

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF
FRACTION SMART GAME TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI PECAHAN MURID
KELAS 4 MIN KOTA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk Langkah Awal
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program
Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*



Oleh:

Indah Oktaviani

NIM: 2214070095

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2026 M/ 1448 H**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Oktaviani
NIM : 2214070095
Tempat/Tanggal Lahir : Inderapura, 25 Oktober 2004
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif *Fraction Smart Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Murid Kelas 4 MIN Kota Payakumbuh”** adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak original, maka saya bersedia bahwa keaslian skripsi dan gelar kesarjanaan saya dibatalkan.

Padang, 31 Agustus 2026

Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow and red revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '5000', 'REPUBLIK INDONESIA', and 'METERAI TEMPEL'. A unique code 'YECBAOX193330099' is printed at the bottom of the stamp.

Indah Oktaviani

NIM.2214070095

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif *Fraction Smart Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Murid Kelas 4 MIN Kota Payakumbuh”, oleh Indah Oktaviani Dengan Nim 2214070095, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Pembimbing I

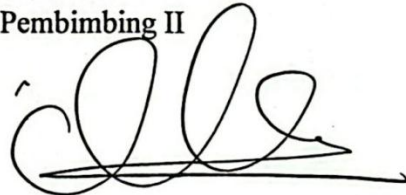


Dr. Hidayati, S.Ag, M.Pd
NIP. 197201282000032001

Padang, 31 Agustus 2026

Mengetahui,

Pembimbing II



Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd
NIP. 199204092019082001

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH

Skripsi yang Berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif *Fraction Smart Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Murid Kelas 4 MIN Kota Payakumbuh”, oleh Indah Oktaviani, NIM. 22144070095, Telah di Uji Dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang , Kamis, 18 September 2026 dan dinyatakan Telah Diterima sebagai Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah .

Padang, 18 September 2026

Tim Penguji

Ketua

Dr. Hidayati, S.Ag, M.Pd
NIP. 197201282000032001

Sekretaris

Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd
NIP. 199204092019082001

Anggota

Penguji I

Dr. Zulvia Trinova, S.Ag, M.Pd
NIP. 197606012005012006

Penguji II

Guesa Maiwinda, M.Pd
NIP. 199505282025052006

Penguji III

Dr. Hidayati, S.Ag, M.Pd
NIP. 197201282000032001

Penguji IV

Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd
NIP. 199204092019082001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

Indah Oktaviani, NIM 2214070095 “***Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif Fraction Smart Game terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Murid Kelas IV MIN Kota Payakumbuh***”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika murid kelas IV pada materi pecahan di MIN Kota Payakumbuh, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pra-penelitian dengan nilai rata-rata awal kelas eksperimen hanya 63 (ketuntasan 30%) dan kelas kontrol 60 (ketuntasan 25%), serta banyaknya murid yang masih kesulitan memahami pecahan senilai dan menyelesaikan operasi hitung pecahan sederhana. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: *Pertama*, Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan murid kelas IV MIN Kota Payakumbuh pada kelas yang menggunakan media permainan edukatif *Fraction Smart Game* (Eksperimen). *Kedua*, Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan murid kelas IV MIN Kota Payakumbuh pada kelas yang menggunakan media *Worksheet* Pecahan (Kontrol). *Ketiga*, Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika materi pecahan antara murid yang menggunakan media permainan edukatif *Fraction Smart Game* dengan murid yang menggunakan media *Worksheet* Pecahan di kelas IV MIN Kota Payakumbuh.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design (Pretest-Posttest)*. Sampel berjumlah 40 murid (20 kelas eksperimen dan 20 kelas kontrol) yang ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *N-Gain*, dan *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 57,25 menjadi 82,50, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 53,25 menjadi 71,25, dengan ketuntasan belajar masing-masing 95% dan 40%. Rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen (54,68%) lebih tinggi daripada kelas kontrol (36,16%), dan hasil uji-t ($t = -7,934$; Sig. $< 0,001$) menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, media *Fraction Smart Game* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV pada materi pecahan di MIN Kota Payakumbuh.

Kata Kunci: Media Permainan Edukatif, *Fraction Smart Game*, Hasil Belajar Matematika, Materi Pecahan.

ABSTRACT

Indah Oktaviani, Student ID Number 2214070095, "The Effect of Using the Fraction Smart Game Educational Game Media on Mathematics Learning Outcomes in Fractions among Fourth-Grade Students at MIN Kota Payakumbuh." Undergraduate Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Imam Bonjol State Islamic University Padang, 2026.

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students on the topic of fractions at MIN Kota Payakumbuh, as indicated by the results of the preliminary study, in which the initial average scores of the experimental and control classes were only 63 and 60, respectively, with mastery percentages of 30% and 25%. In addition, many students experienced difficulties in understanding equivalent fractions and solving simple fraction operations. Based on these conditions, this research aimed to: First, determine the improvement in mathematics learning outcomes on fractions among fourth-grade students at MIN Kota Payakumbuh who used the Fraction Smart Game educational game media (experimental class). Second, determine the improvement in mathematics learning outcomes on fractions among fourth-grade students at MIN Kota Payakumbuh who used fraction worksheets (control class). Third, determine the difference in mathematics learning outcomes on fractions between students who used the Fraction Smart Game educational game media and those who used fraction worksheets in the fourth grade at MIN Kota Payakumbuh.

This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design (Pretest-Posttest). The sample consisted of 40 students, comprising 20 students in the experimental class and 20 students in the control class, selected using a saturated sampling technique. The data were analyzed using descriptive statistics, the N-Gain test, and an independent samples t-test.

The results showed that the average learning outcomes in the experimental class increased from 57.25 to 82.50, while those in the control class increased from 53.25 to 71.25, with learning mastery percentages of 95% and 40%, respectively. The average N-Gain score of the experimental class (54.68%) was higher than that of the control class (36.16%), and the results of the t-test ($t = -7.934$; $\text{Sig.} < 0.001$) indicated a significant difference. Therefore, the Fraction Smart Game media was proven to be more effective in improving students' mathematics learning outcomes on fractions in the fourth grade at MIN Kota Payakumbuh.

Keywords: Educational Game Media, Fraction Smart Game, Mathematics Learning Outcomes, Fractions.

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta‘ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif *Fraction Smart Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas 4 MIN Kota Payakumbuh.”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan penuh rasa hormat menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Hidayati, S.Ag, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Raudhatul Jannah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta Bapak Dorisno, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Dr Abdul Basit, M.Pd. dan Ibu Linda Delfita, S.Pd.I. selaku validator instrumen penelitian yang telah memberikan masukan, koreksi, dan saran yang sangat berharga dalam penyempurnaan instrumen penelitian ini.
4. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
5. Ibu Eli Elvita, S.Ag, M.Si., selaku Kepala MIN Kota Payakumbuh, beserta

seluruh guru dan peserta didik yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian berlangsung.

6. Teruntuk Paman Sudirman dan Bibi Leli Suarmi tercinta, terima kasih telah menjadi sosok ayah dan ibu bagi penulis sejak kepergian Almh Ibu. Terima kasih telah merawat, menyayangi, menyekolahkan, dan memenuhi kebutuhan penulis hingga penulis sampai di titik ini. Penulis mungkin tidak mampu membalas semua pengorbanan paman dan bibi, tetapi semoga pencapaian ini menjadi bukti bahwa kasih sayang dan doa-doa kalian tidak pernah sia-sia. Terima kasih telah menjadi rumah dan alasan penulis untuk terus melangkah.
7. Kepada saudara penulis Anggi Putra Kedua, Wahyu Randa Eka Putra terimakasih karena selalu memberikan support yang tiada hentinya baik secara materi maupun non materi, yang selalu mengingatkan untuk terus semangat dalam menyelesaikan tugas yang sedang dijalani.
8. Nenek tercinta Andiyum yang selalu memberikan doa dan semangat dalam setiap langkah penulis.
9. Sahabat perjuangan semasa perkuliahan dengan panggilan “kanti” yang wujudnya serta kenangannya tidak mampu penulis deskripsikan satu persatu. Atas nama Fajriyatul Mardhiyah, Nadia Nabila Putri, Melany Andhita, terimakasih sebesar-besarnya untuk kehadiran dan waktunya penulis sampaikan kepada mereka atas segala cerita, kesan, kasih sayang, perjuangan, air mata, serta hal lainnnya yang sudah kita rangkai dan rakit Bersama. Akan penulis sisakan ruang indah pada hati yang bertempatkan nama mereka dengan segala ceritanya untuk penulis kenang dan simpan sampai nanti dan dengan lantang penulis sampaikan bahwa penulis akan menyayangi insan ini dengan sungguh hati
10. Indah Oktaviani, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak boleh lelah untuk mencoba. *God thank you for being me independent women, I know there are*

more great ones but I'm proud of this achievement.

11. Dan yang terakhir, kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Yuda Mahendra. Terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan hidup penulis Menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani, mendukung, serta menghibur penulis dalam kesedihan, mendengarkan keluhan kesah dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

Teristimewa kepada pintu surgaku, Almh. Ibu Yurni, betapa beratnya rasanya ditinggalkan sejak kecil. Meskipun beliau tidak sempat mendampingi setiap langkah perjalanan Pendidikan penulis, namun keberadaan beliau akan selalu terasa dalam hati penulis, memberikan semangat serta kekuatan hingga penulis masih mampu bertahan hingga saat ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk ibunda tercinta di surga sebagai bentuk cinta kasih penulis, karena telah menjadi alasan penulis tetap kuat hingga pada akhirnya Alhamdulillah penulis bisa berada di tahap ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, 31 Agustus 2026

Penulis,



Indah Oktaviani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Definisi Operasional.....	15
 BAB II LANDASAN TEORI	 18
A. Kajian Teori	18
1. Hasil Belajar Matematika	18
a. Pengertian Hasil Belajar.....	18
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
c. Indikator Hasil Belajar	21
d. Hasil Belajar Matematika.....	23
2. Pembelajaran Matematika	24
a. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	24

b.	Tujuan Pembelajaran Matematika.....	25
c.	Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD/MI.....	26
3.	Materi Pecahan	29
a.	Pengertian Pecahan	29
b.	Jenis- Jenis Pecahan	31
c.	Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika.....	33
4.	Media Permainan Edukatif	35
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	35
b.	Pengertian Media Permainan Edukatif.....	37
c.	Karakteristik Media Permainan Edukatif.....	37
d.	Fungsi Media Permainan Edukatif.....	38
e.	Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Edukatif.....	40
5.	<i>Fraction Smart Game</i>	41
a.	Pengertian <i>Fraction Smart Game</i>	41
b.	Identitas Media <i>Fraction Smart Game</i>	42
c.	Fitur-Fitur <i>Fraction Smart Game</i>	42
d.	Langkah-Langkah Penggunaan <i>Fraction Smart Game</i>	45
e.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Fraction Smart Game</i>	47
6.	Media <i>Worksheet</i> Pecahan.....	49
a.	Karakteristik Media <i>Worksheet</i> Pecahan	50
b.	Fungsi Media <i>Worksheet</i> Pecahan	51
c.	Kelebihan Media <i>Worksheet</i> Pecahan.....	52
d.	Kekurangan Media <i>Worksheet</i> Pecahan.....	53
e.	Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Worksheet</i> pecahan	54
f.	Penggunaan <i>Workshet</i> Pecahan.....	56
B.	Penelitian Relevan.....	58

C. Kerangka Berpikir.....	63
D. Hipotesis Penelitian.....	65
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	67
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	67
1. Jenis Penelitian	67
2. Desain Penelitian.....	68
B. Populasi dan Sampel Penelitian	69
1. Populasi	69
2. Sampel.....	69
C. Teknik Pengumpulan Data.....	70
1. Dokumentasi.....	70
2. Tes	71
D. Instrumen Penelitian.....	80
1. Tes Hasil Belajar	81
E. Teknik Analisis Data.....	82
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	83
2. Analisis Statistik Inferensial.....	84
F. Prosedur Penelitian.....	87
1. Tahap Persiapan.....	87
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	88
3. Tahap Pengumpulan Data.....	89
4. Tahap Analisis Data	89
5. Tahap Penarikan Kesimpulan.....	90
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	91
1. Kegiatan pembelajaran	92
a. Pembelajaran di kelas eksperimen	92
b. Pembelajaran di kelas control	94
c. Hasil belajar Murid	96

B. Analisis Data	107
1. Uji Normalitas	107
2. Uji Homogenitas.....	108
3. Uji Hipotesis.....	109
4. Uji <i>N-Gain</i>	111
C. Pembahasan.....	113
BAB V PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan	120
B. Keterbatasan Penelitian	121
C. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Lembaran Jawaban Peserta Didik	4
Gambar 2.1	Kerangka Berfikir.....	64
Gambar 4.1	Grafik Perbandingan Hasil Belajar, 2026	100
Gambar 4.2	Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103
Gambar 4.3	Grafik Perbandingan Rata-Rata Indikator Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen.....	104
Gambar 4.4	Grafik Perbandingan Rata-Rata Indikator Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol	105
Gambar 4.5	Hasil Uji Normalitas Data.....	106
Gambar 4.6	Hasil Uji Homogenitas.....	107
Gambar 4.7	Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	108
Gambar 4.8	Data <i>N-Gain</i>	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Awal Hasil Matematika Maateri Pecahan Siswa Kelas IV MIN Kota Payakumbuh	5
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	67
Tabel 3.2	Sampel Penelitian.....	69
Tabel 3.3	Validitas Item Soal.....	73
Tabel 3.4	Kriteria Taksiran Reliabilitas	75
Tabel 3.5	Kriteria Indeks Kesukaran.....	76
Tabel 3.6	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	76
Tabel 3.7	Indeks Deskriminasi (Daya Beda)	78
Tabel 3.8	Hasil Indeks Daya Beda	78
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Indikator Hasil Belajar	80
Tabel 3.10	Kriteria Pengelompokkan <i>N-Gain</i>	85
Tabel 4.1	Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen	96
Tabel 4.2	Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	98
Tabel 4.3	Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	100
Tabel 4.4	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	102
Tabel 4.5	Rata-Rata Indikator Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Nilai Uji Coba di SD Negeri 07 Silaut Kelas IV.B.....	131
Lampiran 2	Nilai Uji Coba	132
Lampiran 3	Uji Validitas	133
Lampiran 4	Uji Normalitas.....	134
Lampiran 5	Uji Homogenitas	134
Lampiran 6	Uji Hipotesis.....	134
Lampiran 7	<i>N- Gain</i>	135
Lampiran 8	Kisi-Kisi Soal Tes	139
Lampiran 9	Soal dan Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i>	140
Lampiran 10	Soal dan Kunci Jawaban <i>Post-Test</i>	143
Lampiran 11	Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	146
Lampiran 12	Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	147
Lampiran 13	Kelas <i>Pre-Test</i> Kontrol	148
Lampiran 14	Kelas <i>Post-Test</i> Kontrol	149
Lampiran 15	Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	150
Lampiran 16	Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	152
Lampiran 17	Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas IV MIN Kota Payakumbuh	154
Lampiran 18	Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas IV MIN Kota Payakumbuh	155
Lampiran 19	RPP.....	156
Lampiran 20	Surat Permohonan Izin Penelitian Prodi	214
Lampiran 21	Surat Izin Penelitian Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	215
Lampiran 22	Surat Izin Penelitian Kemenang.....	216
Lampiran 23	Surat Telah Melaksanakan Penelitian	217
Lampiran 24	Surat Undangan Seminar Proposal.....	218
Lampiran 25	Berita Acara Seminar Proposal	219
Lampiran 26	SK Pembimbing	220
Lampiran 27	Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	221