



Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edu Card Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar

The Effect of Using Fractional Edu Card Game Media on Learning Interest in Mathematics Subjects of Elementary School Students in Makassar City

Witra Hidayah Rahman*, Nurhaedah, Siti Raihan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

**Penulis Koresponden: witrahrahman26@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penggunaan media pembelajaran Matematika yang mampu menarik perhatian siswa sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar pada siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan Edu Card pecahan sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar Matematika siswa. Desain penelitian ini adalah quasi experiment design. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 40 orang yang ditentukan dengan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Gambaran penggunaan media permainan Edu Card pecahan masuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan media permainan Edu Card pecahan selama 2 kali pertemuan yaitu pada pemberian treatment 1 sebesar 67% dengan kategori baik dan pemberian treatment 2 sebesar 93 % dengan kategori sangat baik. (2) Minat belajar Matematika siswa yang diperoleh pada angket kelas eksperimen masuk ke dalam kategori sangat berminat, dan angket pada kelas kontrol masuk ke dalam kategori berminat dan dari 4 indikator minat belajar yang paling berpengaruh pada saat penggunaan media permainan Edu Card pecahan adalah indikator perhatian siswa. (3) Nilai probabilitas $0,01 < 0,05$ dan thitung $>$ ttabel ($7,075 > 2,021$), sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media permainan Edu Card pecahan terhadap minat belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar.

Kata Kunci: Media permainan edu card pecahan, minat belajar, Matematika

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of mathematics learning media that is able to attract students' attention, resulting in low interest in learning in students. The independent variable in this study is the use of fractional Edu Card game media while the dependent variable is students' interest in learning Mathematics. The design of this research is a quasi-experimental design. The population and sample in this study were fourth grade students with a total of 40 people who were determined by simple random sampling technique. Data collection techniques are observation sheets, questionnaires and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis consisting of normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using independent sample t-test. The results of the research that have been carried out can be concluded that: (1) The description of the use of fractional Edu Card game media is in the very good category. This can be seen from the implementation of the fractional Edu Card game media for 2 meetings, namely the provision of treatment 1 by 67% in the good category and giving treatment 2 by 93% in the very good category. (2) Students' interest in learning Mathematics obtained in the experimental class questionnaire is in the very interested category, and the questionnaire in the control class is in the interested category and of the 4 indicators of interest in learning the most influential when using the Edu Card game media, fractions are indicators student attend. (3) The probability value is $0.01 < 0.05$ and $t_{count} > t_{table}$ ($7.075 > 2.021$), so it can be concluded that there is an effect of using fractional Edu Card game media on learning interest in Mathematics for fourth grade students at SDN KIP Bara-baraya I Makassar City.

Keywords: Fractional edu card game media, interest in learning, Mathematics

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sangat penting karena ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Melalui pendidikan cita-cita Indonesia dapat terwujud, salah satunya ada di dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yaitu : "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Dengan demikian pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Bukan hanya pemerintah yang harus meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan melalui kurikulum yang dibuat, tetapi juga guru yang bertanggung jawab sebagai pendidik. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat (Raihan, 2021) bahwa "Peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia berdampak pada kebutuhan peningkatan kualitas guru". Guru harus mampu membimbing dan mendidik siswa ke arah yang lebih baik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Terdapat banyak pembelajaran yang harus dikuasai oleh seorang guru, salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam berbagai ilmu pengetahuan, namun sering kali Matematika dipahami oleh siswa sebagai mata pelajaran yang dipenuhi oleh rumus dan perhitungan yang membosankan hingga banyak siswa yang beranggapan bahwa Matematika itu sulit dan berdampak pada minat belajar siswa. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, tentunya tidak sedikit siswa yang akan beranggapan bahwa Matematika itu sulit. Untuk itu, dalam pembelajarannya diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa agar dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih cepat memahami materi. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran menurut Undang – Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu "proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Oleh sebab

itu, dalam proses pembelajaran tidak cukup hanya guru dan siswa saja namun, membutuhkan perantara sebagai sumber belajar yang berupa media pembelajaran agar interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan secara efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran tentunya berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran (Aeni & Suryadi, 2019). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal itu juga diperkuat oleh pendapat Pangestu (Sari, Murtono, & Utomo, 2021) yang menyatakan bahwa "penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, menyampaikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memandatkan Informasi". Mengingat akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka peran guru dalam pemilihan media pembelajaran harus lebih kreatif dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran harus ditingkatkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Lebih lanjut, siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan benda yang nyata dengan penggunaan media maka guru akan berpengaruh pada minat belajar siswa.

Minat belajar siswa pada dasarnya adalah suatu cara yang dilakukan dalam menarik perhatian agar siswa dapat merasa senang dan nyaman terhadap suatu pelajaran. Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Minat bukanlah aspek bawaan dari siswa, melainkan suatu keadaan yang dipengaruhi oleh lingkungan sehingga sifatnya dapat berubah-ubah. Untuk melihat terwujudnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa indikator yang menunjukkan bahwa siswa dikatakan berminat mengikuti pembelajaran menurut (Sumarno, Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa, 2017) diantaranya: "(1) Perasaan senang; (2) ketertarikan; (3) perhatian; (4) keterlibatan dalam belajar; (5) rajin belajar dan mengerjakan tugas; (6) tekun dan disiplin dalam belajar; (7) memiliki jadwal mengajar".

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Oktober 2021 sampai Desember 2021 di SDN KIP Bara-Baraya I melalui Kuliah Kerja Nyata bahwa Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai sarana pembelajaran dalam menjelaskan materi pecahan. Hal ini dikhawatirkan akan membuat siswa salah persepsi dalam memahami konsep pecahan sehingga menganggap pelajaran yang diberikan susah atau bahkan membosankan serta juga kurang bervariasi menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Sehingga berdampak pada minat belajar siswa. Beberapa masalah yang ada pada sebagian siswa seperti kurangnya minat belajar siswa perlu di atasi. Selain itu, sebagian siswa cenderung pasif dimana siswa hanya duduk dan mendengarkan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran guru juga kurang bervariasi menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan respon dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Matematika khususnya materi pecahan adalah media pembelajaran Edu Card Pecahan yang merupakan bentuk pembaharuan dari Kartu Pecahan. Media Kartu Pecahan telah menjadi bahan penelitian oleh Endang Sunarti pada tahun 2019 dengan judul Penggunaan Permainan Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri Sukorejo II Kotaanyar dengan hasil bahwa, Media Kartu Pecahan telah dibuktikan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pecahan, karena melalui media ini hal-hal abstrak dalam konsep matematika dapat dikonkretkan. Hal ini membuat siswa merasa sangat terbantu untuk menyelesaikan soal-soal pada materi pecahan sederhana dan siswa akan selalu mengingat apa yang telah dipelajari.

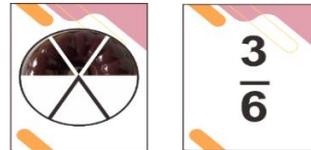
Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Permainan Edu Card Pecahan terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I Kota Makassar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Edu Card Pecahan

Edu Card merupakan kartu bergambar berwarna yang memiliki banyak variasi dan seri yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengajar. Edu Card yang digunakan adalah bentuk pembaharuan dari kartu pecahan. Media kartu pecahan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana (Pajarwati, Pranata, & Ganda, 2019).

Media kartu pecahan yang digunakan berbentuk persegi panjang yang berbahan kertas karton dan dilaminating dengan tujuan supaya media kartu pecahan dapat terjaga kualitasnya. Media kartu pecahan ini berukuran panjang 6,7 cm dan lebar 8,9 cm. Pada Edu Card pecahan ini terdapat dua jenis, yang pertama terdapat gambar pecahan dan kedua terdapat angka pecahan. Kedua jenis kartu pecahan tersebut masing-masing berpasangan dengan total kartu sebanyak 42 kartu. Dibawah ini contoh dari media kartu pecahan yang digunakan dalam penelitian ini



Gambar 1. Contoh media Edu Card pecahan

Gambar di atas menunjukkan contoh media permainan Edu Card pecahan. Dalam penelitian ini pecahan yang digunakan adalah pecahan sederhana. Pecahan sederhana sesuai dengan taraf berpikir siswa kelas IV SD. Pecahan tersebut juga menyesuaikan indikator pada kompetensi dasar memahami konsep membandingkan pecahan sederhana dan pecahan senilai.

2.2. Minat Belajar

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah minat belajar. Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau kegiatan tanpa ada yang menyuruh (Berutu & Tambunan, 2018). Minat adalah rasa suka dan tertarik terhadap sesuatu atau kegiatan lain berdasarkan kesadaran dari dalam diri sendiri (Khodijah & setiawan, 2020).

Minat dapat timbul dari dalam diri sendiri maupun dorongan orang lain seperti guru, teman, atau buku (Sumarno, 2017). Minat sangat erat kaitannya dengan belajar, karena jika seseorang belajar tanpa memiliki minat maka sama halnya ketika kita dipaksa melakukan sesuatu yang tidak kita sukai. Sejalan dengan pendapat tersebut (Hendra, 2017) menyatakan tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka siswa akan bosan untuk belajar sehingga hasil belajar akan kurang optimal atau bahkan tidak seperti yang diharapkan. Hal ini berarti bahwa belajar merupakan salah satu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari minat.

Kata belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Rusmiati, 2017). Selain itu, belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada awalnya seorang anak tidak tau, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan, rasa suka, dan senang terhadap suatu hal yang timbul dari dalam diri sendiri sehingga dalam proses tersebut timbul suatu perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, psikomotorik dan afektif dari hasil pengalamannya diri sendiri dan lingkungannya.

2.3. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Pada usia peserta didik sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Hal ini sesuai dengan pendapat Roharti (2017) bahwa "kuabstrakkannya matematika dianggap tidak mudah untuk dipahami oleh peserta didik sekolah dasar pada umumnya. Agar konsep

matematika yang terbentuk itu dapat dipahami orang lain dan dapat dengan mudah dimanipulasi secara tepat, maka digunakan notasi dan istilah yang cermat yang disepakati bersama secara global (universal) yang dikenal dengan bahasa matematika.

Menurut Susanto (2013) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Pajarwati, Pranata, & Ganda, 2019). Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang menarik berkaitan dengan kemampuan berpikir logis dan cara bernalar serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru yang dapat melahirkan sebuah ide yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

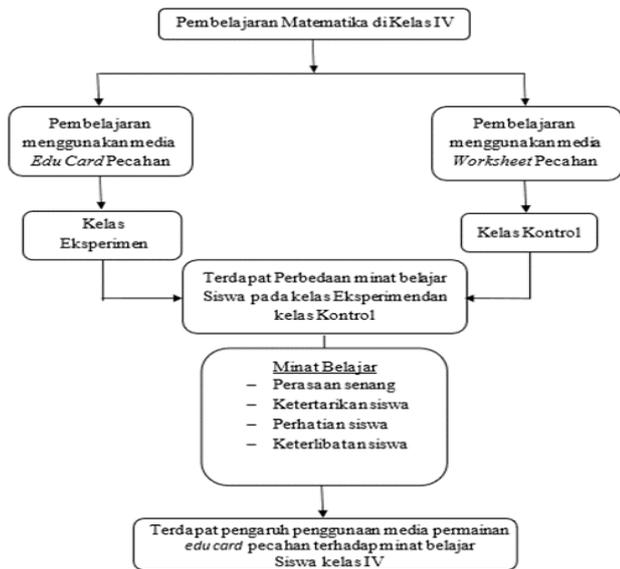
2.4. Kerangka Pikir

Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Matematika di Kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I adalah materi pecahan. Dalam pengajarannya, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai sarana pembelajaran dalam menjelaskan materi pecahan. Hal ini dikhawatirkan akan membuat siswa salah persepsi dalam memahami konsep pecahan sehingga menganggap pelajaran yang diberikan susah atau bahkan membosankan yang berdampak pada minat belajar siswa.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I sebanyak 4 kali pertemuan dengan kelas eksperimen menggunakan media Edu Card Pecahan sebagai treatment, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media Worksheet Pecahan sehingga diharapkan dapat terlihat perbedaan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun minat belajar siswa dinilai berdasarkan beberapa indikator, yakni perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh

sebab itu pembelajaran menggunakan media Edu Card Pecahan diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa Kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I Kota Makassar.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah bagan kerangka pikir penelitian:



Gambar 2. Kerangka pikir

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data, kesimpulan data hingga penulisannya menggunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik.

3.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Quasi experiment design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Dimana desain penelitian ini diawali dengan sebuah tes awal (*pre non test*) yang diberikan kepada kedua kelas, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen.

Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*post non test*) yang diberikan kepada kedua kelas. Adapun desain yang digunakan dapat dilihat secara jelas pada tabel berikut :

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2017

Keterangan:

- O₁ : Pretest kelas eksperimen
- O₂ : Posttest kelas eksperimen
- O₃ : Pretest kelas kontrol
- O₄ : Posttest kelas kontrol
- X : Pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *group investigation*
- : Pembelajaran tanpa menggunakan model *group investigation*

3.3. Instrumen Penelitian

Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan mengetahui adakah perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*). Dalam keterlaksanaan penelitian ini diperlukan beberapa instrumen seperti:

1) Lembar Observasi

Lembar observasi bertujuan untuk memperoleh data terkait penggunaan media permainan kartu pecahan pada pelajaran Matematika serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Adapun aspek yang diamati yaitu pembukaan, penyampaian materi menggunakan media permainan kartu pecahan, proses diskusi siswa, umpan balik, dan penutup. Aspek yang diamati tersebut dikategorikan ke dalam tabel berikut:

Tabel 2. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Skor	Kategori
<20%	Sangat Baik
21%-40%	Baik
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kurang
81%-100%	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono, 2016

Lembar observasi sebagai instrumen untuk melihat dan mengamati keterlaksanaan media permainan kartu pecahan pada siswa kelas IV SDN KIP Bara-Baraya 1 Kota Makassar.

2) Angket Pre non-test dan Post non-test

Angket *pre non test* merupakan instrumen yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan tindakan. Sedangkan angket *post non test* adalah instrumen yang diberikan kepada siswa setelah siswa diberikan tindakan.

3.4. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan- penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran Matematika ketika diberi perlakuan media pembelajaran permainan *Edu Card* pecahan dan tidak diberi perlakuan media pembelajaran permainan *Edu Card* pecahan. Adapun distribusi kategori minat siswa ketika menggunakan media pembelajaran permainan *Edu Card* pecahan pada proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Minat Belajar Siswa

No	Interval	Kategori
1	$97,5 < x \leq 120$	Sangat berminat
2	$75 < x \leq 97,5$	Berminat
3	$52,5 < x \leq 75$	Kurang berminat
4	$30 \leq x \leq 52,5$	Tidak berminat

Sumber: Bundu, 2016

2) Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan nonparametris. Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistik parametris karena data yang digunakan adalah data rasio. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 20*.

Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam

penelitian ini yaitu *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua *variance*/kelompok yang berbeda.

Namun, sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis data sebagaimana uraiannya berikut ini:

1) Uji normalitas

Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas ini digunakan uji *Kolmogorof-Smirnov*. Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas *Kolmogrov-Smirnov* output tes lebih besar dari pada yang ditentukan, yaitu 5 % (0,05). Jika data tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan pada uji *non parametric* menggunakan uji *Mann-whitney*. Rangkuman data hasil uji normalitas *pre non test* dan *post non-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Angket Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest kelas eksperimen	0,155	$0,155 > 0,05 =$ normal
posttest kelas eksperimen	0,729	$0,729 > 0,05 =$ normal
Pretest kelas kontrol	0,083	$0,083 > 0,05 =$ normal
Posttest kelas kontrol	0,113	$0,133 > 0,05 =$ normal

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 20*

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20*. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari *Pre non-test* dan *Post Non-Test*. Data dilakukan homogen apabila nilai probabilitas pada output *Levene Statistic* lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pre non-test* dan *post non-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Angket pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kontrol	0,863	$0,863 > 0,05 =$ homogen
Posttest kelas eksperimen dan kontrol	0,955	$0,955 > 0,05 =$ homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

3) Uji hipotesis (uji perbedaan dua rata-rata)

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* yaitu menguji perbedaan dua rata-rata pada data *post non test* dilakukan untuk mengetahui apakah minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang sama atau tidak. Pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-Test*. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi SPSS- IBM Versi 20. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nuul (H_0) : Tidak terdapat perbedaan minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I Kota Makassar yang diajarkan dengan menggunakan media permainan kartu pecahan dan tanpa menggunakan media permainan kartu pecahan.

Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat perbedaan minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I Kota Makassar yang diajarkan dengan menggunakan media permainan kartu pecahan dan tanpa menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : u_1 = u_2$

$H_a : u_1 \neq u_2$

Keterangan

H_0 = Hipotesis awal

H_a = Hipotesis alternative

u_1 = rata-rata kelompok eksperimen
 u_2 = rata-rata kelompok kontrol

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar akan mendeskripsikan tujuan penelitian, yaitu mengetahui gambaran penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar, mengetahui gambaran minat belajar Matematika setelah menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan di kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar dan mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan terhadap minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar. Tujuan Penelitian tersebut dijelaskan pada bab ini.

Data diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa angket yang menggunakan skala *likert* untuk mengukur perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan dan kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan pada mata pelajaran Matematika. Angket ini digunakan pada *pre non-test* dan *post non-test* untuk mengukur perubahan minat belajar yang terjadi pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini pada kelas eksperimen yaitu 20 siswa dan kelas kontrol yaitu 20 siswa.

Instrumen yang digunakan telah divalidasi oleh validator pada bidangnya yaitu Drs. Latri, S.Pd., M.Pd dan Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd. yang merupakan seorang dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Setelah divalidasi, maka seluruh item angket yang berjumlah 30 butir dapat digunakan dalam penelitian yang terdiri 16 butir pernyataan *favorable* dan 14 butir *infavorable*. 30 butir pernyataan tersebut kemudian digunakan sebagai instrumen pengukur minat belajar siswa di awal sebelum penerapan *treatmen (pre non-test)*. Setelah diadakan *pre non-test* peneliti kemudian menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan sebagai *treatmen* dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV pada kelas eksperimen .

Penelitian dilakukan selama 2 pekan dengan 4 kali pertemuan baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Pada pertemuan pertama kedua kelas tersebut diberikan *pre non-test* (tes awal), selanjutnya dilakukan pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Pada kelas eksperimen menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan. Pertemuan terakhir pada kedua kelas kelas tersebut diberikan *post non-test* (tes akhir) untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar pada kedua kelas tersebut.

1) Analisis Statistik Deskriptif

a. Gambaran penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan terhadap minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar

Pelaksanaan proses pembelajaran Matematika di kelas eksperimen dengan materi pecahan senilai selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan I dengan pemberian *pre non-test*, pertemuan II dan III pemberian perlakuan/treatment berupa penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan, dan *post no-test* dilakukan pada saat pertemuan IV. *Pre non-test* dilakukan untuk mengukur minat belajar Matematika siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sedang *post non-test* dilakukan untuk mengukur minat belajar Matematika siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Observasi dilakukan dengan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan. Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti menggunakan RPP sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan. Berikut dapat dilihat tabel hasil observasi keterlaksanaan media permainan *Edu Card* pecahan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Permainan *Edu Card* pecahan

	Treatment 1	Treatment 2
Jumlah Skor perolehan/ skor maksimal	10/15	14/15
Presentase	67%	93%
Nilai Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6. keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian *treatment* 1 mencapai persentase sebesar 67% yang berada pada kategori baik. Adapun untuk keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian *treatment* 2 mencapai persentase sebesar 93% yang berada pada kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan pada pertemuan pertama belum terlaksana secara maksimal dan pada pertemuan kedua sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu card* pecahan ini berlangsung secara baik dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu card* pecahan pada pembelajaran Matematika berlangsung dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran Matematika dimana semua tahapan- tahapan dalam media permainan *Edu card* pecahan sudah terlaksana.

b. Gambaran Minat Belajar Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar

Pre non-test minat belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Senin tanggal 12 September 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang. Setelah data *pre non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statidtic Version 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre non-test* siswa pada kelas eksperimen . Data hasil *pre non-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Deskripsi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kontrol
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	58
Nilai Tertinggi	80
Rata-rata (mean)	71,05
Rentang (range)	22
Standar Deviasi	1,346

Sumber: IBM SPP Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 7. dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *pre non-test* sebesar 71,05 dengan penyebaran data (standar deviasi) sebesar 1,346, nilai tertinggi

(maksimal) yang diperoleh sebesar 80 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 58 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan terendah adalah 22. Distribusi frekuensi hasil *pre-nontest* minat belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$97,5 < X \leq 120$	Sangat berminat	0	0%
2	$75 < X \leq 97,5$	Berminat	6	30%
3	$52,5 < X \leq 75$	Kurang berminat	14	70%
4	$30 < X \leq 52,5$	Tidak berminat	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 8. diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat sebanyak 0 orang dengan persentase 0%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori berminat sebanyak 6 orang dengan persentase 30%.

Untuk kategori kurang berminat sebanyak 14 orang dengan persentase 70% dan kategori tidak berminat tidak terdapat siswa memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang berminat, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 71,05.

2) Data *pre non-test* siswa tentang minat belajar Matematika kelas kontrol

Pre non-test minat belajar pada kelas kontrol dilakukan pada hari Senin tanggal 12 September 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang. Setelah data *pre non-test* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre non-test* siswa pada kelas kontrol. Data hasil *pre non-test* siswa kelas kontrol. Data hasil *pre non-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Deskripsi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kontrol
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	58
Nilai Tertinggi	80
Rata-rata (mean)	71,50
Rentang (<i>range</i>)	19
Standar Deviasi	1,209

Sumber: IBM SPP Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 9. dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 71,50. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 1,209, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 78 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 59 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 19. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* minat belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Distribusi dan Presentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$97,5 < X \leq 120$	Sangat berminat	0	0%
2	$75 < X \leq 97,5$	Berminat	8	30%
3	$52,5 < X \leq 75$	Kurang berminat	12	70%
4	$30 < X \leq 52,5$	Tidak berminat	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 10. diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat sebanyak 0 orang dengan persentase 0%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori berminat sebanyak 8 orang dengan persentase 40%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang berminat sebanyak 12 orang dengan persentase 60%. Untuk kategori tidak berminat tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pre non-test* pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang berminat, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) minat belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 71,50.

3) Data post non-test siswa tentang minat belajar Matematika kelas eksperimen

Post non-test minat belajar siswa pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Selasa tanggal 13 September 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang. Setelah data post non-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai post non-test siswa pada kelas eksperimen. Data hasil post non test kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Deskripsi Skor Nilai Post Non-Test Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kontrol
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	75
Nilai Tertinggi	115
Rata-rata (mean)	98,10
Rentang (range)	40
Standar Deviasi	2,296

Sumber: IBM SPP Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 11. dapat dilihat rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 98,10. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 2,296, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 115, sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 75 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 40. Distribusi frekuensi hasil post non-test minat belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Distribusi dan Presentasi Skor Nilai Post Non-Test Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$97,5 < X \leq 120$	Sangat berminat	10	50%
2	$75 < X \leq 97,5$	Berminat	9	45%
3	$52,5 < X \leq 75$	Kurang berminat	1	5%
4	$30 < X \leq 52,5$	Tidak berminat	-	%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 12. diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 50%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori

berminat sebanyak 9 orang dengan persentase 45%. Kategori kurang berminat sebanyak 1 orang dengan persentase 5% dan untuk kategori tidak berminat tidak terdapat siswa yang memperoleh. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil post non-test pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat berminat, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 98,10.

4) Data post non-test siswa tentang minat belajar Matematika kelas kontrol

Post non test minat belajar siswa apda kelas kontrol dilakukan pada hari Kamis tanggal 15 September 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang. Setelah data post non-test diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai post non-test siswa pada kelas eksperimen. Data hasil post non test kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 13. Deskripsi Skor Nilai Post Non-Test Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kontrol
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	84
Nilai Tertinggi	102
Rata-rata (mean)	95,40
Rentang (range)	18
Standar Deviasi	1,117

Sumber: IBM SPP Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 13. dapat dilihat rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 95,40. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 1,177 nilai tertiggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 102, sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 84 dan rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 18. Distribusi frekuensi hasil post non-test minat belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan tabel 14. diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat berminat sebanyak 8 orang dengan persentase 40%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori berminat sebanyak 12 orang dengan persentase 60%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang berminat

dan tidak berminat tidak terdapat siswa yang memperolehnya. Berdasarkan hasil analisis deksritif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil prenon-test pada kelas eksperimen berada pada kategori berminat, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) minat belajar pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 95,40.

Tabel 14. Distribusi dan Presentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$97,5 < X \leq 120$	Sangat berminat	8	40%
2	$75 < X \leq 97,5$	Berminat	12	60%
3	$52,5 < X \leq 75$	Kurang berminat	-	5%
4	$30 < X \leq 52,5$	Tidak berminat	-	%
Jumlah			20	100%

5) Data dan Presentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kontrol terhadap Indikator Minat Belajar Matematika Siswa

Minat belajar matematika siswa dikategorikan ke dalam 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Perasaan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari segi merasa senang saat belajar, belajar tanpa paksaan, serta merasa penasaran jika tidak mengikuti pelajaran.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari segi kesadaran siswa tentang belajar, aktif dalam proses pembelajaran, bertanya pada guru jika tidak memahami pelajaran yang dipelajari. Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari segi siswa memperhatikan dan melaksanakan arahan dari guru. Sedangkan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran dilihat dari segi tertariknya siswa mengikuti proses pembelajaran, dan tertarik untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Distribusi frekuensi hasil *pre non-test* minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Distribusi dan Presentasi Skor Nilai *Pre Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kontrol terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

No	Indikator	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	Perasaan Senang siswa	16	15	22%	22%
2	Keterlibatan siswa	20	19	22%	26%
3	Perhatian siswa	21	19	22%	26%
4	Ketertarikan siswa	16	19	22%	
Jumlah		73	72	100%	100%

Berdasarkan tabel 15. pada kelas eksperimen dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 16 dengan persentase 22 %, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 20 dengan persentase 27 %, frekuensi indikator perhatian siswa sebesar 21 dengan persentase 29% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 16 dengan persentase 22%. Sedangkan pada kelas kontrol dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 15 dengan persentase 22%, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 19 dengan persentase 26%, frekuensi indikator perhatian siswa sebesar 19 dengan persentase 26% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 19 dengan persentase 26%. Diagram batang *pre non-test* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar Matematika siswa.

Pre Non-Test Eksperimen dan Kontrol Indikator Minat Belajar Matematika



Gambar 3. Diagram batang *pre non-test* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar Matematika siswa

6) Data dan Presentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kontrol terhadap Indikator Minat Belajar Matematika Siswa

Minat belajar Matematika siswa dikategorikan ke dalam 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Perasaan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari segi merasa senang saat belajar, belajar tanpa paksaan, serta merasa penasaran jika tidak mengikuti pelajaran.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari segi kesadaran siswa tentang belajar, aktif dalam proses pembelajaran, bertanya pada guru jika tidak memahami pelajaran yang dipelajari. Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari segi siswa memperhatikan dan melaksanakan arahan dari guru. Sedangkan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran dilihat dari segi tertariknya siswa mengikuti proses pembelajaran, dan tertarik untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

Distribusi frekuensi hasil *post non-test* minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Distribusi dan Persentasi Skor Nilai *Post Non-Test* Siswa pada KelasEksperimen dan Kontrol terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

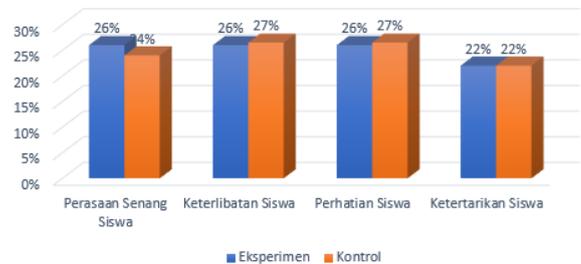
No	Indikator	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	Perasaan Senang siswa	26	23	26%	24%
2	Keterlibatan siswa	26	25	26%	27%
3	Perhatian siswa	26	25	26%	27%
4	Ketertarikan siswa	23	22	22%	22%
Jumlah		101	95	100%	100%

Berdasarkan tabel 16. pada kelas eksperimen dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 26 dengan persentase 26%, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 26 dengan persentase 26%, frekuensi indikator perhatian siswa sebesar 26 dengan persentase 26% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 23 dengan persentase 22%.

Sedangkan pada kelas kontrol dapat dilihat frekuensi indikator perasaan senang siswa sebesar 23 dengan persentase 24%, frekuensi indikator keterlibatan siswa sebesar 25 dengan persentase 27%, frekuensi indikator perhatian siswa sebesar 25 dengan persentase 27% dan frekuensi indikator ketertarikan siswa sebesar 22

dengan persentase 22%. Diagram batang *pre non-test* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar Matematika siswa.

Post Non-Test Eksprimen dan Kontrol Indikator Minat Belajar Matematika



Gambar 4. Diagram batang post non-test siswa pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap indikator minat belajar Matematika siswa

Jenis statistik parametris yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *independent sample t-test*. *independent sample t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara 2 variabel atau kelompok yang berbeda.

Namun sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 20*. Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan melalui uji t. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*.

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada output *Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar daripada nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pre non test eksperimen	0,155	$0,155 > 0,05 =$ normal
Pre non test kontrol	0,083	$0,083 > 0,05 =$ normal
Pre-non test kelas kontrol	0,729	$0,729 > 0,05 =$ normal
Post-non test kelas kontrol	0,133	$0,133 > 0,05 =$ normal

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari *Pre-test* dan *Post Test*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada output *Levene Statistic* lebih besar daripada nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pre test kelas eksperimen dan kontrol	0,863	$0,863 > 0,05 =$ homogen
Post-non test kelas eksperimen dan kontrol	0,955	$0,955 > 0,05 =$ homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pre- test* kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai

probabilitasnya lebih dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji para parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik atau uji t adalah dua kelompok data yang diuji harus homogen, namun data homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji independen sampel t test.

a. Independet sample t-test pre non-test kelas eksperimen dan pre non-test

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pre non-test* kelas eksperimen dan *pre non-test* kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 20. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil Independet Sample t-text *pre non-test* kelas eksperimen dan *pre non test* kelas kontrol.

Tabel 19. Independet Sample T-Test *Pre Non-Test* Eksperimen dan *Pre Non-Test* Kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pre – non test kelas eksperimen dan Pre-non kelas kontrol	2,721	38	0,805	$0,805 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 19. di atas, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 2,721 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 38$, diperoleh nilai tabel sebesar 2,024. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($2,721 > 2,024$). Jika t hitung < t tabel maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan.

b. Independent Sampel T-Test Post-Test Eksperimen dan Post-Test Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *edu card* pecahan dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *edu card* pecahan. Analisis

ini dilakukan dengan menguji hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post test* kelas kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 20*. Syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel T- Test* nilai *post-test* kelas eksperimen dan *pos-test* kelas kontrol.

Tabel 20. *Independent sampel T-Test Post -Test* Eksperimen dan *Post-Test* Kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Post -test kelas eksperimen dan post - test kelas kontrol	7,075	38	0,0,00	0,000>0,05 = ada perbedaan

Untuk melihat apakah ada perbedaan rata- rata minat belajar siswa antara menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan dengan tidak menggunakan *Edu Card* pecahan maka gunakan tabel grub statistics di SPSS dengan melihat nilai mean, jika ketika nilai *post test* kelas eksperimen lebih besar dari pada *post test* kelas control maka penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan dari pada tanpa menggunakan permainan *Edu Card* pecahan. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan dan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan. Jika nilai *t* hitung > *t* tabel dibandingkan maka terdapat perbedaan yang signifikan. Dari tabel 20. diperoleh *t* hitung sebesar 7,075 dan nilai *t* tabel sebesar 2,024 dengan tingkat signifikansi 0,05 *df* sebesar 38. Hal ini berarti bahwa *t* hitung > *t* tabel, (7,075 >2,024), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar.

4.2. Pembahasan Penelitian

1) Gambaran penggunaan Media Permainan *Edu Card* Pecahan pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I Kota Makassar

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada

pertemuan pertama, proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan terdapat beberapa hal yang belum terlaksana dengan persentase keterlaksanaan penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan sebesar 67% dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase keterlaksanaan penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Pencapaian pertemuan pertama dan kedua belum mencapai 100 % karena disebabkan beberapa situasi dan kondisi yang kurang mendukung diantaranya siswa masih rebut ketika pembagian kelompok dan siswa membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikan penyusunan *Edu Card* pecahan. Sebagaimana sesuai dengan pendapat Latuheru dalam Mahanini (2018) bahwa salah satu kelemahan dari penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan adalah waktu, karena belajar secara induktif memang membutuhkan waktu yang lebih banyak dibanding mengajar secara langsung.

Selain mengalami kendala dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan juga memiliki keunggulan yaitu siswa sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ginnis (2008) bahwa penggunaan media kartu pecahan dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan seperti (a) Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materi lebih mudah di ingat. (b) Menuntut siswa berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung. Dengan kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat sehingga membuat siswa lebih berpikir secara terbuka. (c) di level lebih lanjut membuat perbedaan lebih kecil, memperkuat kebutuhan untuk belajar, serta dapat menjawab pertanyaan dengan lebih tepat (Mahanini, 2018, pp. 26-27)

2) Gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen minat belajar Matematika siswa mengalami peningkatan dari kategori kurang berminat menjadi kategori sangat berminat. Sedangkan pada kelas kontrol minat belajar siswa dari kategori kurang berminat menjadi berminat. Hal

tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pada proses pembelajarannya menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan sehingga siswa aktif, memiliki ketertarikan dan siswa menjalani proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh karena memiliki minat belajar yang tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol pada proses pembelajarannya menggunakan media *worksheet*, siswa juga dalam kategori aktif namun ketertarikan siswa tidak sepenuhnya terarah ke pembelajaran sehingga siswa tidak menjalani proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh karena kurangnya minat. Hal ini diperkuat dengan pendapat menurut (Sari, Murtono, & Utomo, 2021) yang menyatakan bahwa “penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, menyampaikan data yang menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data dan memandatkan informasi”.

3) Pengaruh penggunaan Media Permainan *Edu Card* Pecahan terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-Baraya I Kota Makassar

Berdasarkan analisis statistik deskriptif ditemukan minat belajar Matematika siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan berada pada kategori kurang berminat, dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan minat belajar siswa meningkat dan berada pada kategori sangat berminat dengan rata-rata hasil angket 98,10. Sedangkan pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *worksheet* pecahan, minat belajar berada pada kategori kurang berminat, dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *worksheet* pecahan minat belajar siswa juga mengalami peningkatan dan berada pada kategori berminat dengan rata-rata hasil angket 95,40. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas yang diberikan pembelajaran menggunakan media *Edu Card* pecahan dan kelas yang diberikan pembelajaran menggunakan media *worksheet* pecahan.

Hasil statistik menggunakan perhitungan manual untuk uji *t independent sample* yang dipadukan dengan bantuan program SPSS 20 diperoleh nilai dengan $df(38) = 2,024$ sedangkan hasil angket siswa 7,075,

$(7,075) > (2,024)$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan dengan cara membandingkan nilai probabilitas, diperoleh nilai signifikansi hasil angket *post non test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan *edu card* pecahan pada mata pelajaran matematika terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Endang Sunarti (2019) dengan judul “Penggunaan Permainan Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri Sukorejo II Kotaanyar” yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu pecahan terhadap minat belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

- 1) Gambaran penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan pada pembelajaran Matematika di kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar, di kelas eksperimen berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan selama 2 kali pertemuan yaitu pada pemberian treatment 1 sebesar 67% dengan kategori baik dan pemberian treatment 2 sebesar 93 % dengan kategori sangat baik.
- 2) Minat belajar siswa berdasarkan angket yang telah dilakukan pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat berminat dengan hasil angket rata-rata 98,10 dan pada kelas kontrol nilai angket berada pada kategori berminat dengan hasil angket rata-rata 95,40. Adapun dari 4 indikator pada minat belajar yang paling berpengaruh pada saat penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan adalah indikator perhatian siswa.
- 3) Terdapat pengaruh penggunaan media permainan *Edu Card* pecahan. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan pada nilai *post non-test* antara kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *Edu Card* pecahan dan kelas kontrol menggunakan media *worksheet* pecahan. Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel} (7,075 > 2,021)$, maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan Edu Card terhadap minat belajar Matematika siswa kelas IV SDN KIP Bara-baraya I Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri Bumiayu. *Indonesian Journal of History Education*, Aeni, N., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Linimasa Sejarah Card Game Terhadap Minat Belajar S7(2), 196–205.
- Berutu, M. H., & Tambunan, M. I. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109.
- Hendra. (2017). *Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN Lariang Bangi III Kecamatan Makassar Kota Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Khodijah, S. S., & setiawan, w. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Smp Kelas Ix Pada Materi Grafik Fungsi Kuadrat Berbantuan Software Geogebra. *Journal of Honai Math*, 3(1), 27-40.
- Mahanini, A. (2018). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SEDERHANA MELALUI MEDIA KARTU PECAHAN DI KELAS III SD NEGERI 2 WATES*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, n. (2019). Pengaruh Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Pedadidakta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, v (6) 90-100.
- Raihan, S. (2021). Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Publikasi Pendidikan*, 57.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa
- Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, I(1), 21-36.
- Sari, D. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPS BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DAN ULAR TANGGA. 8(1), 1–12.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno. (2017). *Hard Skills da Soft skills Matematika Siswa*. Bandung: Aditama.
- Sunarti, Endang. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri Sukorejo II Kotaanyar. *Jurnal Pendidikan Media Nusantara*. I(1), 49.