

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika di SD/MI adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan peserta didik untuk berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik belajar anak juga harus diperhatikan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Kualitas belajar anak akan meningkat apabila anak merasa senang dan antusias dalam belajar. Kualitas belajar anak juga akan berpengaruh pada proses pembelajaran pada matematika, karena seiring perkembangan jaman, pembelajaran matematika bukan hanya berhubungan dengan numerasi saja, namun harus ada literasi matematis di dalamnya.¹

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah dalam pemecahan masalah diharapkan siswa bisa menguasai konsep matematika, mendeskripsikan keterkaitan antar konsep dan menggunakan algoritma atau konsep, luwes, teliti, dan efisiensi. Dari uraian tujuan pelajaran matematika tersebut tampak bahwa kemampuan pemahaman konsep dan literasi matematis merupakan salah satu kompetensi yang penting dan harus dimiliki serta dikuasai oleh peserta didik.²

¹ Rohman, dkk.(2021). *Kemampuan Pemahaman Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing di SMA Negeri 14 Palembang*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika

² Syaifuddin, dkk.(20205555). *Kemampuan Pemahaman Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing..* Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika

Istilah Literasi Matematika dewasa ini menjadi topik hangat yang sering diperbincangkan dalam diskusi-diskusi guru dan para pakar matematika tidak hanya di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Literasi matematika telah menjadi isu utama dalam kajian survei internasional PISA (*Program for International Student Assessment*). Survei ini diselenggarakan tiga-tahunan untuk menguji pencapaian akademis anak-anak sekolah yang berusia 15 tahun, dan penyelenggaraannya dilaksanakan oleh *Organization for Economic Cooperation Development* (OECD) yaitu suatu organisasi untuk kerjasama dan pengembangan ekonomi yang kantor pusatnya berkedudukan di Paris, Prancis. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengukur prestasi siswa dalam literasi membaca, matematika, dan sains siswa sekolah di negara-negara peserta. Menurut OECD (2016: 5-9) dari 70 negara yang berpartisipasi dalam PISA 2015, Indonesia, bidang matematika peringkat 63 dan bidang membaca peringkat 64. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam matematika dan membaca itu masih sangat rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain.³

Jika kita melihat hasil yang diperoleh dari kajian survei PISA tersebut, maka tentunya kita sebagai guru khususnya guru matematika merasa miris dengan keadaan ini. Apa yang salah dengan siswa-siswi kita dalam hal kemampuan literasi matematika? Bagaimana kita dapat mengambil peran dalam hal mencoba untuk memperbaiki hal ini? Memang untuk memperbaiki kondisi ini bukanlah hal yang mudah semudah membalikkan telapak tangan. Namun dengan menyadari hal ini setidaknya kita dapat melakukan hal yang dapat meningkatkan kemampuan literasi

³ OECD. (2013): Draft PISA 2015 Mathematics Framework. OECD publishing, http://www.oecd.org/pisa/pisapr_oducts diakses tanggal 12 Desember 2023 pukul 16.35.

matematika bagi para siswa kita.⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di MI Islamiyah Kumisik, diketahui bahwa tingkat literasi matematis peserta didik kelas 2 MI sangat rendah dengan ditandainya dengan lemahnya cara bernalar dan berpikir logis dalam menyelesaikan soal matematis. Hal ini diketahui dari hasil wawancara kepada wali kelas sebagai pengampu mata pelajaran matematika bahwa hasil belajar dari penilaian soal cerita sangat rendah dan secara garis besar, berdasarkan hasil asesmen literasi numerasi (matematis) madrasah, hasilnya juga menunjukkan tingkat rendah, dan rendahnya kemampuan berliterasi matematis yang ditunjukkan dengan rendahnya hasil pretest yang memuat soal cerita sesuai materi pecahan di kelas 2. Dari sini, peneliti melakukan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di MI Islamiyah Kumisik, diketahui bahwa masih terdapat kurangnya penggunaan media yang kurang bervariasi, selama ini antusiasme peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik saat pembelajaran berlangsung,. Hal itu menunjukkan masih banyak siswa kelas 2 yang beranggapan matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan untuk dipelajari. Selain itu, kurangnya penggunaan media dan pembelajaran hanya berfokus pada guru (*teacher centered learning*), siswa hanya dituntut untuk mengetahui konsep yang diberikan guru tanpa melibatkan langsung dalam menemukan konsep tersebut sehingga siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Siswa juga cenderung melakukan aktivitas lain seperti

⁴ OECD. (2016). PISA 2015: PISA Result in Focus. <http://www.oecd.org/pisa> diakses tanggal 12 Desember 2023 pukul 16.35.

bermain dengan teman sebangkunya ataupun kenakalan lain seperti mengganggu temanya. Sehingga diperlukan sebuah media yang berfungsi untuk menumbuhkan antusias dan menjadikan siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang terus berkembang memiliki ragam variasi untuk memenuhi kebutuhan para pendidikan (guru dan siswa), untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna sesuai dengan susunan yang telah direncanakan.⁵ Media merupakan suatu alat bantu yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi. Melalui media perhatian anak akan fokus pada materi, sehingga melalui bantuan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik mengingat lebih mudah materi yang sedang diajarkan.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara kelompok dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik.⁶

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik di MI Islamiyah Kumisik membutuhkan media yang lebih menarik lagi, agar dapat lebih mudah dipahami dan dapat dipakai belajar secara mandiri khususnya pada pelajaran matematika dan dapat meningkatkan literasi matematis siswa kelas 2 pada materi pecahan. Berdasarkan dari

⁵Sukring, "Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik: Analisis Perspektif Pendidikan Islam", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 1 No1 (2016), h.69

⁶Moh. Roqib. "Ilmu Pendidikan Islam" (Yogyakarta: PT. LKIS Printing Cemerlang, 2017), h.50

beberapa hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, diketahui bahwa masih terdapat perbedaan. Menurut Thohuroh, Durinda,⁷ menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh dapat meningkatkan performansi, aktifitas dan juga hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi tentang pengembangan kartu soal berbasis Yu Gi Oh sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media kartu yang akan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD/MI. Menurut Awan Roisa,⁸ penelitian ini dapat dilihat dari 2 kriteria yaitu keberhasilan proses serta pemanfaatan media kartu Yu Gi Oh memberikan peningkatan terkait hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang hendak dilaksanakan yaitu penerapan media kartu Yu Gi Oh pada pembelajaran materi sejarah sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media kartu Yu Gi Oh pada pembelajaran materi pecahan.

Maka demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik khususnya dalam pelajaran matematika, dengan menggunakan media kartu soal yang menampilkan gambar berwarna, ditulis menggunakan bahasa yang mudah difahami, disertai kuis yang menarik dan menggunakan sistem *attack* (menyerang) dan *defend* (bertahan) agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran dan merangsang peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Kartu Soal Berbasis Permainan Yu Gi Oh Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Materi**

⁷ Thohuroh, Durinda. *Pengembangan media Pembelajaran Kartu Yu Gi Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan* (Surabaya Universitas Negri Surabaya

⁸ Riskia, Durinda. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yugioh! Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo*, vol. 8, no 2 (Sidoarjo: Universitas Negri Surabaya, 2020)

Pecahan Kelas 2 SD/MI". Dengan adanya pengembangan kartu kuis berbasis Yu Gi Oh ini, maka dengan ketertarikan pada pembelajaran, isi dari dari kartu soal yang sangat mudah dipahami dan berisi soal cerita yang dikaitkan dengan permainan Yu Gi Oh, maka dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik di MI Islamiyah Kumisik.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dihasilkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas 2 SD/MI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh pada mata pelajaran matematika kelas 2 SD/MI?
3. Bagaimana keefektifan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa materi pecahan kelas 2 SD/MI?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan literasi matematis pada siswa kelas 2 SD/MI?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuam penelitian dan pengembangan media kartu yu gi oh ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh pada pelajaran matematika materi pecahan di kelas 2 SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh

bagi siswa kelas kelas 2 SD/MI

3. Untuk mengetahui keefektifan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dalam meningkatkan literasi matematis siswa materi pecahan kelas 2 SD/MI.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan matematis pada siswa kelas 2 SD/MI

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk pengembangan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran kartu soal pada mata pelajaran Matematika materi pecahan.
2. Media kartu Yu Gi Oh berbahan dasar kertas buffalo 220 gr ukuran 13 cm x 8 cm.
3. Media kartu Yu Gi Oh disertai gambar-gambar dan warna yang menarik siswa untuk semangat belajar.
4. Letak gambar materi berada di halaman depan dan soal latihan serta *attack and defend* berada di halaman belakang.
5. Bahasa yang digunakan pada kartu Yu Gi Oh adalah bahasa yang mudah dipahami, agar memudahkan pengguna kartu dalam proses pembelajaran.
6. Media kartu Yu Gi Oh berisi materi maupun soal dengan mengacu pada peningkatan kemampuan literasi matematis.
7. Media kartu Yu Gi Oh diperuntukkan untuk siswa agar dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pecahan mata pelajaran matematika kelas 2 SD/MI.
8. Media kartu Yu Gi Oh memiliki keunikan tersendiri, karena di dalamnya memuat soal cerita yang diuraikan berdasarkan sifat tokoh dalam permainan Yu Gi Oh sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena menggunakan narasi

cerita yang konkrit dan fungsi sistem *attack and defend* dalam permainan Yu Gi Oh, menjadikan permainan di kelas lebih hidup dan lebih menyenangkan.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Pentingnya pengembangan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh materi pecahan mata pelajaran matematika adalah sebagai berikut :

1. Siswa, pembelajaran matematika akan lebih seru, menarik dan efektif dengan menggunakan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa pada materi pecahan dan menimbulkan semangat siswa untuk terus belajar.
2. Guru, tersedianya referensi media pembelajaran berupa Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh. Media ini digunakan sebagai media pendalaman materi pembelajaran oleh guru kepada siswa agar proses pembelajaran lebih efektif dan membuat siswa lebih semangat.
3. Sekolah, sebagai referensi dalam pembelajaran agar lebih efektif dan menarik khususnya pembelajaran matematika.
4. Peneliti, sebagai suatu pengalaman yang luar biasa berharga bagi calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan dalam pembelajaran.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang digunakan peneliti dalam pengembangan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh materi pecahan mata pelajaran matematika kelas 2 SD/MI adalah sebagai berikut :

1. Validator materi pembelajaran merupakan ahli yang memiliki pengetahuan yang kompeten di bidang matematika.

2. Validator media pembelajaran merupakan ahli yang memiliki pengalaman dan kompeten di bidang pembuatan media pembelajaran.
3. Validator soal merupakan ahli yang memiliki kompetensi dalam membuat soal matematika.
4. Validitas yang dilakukan mencerminkan keadaan sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa, pemaksaan atau pengaruh dari siapapun.

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada media Yu Gi Oh materi pecahan mata pelajaran matematika kelas 2 SD/MI memiliki keterbatasan sebagai berikut :

1. Penerapan Media kartu soal berbasis permainan Yu Gi Oh dilakukan di MI Islamiyah Kumisik Lawanganagung Sugio Lamongan.
2. Penggunaan media pembelajaran Yu Gi Oh diterapkan hanya untuk pembelajaran kelas 2 dengan materi pecahan mata pelajaran Matematika.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media kuis kartu berbasis Yu Gi Oh, telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian tentang "Pengembangan Media Permainan Kartu Yu Gi Oh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah pada Materi Indonesia Masa Islam dikelas X IPS SMA".⁷ Penelitian ini ditulis oleh Awan Roisa. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari 2 kriteria yaitu keberhasilan proses serta pemanfaatan media kartu Yu Gi Oh memberikan peningkatan terkait hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan yang hendak dilaksanakan yaitu

penerapan media kartu Yu Gi Oh pada pembelajaran materi sejarah sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media kartu Yu Gi Oh pada pembelajaran materi pecahan.

2. Penelitian tentang "Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat". Penelitian ini ditulis oleh Yulia Eka Prasetya, Dr. Siti Khabibah, M.Pd. Hasil dari penelitian media permainan kartu kwartet segitiga dan segiempat yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practicality*) dan keefektifan (*effectiveness*). Dengan demikian, media permainan kartu kwartet segitiga dan segiempat yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media permainan yang baik. Penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu pengembangan media permainan kartu kwartet pada materi pokok segitiga dan segiempat sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu pengembangan media kartu yu gi oh pada materi pecahan.⁹
3. Penelitian tentang "Pengembangan media Pembelajaran Kartu Yu Gi Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan".¹⁰ Peneliti ini ditulis oleh Thohuroh, Durinda Puspasari. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh dapat meningkatkan performansi, aktifitas dan juga hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi tentang pengembangan kartu soal berbasis yu-gi-oh sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media kartu yang akan mudah dipahami sesuai

⁹ Eka, Khabibah. *Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat*. MATHEdunesa 5 (1), 2016

¹⁰ Thohurch, Durinda. *Pengembangan media Pembelajaran Kartu Yu Gi Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan* (Surabaya Universitas Negri Surabaya, 2017)

dengan karakteristik siswa kelas 2 SD/MI.

4. Penelitian tentang "Penerapan media kartu Yu Gi Oh sejarah dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Lawang Kabupaten Malang".¹¹ Penelitian ini ditulis oleh Slamet dan Rohman. Dalam penelitian ini diperoleh bahwa hasil dari perhitungan soal pretest dan posttest rata-rata dari peserta didik kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Lawang yaitu 72% dan hasil angket respon peserta didik sebesar 81%. Dengan demikian, media pembelajaran sejarah ini dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan kartu Yu Gi Oh berupa materi sejarah sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan materi pecahan.
5. Penelitian tentang "Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino pada Materi Eksponen".¹² Penelitian ini ditulis oleh Sundus Fairos, Novi Prayekti, Rachmaniah M. Hariastuti. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan matematika berbasis kartu domino hasil pengembangan mencapai kriteria valid pada skor 4. Sedangkan hasil uji coba penggunaan media mencapai 91% yang berarti media sangat baik (praktis untuk digunakan). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu pengembangan media berbasis kartu domino pada materi eksponen sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media kartu *Yu Gi Oh* pada pembelajaran materi pecahan.

¹¹ Awan Roisa. *Pengembangan Media Permainan Kartu Yo-gi-uh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah pada Materi Indonesia Masa Islam dikelas X IPS SMA*. e-journal pendidikan. volume 2, No. 3, Oktober 2014

¹² Sundus, Novi, Rachmaniah. *Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino pada Materi Eksponen*. Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika 2 (2), 51-63, 2018.

6. Penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *yu gi oh* Pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negri 148 Pekanbaru)". Penelitian ini ditulis oleh Ira Cucu Cidar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran dapat dibuktikan dengan hasil uji kelayakan media yang membuktikan rata-ratanya sebesar 82.67 % dan uji kelayakan materi sebesar 90 % yang artinya media ini sangat baik dan layak untuk digunakan. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan, dalam penelitian ini media yang dipakai yaitu media pembelajaran materi sejarah sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media pembelajaran materi pecahan.
7. Penelitian tentang "Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat".¹³ Penelitian ini ditulis oleh Agnes Septiana Srintin, Danang Setyadi, *Helti Lygia Mampouw*. Hasil dari penelitian Penggunaan media pembelajaran kartu umino berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan membuktikan bahwa permainan kartu umino menarik minat belajar serta memudahkan siswa untuk belajar matematika. Penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu Pengembangan media permainan kartu uno pada pembelajaran operasi bilangan bulat sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu mengembangkan media kartu *yu gi oh* pada pembelajaran materi pecahan.
8. Penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yu Gi

¹³ Septyana, Setyadi, Lygia. *Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat*. Jurnal cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 3 (1), 126-138, 2019.

Oh Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo".¹⁴ Penelitian ini ditulis oleh Riskia Nur Firdaus. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media variasi menggunakan kartu dapat membantu siswa dalam belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan berupa kartu Yu Gi Oh pada mata pelajaran korespondensi pada kompetensi dasar komunikasi dengan bahasa Indonesia sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media permainan Yu Gi Oh pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

9. Penelitian tentang "Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini ditulis oleh Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, Aan Subhan Pamungkas. Pengambilan data diperoleh dengan tes, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian didapatkan, (1) skor rata-rata dari validasi ahli dengan persentase sebesar 87, 7% yang termasuk dalam kategori sangat layak (2) skor rata-rata respon peserta didik dengan persentase 90, 2% yang termasuk dalam kategori sangat baik (3) skor rata-rata tes pemahaman sebesar 88, 3 yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino pecahan layak digunakan dalam materi pecahan di kelas IV dan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik kelas IV pada materi pecahan. Penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu menggunakan kartu domino sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan menggunakan kartu yo gi oh. Namun dalam penelitian ini sama-sama membahas tentang materi pecahan.¹⁵

¹⁴ Riskia, Durinda. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yugioh! Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo*, vol. 8, no 2 (Sidoarjo: Universitas Negri Surabaya, 2020)

¹⁵ Umami, Asih, Subhan. *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Primary: Jurnalkeilmuan dan kependidikan dasar 12 (1), 1-12, 2020.

10. Penelitian tentang “Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar”.¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Auliya Robiah Adawiyah, Kowiyah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan kartu dapat mendukung peserta didik menguasai materi dan membantu dalam menghafalkan operasi perkalian. Perbedaan penelitian ini dengan yang hendak dilaksanakan yaitu media kartu *domino* sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan menggunakan media kartu *Yu Gi Oh*.
11. Penelitian tentang "Pengembangan Media Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar".¹⁷ Penelitian ini ditulis oleh Sendi Fauzi Giwangsa. Hasil validasi ahli media mendapat skor presentasi sebesar 95% dengan kategori “sangat layak. Hasil validasi ahli materi mendapat skor presentasi sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Dan hasil validasi dari respon peserta didik berdasarkan uji coba lapangan terbatas mendapatkan skor presentase sebesar 95% dengan kategori “sangat layak”. Hal itu menunjukkan bahwa media kartu kuartet sangat layak digunakan untuk media pembelajran IPS di sekolah dasar karena media tersebut mudah digunakan oleh siswa, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu pengembangan media pada pembelajaran IPS sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu pengembangan pada materi pecahan.
12. Penelitian tentang “Pengembangan Media Permainan Kartu Yu Gi Oh Pada

¹⁶ Auliya, Kowiyah. *Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 4, (Universitas PAHLAWAN: 2021)

¹⁷ Fauzi, S Giwangsa. *Pengembangan Media Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Jurnal penelitian pendidikan 8 (1), 2021.

Materi Operasi Hitungan Campuran Untuk Kelas V SD".¹⁸ Penelitian ini ditulis oleh Agung Dwi Prasetya, Delia Indrawati. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran media terhitung persentase sebesar 83,3% dan hasil validasi materi terhitung persentase sebesar 91,6%. Adapun hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan uji coba terbatas yaitu 88,29% yang dikategorikan sangat baik. Perbedaan penelitian ini dengan yang hendak dilaksanakan yaitu media yang digunakan kartu *Yu Gi Oh* berupa materi operasi hitung campuran sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan materi pecahan.

13. Penelitian tentang "Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani untuk Memberikan Saran yang Optimal dalam Pengambilan Keputusan pada Permainan Kartu Monster".¹⁹ Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Rizky Perdana, Andika Sundawajaya, Ahlijati Nuraminah. Hasil dari penelitian ini yang telah dilakukan dalam pemilihan kartu pada permainan Yu Gi Oh dengan menerapkan algoritma Fuzzy Mamdani pada library skfuzzy mampu memberikan saran yang optimal sesuai dengan kondisi pada suatu permainan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu penerapan algoritma pada permainan kartu sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media pada pembelajaran materi pecahan.

14. Penelitian tentang "Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan

¹⁸ Agung, delia. *Pengembangan Media Permainan Kartu Yu Gi Oh! Pada Materi Operasi Hitungan Campuran Untuk Kelas V SD*. JPGSD. Vol. 10, No. 1, (Universitas Negeri Surabaya: 2022)

¹⁹ Muhammad, Andika, Ahlijati. *Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani untuk Memberikan Saran yang Optimal dalam Pengambilan Keputusan pada Permainan Kartu Monster*. JTIK, Vol. 9, No. 7, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Ilmu Komputer: 2022.

Bulat Positif Negatif pada Siswa Sekolah Dasar".²⁰ Penelitian ini ditulis oleh Natasya Sukma Murdaningrum, Danang Setyadi. Hasil dari analisis data validasi menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan penguasaan materi operasi hitung bilangan bulat serta penggunaan media kartu domino bilangan bulat ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan yaitu pengembangan media kartu Domino pada materi bilangan bulat positif negatif sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu mengembangkan media kartu yu gi oh pada pembelajaran materi pecahan.

15. Penelitian tentang "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika".²¹ Penelitian ini ditulis oleh Seno Budi Setyawan, Walid, Bambang Eko Susilo. Hasil dari media kartu pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata sebesar 14, 69%. Media kartu dapat diimplementasikan pada berbagai materi matematika, tingkat pendidikan serta model pembelajaran. Penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu implementasi media pembelajaran berbasis kartu terhadap peningkatan hasil belajar sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu mengembangkan media kartu pada pembelajaran materi pecahan.

²⁰ Sukma, Setyadi. *Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif pada Siswa Sekolah Dasar*. *Padagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 8 (1), 217-280, 2023.

²¹ Budi, Eka. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika*. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan* 9 (2), 87-97, 2023.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Pengembangan Media Permainan Kartu Yu Gi Oh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah pada Materi Indonesia Masa Islam dikelas X IPS SMA	Sama-sama pengembangan kartu berbasis permainan Yu Gi Oh	Penerapan media kartu Yu Gi Oh pada pembelajaran materi sejarah, dan penelitian ini dilihat dari 2 kriteria yakni keberhasilan proses dan pemanfaatan media kartu	Penelitian ini digunakan untuk mencapai peningkatan literasi matematis pada materi pecahan mata pelajaran matematika
2	Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat	Sama sama menggunakan permainan kartu	Pengembangan media permainan kartu kwartet pada materi pokok segitiga dan segiempat sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu pengembangan media kartu yu gi oh pada materi pecahan.	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
3	Pengembangan media Pembelajaran Kartu Yu Gi Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan	Pengembangan media pembelajaran kartu Yu Gi Oh	Penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan performasi, aktifitas dan hasil belajar	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk meningkatkan

				kemampuan literasi matematis
4	Penerapan media kartu Yu Gi Oh sejarah dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Lawang Kabupaten Malang	Sama sama mengembangkan permainan Yu Gi Oh.	Media yang dikembangkan kartu Yu Gi Oh berupa materi sejarah sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan materi pecahan.	Penelitian ini digunakan untuk mencapai peningkatan literasi matematis pada materi pecahan mata pelajaran matematika.
5	Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino pada Materi Eksponen	Sama sama memainkan kartu	Media kartu yang dikembangkan adalah permainan <i>domino</i>	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
6	Pengembangan Media Pembelajaran Berupa yu gi oh Pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negri 148 Pekanbaru)	Pengembangan menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.	Media yang dipakai yaitu media pembelajaran materi sejarah dan untuk meningkatkan hasil belajar.	Penelitian ini digunakan untuk mencapai peningkatan literasi matematis pada materi pecahan mata pelajaran matematika.
7	Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika	Sama sama pengembangan media kartu permainan	Peneliti terdahulu membahas materi bilangan bulat, sedangkan	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran

	Operasi Bilangan Bulat		dipenelitian yang hendak dilakukan membahas materi pecahan	permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
8	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yu gi oh Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo	Sama-sama membahas variasi media dapat membantu siswa dalam belajar dengan menggunakan kartu Yu Gi Oh	Penelitian Riskia, mata pelajaran yang digunakan adalah korespondensi dengan kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia	Penelitian yang dilakukan, pengembangan kartu Yu Gi Oh pada mata pelajaran matematika materi pecahan
9	Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif pada Siswa Sekolah Dasar	Sama sama membahas pelajaran matematika dan Sama sama pengembangan media kartu permainan	Penelitian yang dilaksanakan yaitu pengembangan media kartu Domino pada materi bilangan bulat positif negatif sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu pengembangan media kartu yu gi oh pada pembelajaran materi pecahan.	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
10	Pengembangan Media Kartu	Sama sama pelajaran	Media kartu <i>domino</i> untuk	Penelitian ini menyatakan

	Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar	matematika dan mengembangkan media kartu dengan model ADDIE	mendukung menghafal operasi perkalian dan menguasai materi sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan menggunakan media kartu <i>Yu Gi Oh</i> guna meningkatkan kemampuan literasi matematis	bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu <i>Yu Gi Oh</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
11	Pengembangan Media Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar	Sama sama mengembangkan media kartu	Dipenelitian terdahulu membahas pembelajaran IPS, sedangkan yang hendak di teliti membahas pelajaran matematika	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu <i>Yu Gi Oh</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
12	Pengembangan Media Permainan Kartu <i>Yu Gi Oh</i> Pada Materi Operasi Hitungan Campuran Untuk Kelas V SD	Mengembangkan permainan kartu <i>Yu Gi Oh</i>	Media yang digunakan kartu <i>Yu Gi Oh</i> berupa materi operasi hitung campuran sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan materi pecahan biasa.	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu <i>Yu Gi Oh</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis

13	Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani untuk Memberikan Saran yang Optimal dalam Pengambilan Keputusan pada Permainan Kartu Monster	Sama sama pengembangan media kartu	Penerapan algoritma pada permainan kartu sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan pengembangan media pada pembelajaran materi pecahan.	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
14	Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif pada Siswa Sekolah Dasar	Sama sama membahas pelajaran matematika dan Sama sama pengembangan media kartu permainan	Penelitian yang dilaksanakan yaitu pengembangan media kartu Domino pada materi bilangan bulat positif negatif sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan yaitu pengembangan media kartu yu gi oh pada pembelajaran materi pecahan.	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis
15	Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika	Sama sama membahas pelajaran matematika	Implementasi media pembelajaran berbasis kartu terhadap peningkatan hasil belajar sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan	Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan dengan bantuan media kartu Yu Gi Oh untuk

			yaitu mengembangkan media kartu guna meningkatkan kemampuan literasi matematis	meningkatkan kemampuan literasi matematis
--	--	--	--	---

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian / istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran adalah sebuah media yang didalamnya terdapat benda yang digunakan ketika pelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pengguna ketika proses pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau sumber pesan kepada penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran.²²
2. Kartu Yu Gi Oh adalah sebuah manga (komik Jepang) yang diciptakan oleh Kazuki Takahashi. Perkembangannya, Yu Gi Oh sudah banyak menjadi warabala meliputi acara televisi, tanding kartu, video game dan anime (film seri dan movie) pada zaman Mesir kuno yang senantiasa memainkan suatu game kartu. Game tersebut dikisahkan berasal dari permainan yang sudah ada dan populer pada zaman Mesir kuno. Yu Gi Oh memiliki banyak penggemar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pada penelitian ini Kartu Yu Gi Oh sangat menarik minat belajar siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa

²² Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada), 8.

ada rasa bosan.

3. Arti pecahan dikutip dari buku Pembelajaran Operasi Penjumlahan Pecahan di SD Menggunakan Berbagai Media, berasal dari bahasa Latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Pecahan berarti bagian dari keseluruhan yang berukuran sama berasal. Bilangan pecahan adalah bilangan yang disajikan $\frac{a}{b}$ dibaca a per b. Di mana a dan b adalah bilangan bulat serta b tidak sama dengan 0 (nol). Bilangan a sebagai pembilang dan bilangan b sebagai penyebut.
4. literasi matematis adalah kemampuan individu yang dimiliki untuk menerapkan, merumuskan dan menguraikan matematika dalam berbagai keadaan, meliputi dengan kemampuan melakukan penalaran secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan atau memperkirakan fenomena/kejadian.