

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *EDU CARD* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN *GEN-ALPHA* KELAS IV SD INPRES
PARE'-PARE' KABUPATEN GOWA**

Nur Aulia Pika Hamrani¹, Latri², Siti Zahra Mulianti Natsir³

¹PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

²PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

³PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

¹nuraulialia2405@gmail.com, ²latri@unm.ac.id, ³siti.zahra.mulianti@unm.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to describe the implementation of the Edu Card game as a teaching medium for fractions, to describe students' conceptual understanding of fractions, and to determine the effect of using the Edu Card game on fourth-grade students' understanding of fraction concepts at SD Inpres Pare'-Pare', Gowa Regency. This quantitative study used a quasi-experimental design with a nonequivalent control group. The population comprised all fourth-grade students at the school; the sample consisted of 29 students in the experimental group and 29 in the control group, selected by purposive sampling. Data were collected through observation sheets on the implementation of the Edu Card game and student learning outcome tests. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. Descriptive results indicated that the implementation of the learning process using the Edu Card game was rated "very good" for both the first and second meetings. The experimental group showed greater improvement in fraction concept understanding than the control group, supported by higher average Posttest scores in the experimental group. The study concludes that: (1) the learning process using the Edu Card game was very good, (2) test results indicate an increase in students' understanding of fraction concepts, and (3) the use of the Edu Card game had a positive effect on fourth-grade students' understanding of fraction concepts at SD Inpres Pare'-Pare', Gowa Regency.

Keywords: Edu Card Game Media, Understanding of Fraction Concepts

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media permainan *Edu Card* pada materi pecahan, gambaran pemahaman konsep pecahan siswa, dan mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Experimental dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa. Sampel dalam penelitian ini adalah 29 siswa kelompok eksperimen dan 29 siswa

kelompok kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media permainan dan tes hasil belajar siswa. Data analisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan persentase keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media permainan *Edu Card* yaitu pada pertemuan pertama dan kedua dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep pecahan siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Didukung dengan nilai rata-rata hasil *Posttest* siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa: (1) proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu Card* sangat baik, (2) hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil pemahaman konsep pecahan siswa, (3) terdapat pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Media Permainan *Edu Card*, Pemahaman Konsep Pecahan

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, dan kritis. Kemampuan tersebut tidak hanya diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan matematika, tetapi juga dalam menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam, bukan sekadar menghafal prosedur atau rumus. Sejalan dengan Kajian Akademik Kurikulum Merdeka Tahun

2024, pembelajaran diharapkan mampu mendorong peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual.

Salah satu materi matematika yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat adalah pecahan. Materi ini menjadi dasar dalam mempelajari berbagai konsep matematika yang lebih kompleks, seperti rasio, proporsi, persentase, dan aljabar. Menurut Amir dan Andong (2022), penguasaan konsep pecahan yang kurang baik dapat menghambat penguasaan konsep-konsep matematika pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya dituntut mampu

melakukan operasi hitung pecahan, tetapi juga memahami makna pecahan, membandingkan nilai pecahan, serta menyajikannya dalam berbagai bentuk representasi matematis.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep pecahan masih menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut terlihat dari hasil belajar yang menunjukkan bahwa dari 58 peserta didik, hanya 56% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi pecahan. Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik belum memahami konsep pecahan secara optimal. Muslichatun et al. (2021) menyatakan bahwa pemahaman konsep yang baik sangat penting karena membantu peserta didik

menyelesaikan permasalahan secara lebih tepat dan efektif.

Permasalahan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Hardiningtyas et al. (2025) mengemukakan bahwa rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta terbatasnya alat peraga yang dapat membantu memvisualisasikan konsep pecahan. Selain itu, Wirawan et al. (2023) menemukan bahwa 41,6% peserta didik menganggap materi pecahan sulit dipahami dan 75% peserta didik mengalami kesulitan belajar apabila pembelajaran tidak didukung oleh media yang sesuai. Temuan tersebut menunjukkan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman konsep pecahan adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari. Menurut Sari et al. (2021), penggunaan media pembelajaran

dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan perhatian selama pembelajaran, serta memudahkan penyampaian informasi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu membantu mereka membangun pemahaman konsep secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan *Edu Card*.

Edu Card merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep melalui aktivitas bermain (Rahman et al., 2023). Penggunaan media ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan mencocokkan, membandingkan, dan mengurutkan pecahan sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat dipelajari secara lebih konkret. Selain membantu memvisualisasikan konsep, unsur permainan yang terdapat dalam *Edu Card* juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong

partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan media permainan *Edu Card* telah menunjukkan hasil yang positif dalam pembelajaran matematika. Hikmah et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan media permainan *Edu Card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan dari 38% menjadi 84%. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan pada *Gen-Alpha* kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan *Gen-Alpha* kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif serta menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada *Gen-Alpha* di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan *Gen-Alpha* kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi penelitian ini terdiri atas 58 *Gen-Alpha* kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV A sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan *Edu Card*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Tes berupa *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk mengukur pemahaman konsep pecahan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics Version 25* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* terhadap pemahaman konsep pecahan *Gen-Alpha*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media permainan *Edu Card* pada materi pecahan terlaksana dengan sangat baik. Pada awal penerapan, *Gen-Alpha* masih perlu beradaptasi dengan aturan dan alur permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini wajar terjadi karena media yang digunakan merupakan sesuatu yang baru bagi mereka, sehingga pada pertemuan pertama masih ditemukan beberapa bagian yang belum berjalan maksimal. Meski demikian, *Gen-Alpha* menunjukkan antusiasme yang baik selama kegiatan berlangsung, terutama karena media yang digunakan

memiliki tampilan menarik dan memberikan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran biasa.

Pada pertemuan berikutnya, proses pembelajaran berjalan lebih lancar, tertib, dan aktif. *Gen-Alpha* mulai memahami cara bermain, langkah-langkah kegiatan, serta tujuan dari penggunaan media *Edu Card* dalam pembelajaran pecahan. Kondisi ini menunjukkan adanya perkembangan dalam keterlaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan berikutnya.

Tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Permainan *Edu Card* Pertemuan 1 dan 2

No.	Aspek yang Diamati	Skor	
		Per-temuan 1	Per-temuan 2
1	Skor indikator yang dicapai pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan <i>Edu Card</i>	38/44	44/44
2	Persentase pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan <i>Edu Card</i>	86,4%	100%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Sebelum diberikan *treatment*, kemampuan awal *Gen-Alpha* pada

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sebanding. Hal ini terlihat dari hasil *Pretest* yang menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 46,90 dan kelompok kontrol sebesar 49,14. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan awal yang hampir sama. Kondisi ini penting karena menunjukkan bahwa perbedaan hasil yang muncul setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

Setelah proses pembelajaran selesai dan *Gen-Alpha* diberikan *Posttest*, terlihat adanya peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen. Rata-rata *Posttest* kelompok eksperimen mencapai 83,28, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 69,14. Perbedaan ini menunjukkan bahwa *Gen-Alpha* yang belajar menggunakan media permainan *Edu Card* memiliki pemahaman konsep pecahan yang lebih baik dibandingkan *Gen-Alpha* pada kelompok kontrol. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa media *Edu Card* tidak hanya membantu *Gen-Alpha* mengingat materi, tetapi juga

membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam.

Jika dilihat dari distribusi nilainya, kelompok eksperimen lebih banyak berada pada kategori baik dan sangat baik. Sebaliknya, kelompok kontrol masih didominasi kategori cukup, bahkan masih terdapat *Gen-Alpha* yang berada pada kategori kurang. Perbedaan ini memperkuat bahwa media *Edu Card* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Media tersebut membantu *Gen-Alpha* lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih mudah memahami materi, dan lebih cepat menangkap hubungan antara simbol pecahan dengan makna yang dimilikinya. Adapun tabel data dan grafiknya dapat dilihat sebagai berikut.

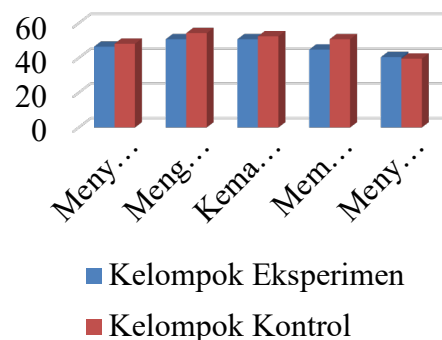
Tabel 2 Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	29	29
Nilai Terendah	10	10
Nilai Tertinggi	70	70
Rata-rata (<i>Mean</i>)	46,90	49,14
Rentang (<i>Range</i>)	60	60
Standar Deviasi	15,947	14,335
Median	50	50
Modus	50	50

Tabel 3 Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

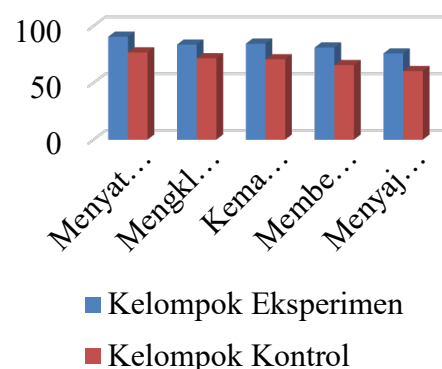
Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	29	29
Nilai Terendah	70	50
Nilai Tertinggi	100	90
Rata-rata (<i>Mean</i>)	83,28	69,14
Rentang (<i>Range</i>)	30	40
Standar Deviasi	9,090	11,186
Median	85	70
Modus	90	70

Perbandingan Data Pretest



Grafik 1 Perbandingan Data *Pretest*

Perbandingan Data Posttest



Grafik 2 Perbandingan Data *Posttest*

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Artinya, media permainan *Edu Card* berpengaruh terhadap pemahaman konsep pecahan *Gen-Alpha*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan dapat memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar.

Pengaruh tersebut dapat terjadi karena *Edu Card* menjadikan pembelajaran lebih konkret, menarik, dan menyenangkan. Pecahan sebagai materi matematika pada dasarnya bersifat abstrak, sehingga sering kali sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara lisan atau melalui tulisan di papan tulis. Melalui *Edu Card*, konsep pecahan ditampilkan dalam bentuk visual yang lebih nyata, sehingga *Gen-Alpha* dapat melihat langsung representasi dari konsep yang dipelajari. Dengan demikian, pemahaman mereka menjadi lebih mudah terbentuk karena tidak hanya

mendengar penjelasan guru, tetapi juga mengalami proses belajar secara aktif.

Selain itu, aktivitas bermain dalam *Edu Card* mendorong *Gen-Alpha* untuk lebih fokus, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan membuat mereka lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah diingat. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu mengurangi kejenuhan, meningkatkan perhatian, dan memperkuat pemahaman konsep. Adapun tabel datanya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji *Independent Sample t-Test Pretest*

Data	T	D f	Nilai Probabil itas Sig (2- Tailed)	Keteran gan
<i>Pretest</i> Kelomp ok Eksperi men dan Kelomp ok Kontrol	0,5 63	5 6	0,576	0,576 > 0,05 = Tidak terdapat perbeda an yang signifika n

Tabel 5 Hasil Uji *Independent Sample t-Test Posttest*

Data	T	D f	Nilai Probabil itas Sig	Keteran gan
------	---	--------	-------------------------------	----------------

			(2-Tailed)	
Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	5,282	56	0,000	$0,000 < 0,05 =$ Terdapat perbedaan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *Edu Card* efektif digunakan dalam pembelajaran pecahan. Media ini membantu *Gen-Alpha* lebih aktif, lebih tertarik mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Hasil ini juga memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Edu Card* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep pecahan *Gen-Alpha* kelas IV SD Inpres Pare'-Pare' Kabupaten Gowa. Proses pembelajaran menggunakan media permainan *Edu Card* terlaksana dengan sangat baik dan

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, serta menyenangkan. Selain itu, pemahaman konsep pecahan *Gen-Alpha* yang pada awalnya masih berada pada kategori kurang mengalami peningkatan hingga mencapai kategori sangat baik setelah penggunaan media tersebut. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa media permainan *Edu Card* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep pecahan *Gen-Alpha*. Oleh karena itu, media permainan *Edu Card* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu *Gen-Alpha* memahami konsep matematika, khususnya materi pecahan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyesuaikannya dengan materi maupun karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, N. F., & Andong, A. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 1–12.

- Hardiningtyas, B., Handayani, A., & Mujiono, M. (2025). Meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan dengan media benda kongkrit. *Manajerial Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 83-89.
- Hikmah, S., Indrawati, D., & Rismaningtyas, I. (2024). Penggunaan Media Permainan *Edu Card* Pecahan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 UPT SDN 178 Gresik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(2), 107–112.
- Muslichatun, Ellianawati, & Wardani, S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Konsep Rangka Manusia Berbantuan Media Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 142–150.
- Rahman, W. H., Nurhaedah, & Raihan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Edu Card* Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Journal of Education*, 3(1), 25–40.
- Sari, D. P. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jpe (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 8(1), 1–12.
- Wirawan, D. O., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2023). E-LKPD Berbasis HOTS Materi Pecahan Berbantu Liveworksheets Berorientasi Pada Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 2011-2021.