

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SOAL BERBASIS PERMAINAN YU GI  
OH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS  
SISWA MATERI PECAHAN KELAS 2 SD/MI**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**MUHAMMAD SIROJUL CHIKAM**

**20206014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SOAL BERBASIS PERMAINAN YU GI  
OH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS  
SISWA MATERI PECAHAN KELAS 2 SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

**Oleh**

**Muhammad Sirojul Chikam**

**20206014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SOAL BERBASIS PERMAINAN YU GI  
OH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA  
MATERI PECAHAN KELAS 2 SD/MI

MUHAMMAD SIROJUL CHIKAM

20206014

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd  
NIP. 198607262019031006

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing II



Aulia Rohmawati, M.Pd  
NIP. 199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SOAL BERBASIS PERMAINAN YU GI  
OH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS  
SISWA MATERI PECAHAN KELAS 2 SD/MI

MUHAMMAD SIROJUL CHIKAM


NIM. 20206014

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
pada tanggal 25 Juni 2024

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Choirul Annisa, M.Pd  
NIDN. 0703049101

  
(.....)


2. Penguji I

Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd  
NIP. 198607262019031006

  
(.....)

3. Penguji II

Aulia Rohmawati, M.Pd.  
NIP. 199111122020122020

  
(.....)

Kediri, 28 Juni 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah



## MOTTO

يُ الْجَنَّةِ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى

"Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah Swt akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

{HR. Muslim}

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD SIROJUL CHIKAM  
NIM : 20206014  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 27 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



**MUHAMMAD SIROJUL CHIKAM**

## ABSTRAK

Muhammad Sirojul Chikam, Dosen Pembimbing Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd. dan Aulia Rohmawati, M.Pd. *Pengembangan Media Kartu Soal Berbasis Permainan Yu Gi Oh Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Materi Pecahan Kelas 2 SD/MI*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024

Kata Kunci : Pembelajaran Matematika, Kartu Soal Yu Gi Oh, Literasi Matematis

Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di kelas 2 yang masuk dalam ketentuan Kurikulum Merdeka. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah dalam pemecahan masalah diharapkan peserta didik bisa menguasai konsep matematika, mendeskripsikan keterkaitan antar konsep dan menggunakan algoritma atau konsep, teliti, dan efisiensi. Sehingga pemahaman konsep dan literasi matematis merupakan salah satu kompetensi yang penting dan harus dimiliki serta dikuasai oleh peserta didik. Untuk itu, penelitian ini memiliki tujuan (1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh siswa kelas 2 di MI Islamiyah Kumisik (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh (3) Untuk mengetahui peningkatan literasi matematis menggunakan media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh..

Penelitian ini dilaksanakan di MI Islamiyah Kumisik, dengan subjek penelitian siswa kelas 2 yang berjumlah 20 siswa dengan uji coba menggunakan *pretest* dan *posttest*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi.

Hasil validasi produk media pembelajaran dari ahli media mendapatkan skor persentase sebesar 96% yang berarti sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi didapatkan skor 97% yang artinya sangat layak, serta guru kelas sebagai ahli pembelajaran memberikan skor 96% sehingga termasuk pada kualifikasi layak. Hasil dari penilaian juga didapatkan dari *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan literasi matematis siswa melalui nilai rata-rata *pretest* 56 dan meningkat pada hasil *posttest* = 91 artinya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dapat dikatakan menarik dan mampu meningkatkan kemampuan literasi matematis.

## ABSTRACT

*Muhammad Sirojul Chikam, Supervisor Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd. and Aulia Rohmawati, M.Pd. Development of Yu Gi Oh Game-Based Question Card Media to Improve Students' Mathematical Literacy Skills Fraction Material Class 2 SD/MI, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024*

*Keywords: Mathematics Learning, Yu Gi Oh Question Cards, Mathematical Literacy*

*Learning Mathematics is one of the subjects in class 2 which is included in the Independent Curriculum provisions. According to the Regulation of the Minister of National Education of the Republic of Indonesia Number 22 of 2006, one of the objectives of mathematics subjects is that in solving problems, students are expected to be able to master mathematical concepts, describe relationships between concepts and use algorithms or concepts, be thorough and efficient. So understanding concepts and mathematical literacy is an important competency and must be possessed and mastered by students. For this reason, this research has the objectives (1) To determine the procedure for developing Yu Gi Oh game-based question card learning media for grade 2 students at MI Islamiyah Kumisik (2) To determine the feasibility of Yu Gi Oh game-based question card learning media (3) To find out increasing mathematical literacy using the Yu Gi Oh game-based question card learning media.*

*This research was carried out at MI Islamiyah Kumisik, with 20 class 2 students as research subjects with trials using pretest and posttest. The research method used is research and development (Research and Development) with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation.*

*The results of validation of learning media products from media experts obtained a percentage score of 96%, which means very good. The validation results from material experts obtained a score of 97%, which means very good, and the class teacher as a learning expert gave a score of 96%, so it is included in the appropriate qualifications. The results of the assessment are also obtained from the students' pretest and posttest. The results of data analysis show an increase in students' mathematical literacy through an average pretest score of 56 and an increase in posttest results = 91.25, meaning that learning using the Yu Gi Oh game-based question card learning media can be said to be interesting and able to improve mathematical literacy skills..*



## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SOAL BERBASIS PERMAINAN YU GI OH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA MATERI PECAHAN KELAS 2 SD/MI” dapat diselesaikan dengan tepat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini ingin disampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof.Dr.Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri
2. Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd, selaku pembimbing I dan Aulia Rohmawati, M.Pd, selaku pembimbing II. Terimakasih atas perhatian, bimbingan, ilmu, dan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah memberikan penjelasan detail demi tercapainya Tugas Akhir ini dengan kualitas yang baik.
3. Apriyanti Diah K., M. Pd dan Choirul Annisa, M. Pd selaku Validator Ahli Media dan Ahli Materi. Terimakasih atas bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan media dan materi penulis demi tercapai dengan kualitas yang

baik.

4. Para dosen, staff, dan seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan.
5. Panutanku, Bapak H. Muntholib, S.Pdi. Beliau menjadi inti tulang punggung keluarga dan mampu mendidik penulis menjadi laki-laki yang kuat dan tegar dalam segala rintangan, terus memberikan motivasi dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terimakasih atas segala doa, materi dan nasihat yang diberikan selama ini. Terimakasih sudah memberikan inspirasi untuk terus melangkah maju.
6. Pintu surgaku, Ibu Hj Lilik Kholilah, S.Pd. Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang diberikan meski pikiran kita tak sejalan. Ibu menjadi pengingat dan penguat yang paling hebat. Terima kasih.
7. Adik Terkasih, dan Seluruh Keluarga, yang tak henti memberikan semangat dan dukungan walaupun melalui nasihatnya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
8. Ahmad Wafi Muzakki, M.Pd, beserta istrinya Umi Mahmudatun Nisa', S.Pd. Yang telah banyak membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas akhir ini secara tepat waktu. Meskipun banyak kendala, keduanya sangat sabar dalam mengajari saya dalam menulis Tugas Akhir ini sesuai arahan dosen pembimbing.
9. Seseorang dengan NIM 22106019, terima kasih telah menemani penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, meluangkan banyak waktu, tenaga,

fikiran. Seseorang yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah, dan selalu memberikan dukungan terhadap saya. Terimakasih karena sudah menemani dan mendukung penulis hingga saat ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna melengkapi segala kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengemban ilmu pengetahuan.

Wassalamualaikum, Wr.Wb.

Kediri, 27 Juni 2024

**Muhammad Sirojul Chikam**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	7
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8

G. Penelitian Terdahulu .....	9
H. Definisi Istilah .....	22
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>24</b>
A. Pembelajaran Matematika .....	24
B. Kemampuan Literasi Matematis .....	29
C. Media Pembelajaran .....	35
D. Media Kartu Soal Berbasis Permainan Yu Gi Oh .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>48</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
B. Model Penelitian dan Pengembangan.....	48
C. Validasi produk .....	52
1. Desain Validasi.....	52
2. Subjek Validasi.....	53
3. Jenis Data .....	54
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	55
5. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>61</b>
A. Penyajian Data Pengembangan.....	61
B. Analisis Data hasil Penelitian Dan Pengembangan .....	67

C. Pembahasan .....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	55
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi menurut BSNP.....	55
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran menurut BSNP.....	57
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Pembelajaran menurut BSNP.....	57
Tabel 4.1 ATP Pembelajaran Matematika Kelas 2 .....	62
Tabel 4.2 ATP Pembelajaran Matematika Kelas 2 .....	66
Tabel 4.3 Data Kuantitatif Hasil Validasi Para Ahli .....	67
Tabel 4.4 Saran dan Komentar dari Ahli Validasi .....	68
Tabel 4.5 Desain Media Sebelum dan Sesudah Revisi .....	70
Tabel 4.6 Penilaian Pretest dan Posttest Peserta Didik .....	72
Tabel 4.7 Tabel Paired Sample Statistic .....	75
Tabel 4.8 Paired Sample Test .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> .....	<b>89</b>
1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah .....	89
2. Surat Telah Melakukan Penelitian dari Pihak Sekolah.....	90
<b>Lampiran 2</b> .....	<b>91</b>
1. Instrumen Validasi Ahli Media.....	92
2. Instrumen Validasi Ahli Materi .....	94
3. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	97
4. Lembar Pretest.....	104
5. Lembar Posttest.....	107
<b>Lampiran 3</b> .....	<b>109</b>
1. Dokumentasi.....	109
<b>Lampiran 4</b> .....	<b>112</b>
1. Daftar Riwayat Hidup.....	112