

## PENGARUH MEDIA KADO SIPECAH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN DI KELAS 4

**Mutiara Dwi Nawangwulan**

Universitas Pendidikan Indonesia

[mutiaradwinawangwulan12@gmail.com](mailto:mutiaradwinawangwulan12@gmail.com)

**Maulana**

Universitas Pendidikan Indonesia

[maulana@upi.edu](mailto:maulana@upi.edu)

**Isrok'atun**

Universitas Pendidikan Indonesia

[isrokatun@upi.edu](mailto:isrokatun@upi.edu)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh KADO SIPECAH dalam meningkatkan kemampuan konsep pecahan peserta didik di kelas 4. Data ini diperoleh dari 48 peserta didik kelas 4 di SDN Malaka Jaya 11. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experiment*, tepatnya *nonequivalent control group design*. Rancangan penelitian ini dilakukan dengan membentuk dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang akan melakukan pretest, pembelajaran yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan penggunaan media KADO SIPECAH dan posttest. Kelas Kontrol merupakan kelas yang akan melakukan pretest, pembelajaran secara konvensional dan posttest. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam permainan KADO SIPECAH, peserta didik akan diminta untuk membentuk kelompok bermain. Peserta didik menyetujui aturan permainan dan melakukan permainan sesuai dengan pecahan yang senilai. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa KADO SIPECAH merupakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep pecahan.

Kata Kunci : KADO SIPECAH, Konsep, Pecahan, Interaktif

### Abstract

This research aims to find out how much influence KADO SIPECAH has in improving students' fraction concept abilities in class 4. This data was obtained from 48 class 4 students at SDN Malaka Jaya 11. This research uses a quantitative type with an experimental method with a *Quasi Experiment* design, precisely *nonequivalent control group design*. This research design was carried out by forming two groups, namely the experimental class and the control class. The experimental class is a class that will carry out a pretest, learning that will be given treatment using KADO SIPECAH media and a posttest. The Control Class is the class that will carry out a pretest, conventional learning and posttest. This research was conducted by involving students in the game KADO SIPECAH, students will be asked to form a play group. Students agree on the rules of the game and play the game according to equivalent fractions. Based on the research results, it shows that KADO SIPECAH is an interesting, interactive learning media and has an influence on understanding the concept of fractions.

Keywords: KADO SIPECAH, Concept, Fractions, Interactive



© Author(s) 2024

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Matematika ini merupakan ilmu universal yang memiliki peranan penting dalam kehidupan maupun perkembangan teknologi modern dalam memajukan daya pikir manusia. Matematika merupakan pelajaran wajib yang pasti akan diterima oleh semua orang dan di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi suatu kajian yang menarik untuk dibahas, terlebih bila berhubungan dengan masalah-masalah dalam pembelajarannya. Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi salah satu pembelajaran yang sangat berguna untuk kepentingan hidup terhadap lingkungan, mengembangkan pola pikir untuk sebagai pembuka jalan untuk bisa mempelajari ilmu lainnya. Salah satu yang menjadikan kajian menarik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah selalu adanya perbedaan karakteristik antara peserta didik dengan hakikat matematika.<sup>1</sup>

Guru memiliki peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Salah satu peran guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bisa terlibat secara aktif. Menurut Hendriyani, bermain merupakan hal yang digemari oleh anak, ketika anak bermain maka sebenarnya kondisi tersebut anak juga sedang belajar tanpa paksaan. Aktivitas bermain akan mendorong anak untuk bisa belajar lebih banyak dan menyenangkan.<sup>2</sup>

Dasar dalam mempelajari matematika adalah dengan memahami konsep matematika itu sendiri. Penguasaan konsep tentunya akan membantu seseorang untuk menjawab maupun menyelesaikan permasalahan. Dengan hal tersebut, tentunya akan membuka peluang kepada peserta didik untuk lebih mudah mempelajari materi selanjutnya

Miskonsepsi merupakan hambatan yang dialami oleh peserta didik dalam memahami suatu konsep yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan persoalan matematika yang lebih kompleks.<sup>3</sup> Kesalahan pada pemahaman konsep akan berdampak pada gagalnya pembelajaran, tepatnya pada prestasi belajar peserta didik. Banyak faktor yang membuat peserta didik mengalami miskonsepsi. Pertama, guru tidak menguasai metode maupun pendekatan yang akan digunakan ketika proses belajar mengajar. Kedua, guru tidak menguasai materi apa yang nantinya akan disampaikan sehingga berdampak pada penyampaian informasi yang salah. Ketiga, faktor yang sangat seringkali terjadi, yaitu guru kurang bervariasi dalam menentukan,

---

<sup>1</sup> R. Riyanti, S. Utama, dan M. Maryadi, "Manajemen Pembelajaran Matematika di SD Negeri Mangkubumen 83 Surakarta," *Jurnal VARIDIKA* 29, no. 1 (30 Agustus 2017), <https://doi.org/10.23917/varidika.v29i1.5150>.

<sup>2</sup> Mila Hendriyani, "Alam adalah Sekolah dan Bermain adalah Proses Belajar," *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 2, no. 1 (13 Maret 2016), <https://doi.org/10.30870/jpsd.v2i1.668>.

<sup>3</sup> Nyiyau Fahriza Fuadiah, "Miskonsepsi Sebagai Hambatan Belajar Siswa Dalam Memahami Matematika," *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara* 7, no. 2 (2016).

membuat dan memilih media pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran dan karakteristik peserta didik itu sendiri.

Sedangkan faktor dari siswa, pertama adalah karena rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika sehingga berdampak pada ketidak inginan memperhatikan materi dan berujung pada kegagalan memahami konsep. Kedua, peserta didik tidak memahami konsepnya, melainkan hanya sekedar menghafal rumus ataupun konsep. Hal berakibat kepada peserta didik tidak bisa menggunakan atau mengaplikasikan konsep dalam situasi yang berbeda.<sup>4</sup>

Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Uliyah & Isnawati, metode pembelajaran memiliki tiga fungsi dalam pembelajaran, di antaranya: a) metode sebagai alat ekstrinsik, b) Metode sebagai strategi pengajaran, c) metode sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup>

Metode permainan adalah merupakan salah satu metode pembelajaran yang dianggap tepat untuk digunakan pada jenjang sekolah dasar. Pada dasarnya karakteristik dari peserta didik sekolah dasar adalah “Bermain merupakan bagian dari kehidupan”.<sup>6</sup> Metode permainan bisa digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dan mencegah terjadinya pembelajaran yang monoton. Pembelajaran matematika yang dilakukan dengan permainan akan membuat peserta didik senang. Kesenangan yang dirasakan oleh peserta didik akan mendorong motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar. Aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan peserta didik akan membantu daya ingat meningkat dalam memahami konsep atau prinsip dalam matematika.<sup>7</sup>

Selain dari pentingnya metode pembelajaran, media juga memiliki peran yang sejajar dengan metode. Sebab, metode yang akan digunakan tentunya akan diintegrasikan serta diadaptasikan sesuai dengan kondisi yang ada. Secara sederhana, media bisa diilustrasikan sebagai alat komunikasi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar bisa diterima dengan baik dengan peserta didik sesuai yang diharapkan.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> Dian Novitasari, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa,” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (30 Desember 2016), <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.

<sup>5</sup> Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (27 Juni 2019), <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

<sup>6</sup> Lucia Nanda Pramudya, Mohammad Edy Nurtamam, dan Andika Adinanda Siswoyo, “Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo,” 28 Juli 2021, <https://doi.org/10.31219/osf.io/kevwc>.

<sup>7</sup> Indah Suciati, “Penggunaan Metode Permainan ‘UNO Matematika’ pada Materi Bilangan Pecahan,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020).

<sup>8</sup> Asri Ode Samura, “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya,” *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.

Menurut Ekayani, pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan media dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas. Dengan begitu, peserta didik akan terlibat secara aktif baik fisik maupun mental. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat mengurangi dan mengatasi rasa jenuh.<sup>9</sup>

Pokok pembahasan dalam matematika yang perlu peserta didik kuasai adalah pecahan. Namun seringkali peserta didik mengalami kesulitan. Pecahan merupakan materi yang dianggap sulit bagi peserta didik dikarenakan membutuhkan pengetahuan dan pengerjaan dengan menggunakan berbagai operasi hitung dasar, yaitu penjumlahan dan pengurangan, perkalian serta pembagian.<sup>10</sup>

Penggunaan media pembelajaran kartu domino pecahan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaktif antar peserta didik agar terlibat dalam pembelajaran. Permainan yang dilakukan dengan cara berkelompok akan meningkatkan antusias untuk berdiskusi.<sup>11</sup> Adapun penelitian sebelumnya yang telah membuktikan bahwa kartu domino dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan peserta didik, diantaranya penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”.<sup>12</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh KADO SIPECAH (Kartu Domino Desimal. Per Seratus dan Pecahan) dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan peserta didik di kelas 4 SDN Malaka Jaya 11. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh KADO SIPECAH dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan peserta didik di kelas 4 SDN Malaka Jaya 11. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan informasi mengenai dampak positif terhadap pemahaman konsep pecahan peserta didik di kelas 4 SDN Malaka Jaya 11.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain Quasi Experiment, tepatnya nonequivalent control group design.

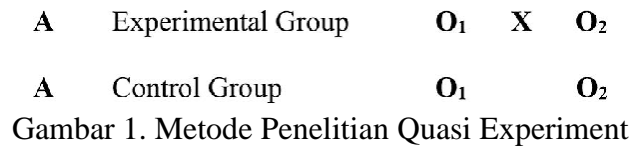
---

<sup>9</sup> Putu Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 16 Maret 2017.

<sup>10</sup> Sri Muryaningsih dan Sony Irianto, “Math Games Domino Effect on the Results of Learning Math Fractions in Class IV SD Negeri 1 Kalikabong,” *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2015), <https://doi.org/10.30595/dinamika.v7i2.930>.

<sup>11</sup> Dwi Arum Aprilianti, Muzani Muzani, dan Asma Irma Setianingsih, “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa,” *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial* 2, no. 02 (16 September 2023), <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i2.25299>.

<sup>12</sup> Funky Marian dan Medi Yansyah, “Pengaruh Penerapan Permainan Domino terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *JIPMat* 6, no. 1 (18 Mei 2021), <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>.



Objek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 yang berjumlah 48, yaitu 24 peserta didik sebagai kelompok kontrol dan 24 peserta lagi sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan yang digunakan merupakan soal essay sebanyak 10 soal, dengan tujuan mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan KADO SIPECAH. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok tersebut nantinya akan dianalisis berdasarkan hasil uji dari SPSS, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test dan uji statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Persiapan

Jawaban & Skor Kisi-Kisi dan Instrumen Soal

Subbab	Tujuan	Pokok Materi	Kata Kunci	Nomor Soal
Pecahan dengan pembilang satu	Peserta didik mampu membandingkan dan mengurutkan antipecahan dengan pembilang satu.	Membandingkan pecahan pembilang satu Mengurutkan pecahan pembilang satu	Pecahan	1 dan 2
Pecahan dengan penyebut yang sama	Peserta didik mampu menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, serta menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.	Membandingkan pecahan penyebut sama Mengurutkan pecahan penyebut sama	Penyebut	3 dan 4
Pecahan Senilai	Peserta didik mampu mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika.	Mengenal pecahan Senilai	Pecahan Senilai	5 dan 6
Pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan	Peserta didik mampu menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, serta menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.	Pecahan desimal Persepuluh Pecahan desimal Perseratusan	Desimal	7 dan 8
Pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan (persen)	Peserta didik mampu menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, serta menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.	Menghubungkan Pecahan Desimal Perseratusan dengan Konsep Persen	Persen	9 dan 10

Gambar 2. Kisi-Kisi Instrumen Soal Pretest dan Posttest

Tahap persiapan merupakan tahapan paling awal dalam melakukan penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat soal instrument terlebih dahulu berupa isian singkat yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta didik yang menjadi sampel. Soal yang dibuat disesuaikan dengan modul ajar dan tujuan pembelajaran. Soal yang disajikan berupa materi pecahan dengan pembilang satu, penyebut sama, pecahan per sepuluh, per seratus dan desimal.

Kegunaan validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya, sehingga data yang diperoleh

dapat relevan dan sesuai dengan tujuan pengukuran tersebut.<sup>13</sup> Pada tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi 2 tailed dari 10 soal yang akan digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media KADO SIPECAH rata-rata di bawah 0.05. Dasar keputusan yang digunakan dalam mengambil keputusan bahwa soal itu bisa dikatakan valid atau tidak adalah “jika nilai signifikansi < 0,05” maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut valid atau bisa digunakan dalam proses penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan uji realibilitas dengan tujuan mengukur dan mengetahui konsistensi dari per item instrumen yang akan digunakan. Hasil uji realibilitas yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validasi

		Soal 01	Soal 02	Soal 03	Soal 04	Soal 05	Soal 06	Soal 07	Soal 08	Soal 09	Soal 10	Skor Total
Soal 01	Pearson Correlation	1	0,068	.376*	0,199	0,296	0,336	0,047	0,243	0,158	.430*	.547**
	Sig. (2-tailed)		0,731	0,049	0,309	0,127	0,080	0,812	0,212	0,423	0,022	0,003
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal 02	Pearson Correlation	0,068	1	0,147	0,025	.493**	0,090	.433*	.449*	0,321	.544**	.639**
	Sig. (2-tailed)	0,731		0,456	0,901	0,008	0,649	0,021	0,016	0,096	0,003	0,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal 03	Pearson Correlation	.376*	0,147	1	0,260	0,323	0,340	0,283	0,358	0,256	0,325	.550**
	Sig. (2-tailed)	0,049	0,456		0,181	0,094	0,076	0,144	0,061	0,188	0,091	0,002
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal 04	Pearson Correlation	0,199	0,025	0,260	1	.403*	0,080	.397*	0,005	.389*	0,214	.402*
	Sig. (2-tailed)	0,309	0,901	0,181		0,034	0,687	0,036	0,981	0,041	0,273	0,034
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal 05	Pearson Correlation	0,296	.493**	0,323	.403*	1	0,299	.397*	.533**	0,231	.462*	.757**
	Sig. (2-tailed)											
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

<sup>13</sup> Sri Wahyuning, *Dasar-Dasar Statistik* (Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 2021), <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/241>.

	tion											
	Sig. (2-tailed)	0,127	0,008	0,094	0,034		0,123	0,036	0,003	0,236	0,013	0,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal06	Pearson Correlation	0,336	0,090	0,340	0,080	0,299	1	0,231	.457*	-0,131	0,310	.488**
	Sig. (2-tailed)	0,080	0,649	0,076	0,687	0,123		0,236	0,015	0,508	0,109	0,008
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal07	Pearson Correlation	0,047	.433*	0,283	.397*	.397*	0,231	1	.398*	0,169	0,339	.561**
	Sig. (2-tailed)	0,812	0,021	0,144	0,036	0,036	0,236		0,036	0,391	0,078	0,002
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal08	Pearson Correlation	0,243	.449*	0,358	0,005	.533**	.457*	.398*	1	0,169	.575**	.762**
	Sig. (2-tailed)	0,212	0,016	0,061	0,981	0,003	0,015	0,036		0,391	0,001	0,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal09	Pearson Correlation	0,158	0,321	0,256	.389*	0,231	-0,131	0,169	0,169	1	.445*	.458*
	Sig. (2-tailed)	0,423	0,096	0,188	0,041	0,236	0,508	0,391	0,391		0,018	0,014
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Soal10	Pearson Correlation	.430*	.544**	0,325	0,214	.462*	0,310	0,339	.575**	.445*	1	.789**
	Sig. (2-tailed)	0,022	0,003	0,091	0,273	0,013	0,109	0,078	0,001	0,018		0,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
SkorTotal	Pearson Correlation	.547**	.639**	.550**	.402*	.757**	.488**	.561**	.762**	.458*	.789**	1
	Sig. (2-tailed)	0,003	0,000	0,002	0,034	0,000	0,008	0,002	0,000	0,014	0,000	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*.. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dalam penelitian, reliabilitas didefinisikan sebagai sejauh mana hasil tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang kali terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Jika hasil tes konsisten untuk pengukuran yang sama, penelitian dianggap dapat diandalkan; jika tidak, penelitian tidak dapat diandalkan.<sup>14</sup>

Kualitas reliabilitas, yang dapat diukur secara empiris melalui nilai koefisien reliabilitas, tercermin dalam seberapa tinggi atau rendahnya angka tersebut. Suatu reliabilitas dianggap tinggi ketika nilai Cronbach's Alpha mendekati 1. Secara umum, keberhasilan reliabilitas dianggap memadai jika nilai tersebut  $> 0.6$ . Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,785 dari 10 item soal yang telah diperoleh dari hasil uji coba soal untuk mengetahui soal tersebut reliabel. Maka, dasar yang digunakan peneliti dalam mengambil keputusan adalah dengan melihat jika nilai Cronbach's Alpha nya  $> 0,6$ . Berdasarkan data tersebut kita dapat mengambil kesimpulan bahwa soal yang nantinya akan digunakan merupakan soal yang reliabel. Berdasarkan 2 pengujian yang telah dilakukan, peneliti dapat menggunakan soal tersebut sebagai alat ukur untuk mengukur seberapa besar pengaruh KADO SIPECAH terhadap peningkatan pemahaman konsep pecahan di kelas 4.

Tabel 2 Reliability Statistics

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,785	10

**Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Pada tahap kedua ini, peneliti melakukan persiapan dengan menyiapkan perangkat yang diperlukan saat di kelas, seperti instrumen soal, materi, media dan metode yang akan digunakan. Kegiatan pembelajaran akan dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 24 peserta didik di kelas 4. Kelas eksperimen merupakan kelas 4B yang pembelajarannya dengan menggunakan KADO SIPECAH dan kelas kontrol merupakan kelas 4A dengan pembelajaran konvensional. Dua kelas ini akan mengerjakan soal pretest dan posttest dengan soal yang sama dengan jumlah 10 soal mengenai pecahan. Soal ini dikerjakan oleh peserta didik di awal/sebelum diberikan tindakan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir/setelah diberikan tindakan untuk melihat apakah ada peningkatan. Tindakan yang diberikan kelas eksperimen adalah penggunaan media KADO SIPECAH dengan metode permainan yang dilakukan secara berkelompok. Dalam satu kelompok terdiri 5-6 peserta didik dengan satu set kartu.

---

<sup>14</sup> Wahyuning.





Gambar 3. Pelaksanaan Pre-Test



Gambar 4. Media KADO SIPECAH



Gambar 5. Bermain KADO SIPECAH

### Tahap Evaluasi

Setelah peneliti melakukan kegiatan pretest, memberikan tindakan yang berbeda dan posttest kepada dua kelas tersebut. Langkah selanjutnya adalah mengolah data yang sudah terkumpul dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh KADO SIPECAH terhadap meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan SPSS melalui Uji Independent Sample T-Test. Sebelum melakukan uji tersebut, peneliti sebelumnya akan memastikan bahwa data yang nantinya akan diolah adalah data normal dan homogen. Maka dari itu, peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas.

Table 3. Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	0,102	24	.200*	0,959	24	0,417
	Pos-Test Eksperimen	0,135	24	.200*	0,965	24	0,540
	Pre-Test Kontrol	0,141	24	.200*	0,940	24	0,163
	Pos-Test Kontrol	0,118	24	.200*	0,953	24	0,307

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table 3, adalah satu cara yang digunakan peneliti untuk mengetahui bahwa data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pedoman pengambilan keputusan dari uji normalitas ialah dengan cara melihat nilai Sig. Atau signifikansi atau nilai probabilitas. Jika, nilai Sig < 0,05 maka distribusi adalah tidak normal. Sedangkan, jika nilai Sig > 0,05 maka distribusi adalah normal. Dari table 3 diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari uji kolmogrov maupun uji shapiro-wilk pretest dan posttest kelas eksperimen dengan pretest dan posttest kelas kontrol > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut berdistribusi normal. Setelah menarik kesimpulan dari uji normalitas, peneliti selanjutnya melakukan analisis data berdasarkan uji homogenitas.

Table 4. Test of Homogeneity of Variance

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,234	1	46	0,631
	Based on Median	0,298	1	46	0,588
	Based on Median and with adjusted df	0,298	1	44,527	0,588
	Based on trimmed mean	0,245	1	46	0,623

Pengujian homogenitas ini bertujuan untuk memberikan kepastian bahwa sekelompok data yang diproses dalam rangkaian analisis benar-benar berasal dari populasi yang memiliki tingkat keragaman yang hampir sama, seperti kelompok data yang kita gunakan sebagai sampel penelitian berasal dari tingkat kelas yang sama. Berdasarkan tabel 4, adalah satu cara yang digunakan peneliti untuk mengetahui bahwa data tersebut homogen yaitu dengan melihat nilai signifikansi Based On Mean > 0,05. Namun, jika nilai signifikansi Based On Mean < 0,05, maka

data tersebut tidak homogen. Berdasarkan tabel 4, maka kita dapat menarik kesimpulan untuk nilai signifikansi dari Based On Mean sebesar 0,631 yang berarti  $0,631 > 0,05$  adalah homogen. Dengan demikian, peneliti bisa melanjutkan kembali melakukan Uji Independent Sample T-Test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep pecahan.

Table 5. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	0,234	0,631	7,479	46	0,000	20,708	2,769	15,135	26,282
	Equal variances not assumed			7,479	45,901	0,000	20,708	2,769	15,135	26,282

Uji Independent Samples Test dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui “Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan? Antara penggunaan media KADO SIPACAH dengan konvensional”. Berdasarkan tabel 5 di atas, dasar untuk menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh KADO SIPECAH terhadap meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan pada peserta didik adalah dengan melihat nilai signifikansi 2-tailed  $< 0,05$ . Namun, jika nilai signifikansi 2-tailed  $> 0,05$ , maka tidak terdapat pengaruh KADO SIPECAH terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan pada peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel 5 adalah nilai signifikansi 2-tailed nya adalah sebesar 0.000. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa  $0.000 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh KADO SIPECAH terhadap meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan pada peserta didik. Selain itu, peneliti juga melihat rata-rata dari nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kontrol dengan melihat tabel di bawah ini:

Table 6. Descriptive Statistics

	<b>Descriptive Statistics</b>				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	24	22	76	44,17	14,030
Post-Test-Eksperimen	24	58	92	74,50	9,811
Pre-Test Kontrol	24	33	55	42,79	6,580
Post-Test Kontrol	24	39	72	53,79	9,367
Valid N (listwise)	24				

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan KADO SIPECAH sebagai media pembelajaran di kelas eksperimen dengan metode permainan yang dilakukan secara berkelompok 5-6 orang setiap kelompoknya. Penggunaan dari KADO SIPECAH ini diharapkan peserta didik bisa lebih banyak berkontribusi secara langsung terhadap pembelajaran, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memberikan gambaran data penelitian terkait jumlah data, nilai maksimal, minimal dan nilai rata-rata. Berdasarkan data yang diperoleh dengan melihat tabel 6, dapat kita lihat rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 44,17 dan kelas kontrol sebesar 42,79. Sedangkan, untuk nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 74,50 dan kelas kontrol sebesar 53,79. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep pecahan pada peserta didik di kelas 4.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang dipaparkan di atas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep pecahan pada peserta didik di kelas 4 yang dipengaruhi oleh penggunaan media KADO SIPECAH yang dilakukan secara berkelompok dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pecahan pada peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil dan pembahasan dalam penelitian yang telah dipaparkan, bahwa nilai yang diperoleh oleh peserta didik saat pretest dan posttest menjadi lebih baik pada kelompok eksperimen atau yang menggunakan metode permainan dengan media KADO SIPECAH daripada yang tidak menggunakan permainan KADO SIPECAH.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aprilianti, Dwi Arum, Muzani Muzani, dan Asma Irma Setianingsih. "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa." *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial* 2, no. 02 (16 September 2023). <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i2.25299>.

Mutiara Dwi Nawangwulan, Maulana, Isrok'atun: Pengaruh Media Kado Sipecah dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan di Kelas 4

Ekayani, Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 16 Maret 2017.

Fuadiah, Nyiyayu Fahriza. "Miskonsepsi Sebagai Hambatan Belajar Siswa Dalam Memahami Matematika." *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara* 7, no. 2 (2016).

Hendriyani, Mila. "Alam adalah Sekolah dan Bermain adalah Proses Belajar." *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 2, no. 1 (13 Maret 2016). <https://doi.org/10.30870/jpsd.v2i1.668>.

Marian, Funky, dan Medi Yansyah. "Pengaruh Penerapan Permainan Domino terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *JIPMat* 6, no. 1 (18 Mei 2021). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>.

Muryaningsih, Sri, dan Sony Irianto. "Math Games Domino Effect on the Results of Learning Math Fractions in Class IV SD Negeri 1 Kalikabong." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v7i2.930>.

Novitasari, Dian. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (30 Desember 2016). <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.

Pramudya, Lucia Nanda, Mohammad Edy Nurtamam, dan Andika Adinanda Siswoyo. "Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo," 28 Juli 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kevwc>.

Riyanti, R., S. Utama, dan M. Maryadi. "Manajemen Pembelajaran Matematika di SD Negeri Mangkubumen 83 Surakarta." *Jurnal VARIDIKA* 29, no. 1 (30 Agustus 2017). <https://doi.org/10.23917/varidika.v29i1.5150>.

Samura, Asri Ode. "Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.

Suciati, Indah. "Penggunaan Metode Permainan 'UNO Matematika' pada Materi Bilangan Pecahan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020).

Uliyah, Asnul, dan Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (27 Juni 2019). <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

Wahyuning, Sri. *Dasar-Dasar Statistik*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 2021. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/241>.