dan kreasi (C6).

Media *Fraction Card* yang menampilkan pecahan dalam bentuk visual (gambar) dan numerik (angka) memudahkan siswa menghubungkan konsep abstrak dengan representasi konkret, sehingga pemahaman meningkat. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan juga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa. Dalam suasana menyenangkan, siswa terdorong untuk berdiskusi, mencocokkan nilai pecahan, dan memahami konsep pecahan senilai.

Aktivitas kelompok ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan skor C4 dan C6, karena siswa harus mempertimbangkan banyak kemungkinan jawaban dan membuat keputusan logis dalam konteks permainan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nawangwulan et al., (2024) yang menyatakan bahwa kartu pecahan mendorong keaktifan dan pemahaman siswa melalui diskusi kelompok dan strategi permainan. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis (C4) dan kreasi (C6). Dengan demikian, unsur permainan dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menyenangkan, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kritis dan inovatif dalam memecahkan masalah secara kolaboratif.

Penelitian ini juga diperkuat oleh Efendi & Yulianti, (2020) yang menemukan bahwa penggunaan kartu pecahan meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 38,4% menjadi 100% setelah dua siklus pembelajaran. Media konkret seperti *Fraction Card* mempermudah siswa menguasai konsep pecahan sesuai tahap perkembangan kognitif anak SD, di mana menurut teori Piaget, usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Hasil ini mendukung temuan penelitian ini bahwa media *Fraction Card* membantu siswa memahami pecahan secara konkret dan menarik. Contoh konkret dan panduan penggunaan *Fraction Card* dapat kita lihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Panduan Penggunaan Fraction Card

Fraction Card memiliki dua sisi, sisi atas menampilkan pecahan dalam bentuk angka, dan sisi bawah memvisualisasikannya melalui gambar. Kombinasi ini membantu siswa memahami konsep pecahan secara konkret, menghubungkan representasi abstrak dengan visual nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih jelas, bermakna, dan menarik.

Meskipun efektif, penerapan *Fraction Card* juga memiliki tantangan. Beberapa siswa mengalami kesulitan mengenali pecahan senilai ketika tampilan visual dan angka berbeda, misalnya antara $\frac{1}{2}$ dan $\frac{2}{4}$. Untuk mengatasinya, peneliti memberikan contoh tambahan dan pendampingan intensif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, kegiatan berbasis permainan memerlukan waktu lebih panjang karena siswa sangat terlibat secara emosional dan sosial. Untuk

mengoptimalkan waktu, peneliti menyusun alur permainan yang terstruktur dan menyisipkan sesi refleksi di akhir pembelajaran agar pemahaman siswa tetap mendalam.

Kendala teknis juga muncul karena media berbentuk kartu cetak manual yang berpotensi rusak atau hilang. Solusinya, peneliti menyiapkan kartu cadangan dan mengingatkan siswa untuk menjaga media pembelajaran.

Sebaliknya, kelas kontrol yang tidak menggunakan *Fraction Card* cenderung mengalami pembelajaran konvensional dan monoton. Siswa hanya mengerjakan soal atau kuis tanpa bantuan visual, sehingga motivasi dan partisipasi menurun, khususnya bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Hal ini tampak dari rendahnya nilai C4 dan C6, karena tanpa alat bantu konkret, siswa lebih sulit menganalisis dan menciptakan solusi pada soal pecahan yang kompleks.

Dengan demikian, baik berdasarkan temuan penelitian ini maupun diperkuat oleh penelitian sebelumnya, media *Fraction Card* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini membantu siswa memahami konsep pecahan secara visual dan konkret, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Interaksi melalui permainan kartu mendorong siswa menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta solusi secara kolaboratif, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 105288 Sei Rotan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Fraction Card* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen (91,47) > rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas kontrol (82,93).

DAFTAR REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agnes, T. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI 023 TARAKAN TP. 2018/2019. *Edukasia*, 6(2), 18–27.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Efendi, D., & Yulianti, R. (2020a). Penggunaan Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Inpres Perumnas 1 Waena Kota Jayapura. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v1i1.20>
- Ergawati, Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. (2023). Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), 212–225. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.42464>
- Hidayat, M. F. A., Lutfia, T. A., & Aisyah, A. N. (2024). Peranan Media Kartu Pecahan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. 1(2), 84–94.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46–55.
- Istianah, I., Arrohmah, N., Nursafitri, N., & Makruf, I. (2024). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Mata Pelajaran Nahwu Kelas XII Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islam Al Mukmin

-
- Ngruki Sukoharjo. *Civilization Research: Journal of Islamic Studies*, 3(1), 60–75.
<https://doi.org/10.61630/crjis.v3i1.44>
- Japlani, A., Fitriani, & Mudawamah, S. (2020). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN, KEPERCAYAAN TERHADAP KEPUASAN NASABAH PADA CABANG BMT
- Karani, H., & Taufik, A. (2021). Manfaat Pembagian Ruang Belajar Berdasarkan Gender Dalam Peningkatan Mutu Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1901–1906.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.709>.
- Khotib, N. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Pecahan Sederhana melalui Media Kartu Pecahan pada Siswa Kelas VI SDN Temon Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2018/2019. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 4(1), 51–68.
- Kurniawan, A., & Ambarwati, F. Y. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Kartu Permainan Pecahan Biasa-Desimal. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 4(2), 45–52.
- Magdalena, R., & Krisanti, M. A. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 16(1), 35–48.
- Mulyani, E., & Yatri, I. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2191–2201.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 659–663.
- Nawangwulan, M. D., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Pengaruh Penggunaan Kartu Pecahan Sederhana terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18440–18451.
- Ni'mah, C. M., & Budiyo. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO PECAHAN “ KARDU PECAHAN ” PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 12(3), 317–326.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., Nurhamidah, Hilir, A., & Sholihan. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Original Research*, 3(80), 109–118.
- Pranyoto, Y. H., & Geli, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 8(1), 30–45.
<https://doi.org/10.60011/jumpa.v8i1.99>
- Purba, E. A., Hasibuan, A., Raja, B. L., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 1091–1101.
- Rahma, F. I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rochmana, S., & Shobirin, M. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model
-

- Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91–105. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.997>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah F. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>
- Silitonga, P. M. (2014). *Statistika Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. FMIPA UNIMED.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
- Sitompul, H., & Ardansyah, M. (2022). *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*. Perdana Publishing.
- Sutrisno, (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran dengan Model *Discoveri Learning* Pada Siswa Kelas X MIPA 5 SMA N 1 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ide Guru*. 4(1), 58-71.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Viora, D., Wahyuningsi, E., Surya, Y. F., & Marta, R. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272.
- Yahya, A., Aprilianto, R., & Hardovi, B. H. (2024). Pengaruh Latihan Shuttle Run Terhadap Kelincahan Pemain Sepak Bola Ampel Putra. *SPARTA*, 6(2), 55–60. <https://sparta.stkipmbb.ac.id/index.php/SPARTA>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
-