

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PECAHAN SENILAI
MATERI MATEMATIKA PADA KELAS IV SDN 50 BULU DATU
PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

HARIATI

NIM : 16 0205 0036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PECAHAN SENILAI
MATERI MATEMATIKA PADA KELAS IV SDN 50 BULU DATU
PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

HARIATI

NIM : 16 0205 0036

Pembimbing:

- 1. Dr. Kartini, M.Pd.**
- 2. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Materi Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo*" yang ditulis oleh Hariati Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0205 0052, mahasiswa Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 21 April 2022 bertepatan dengan 19 Ramadhan 1443 Hijriyah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 21 April 2022

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Drs. Nasaruddin, M.Si. | Penguji I | (.....) |
| 3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. Kartini, M.Pd. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan



Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP: 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 2003048501

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hariati
Nim : 16 0205 0052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : "Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo"

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau dipublikasi dari karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya selain kutipan yang ditunjukan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya sendiri.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2021

Yang membuat pernyataan,



HARIATI

NIM. 16 05020052

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul:

Pengembangan Media Papan Pecahan Senlai Pada Siswa kelas IV SDN 50 Bulu
Datu Palopo

Yang ditulis oleh :

Nama : HARIATI

Nim : 16 0205 0052

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

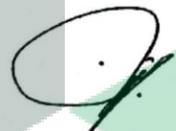
Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Palopo,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Kartini, M.Pd

NIP. 196604421 200501 2 002



Sumardin Raupy, S.Pd., M.Pd

NIP. 19860907 201503 1 005

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp. :
Hal : Skripsi an. Hariati

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Di
Palopo

Assalamu 'alaikumwr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama	: Hariati
NIM	: 16 0205 0052
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing I



Dr. Kartini, M.Pd.
NIP. 196604212005012002

Tanggal:

Pembimbing II



Sumardin Raup, S.Pd., M.Pd
NIP. 19860907 201503 1 005

Tanggal:

PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo

Yang ditulis oleh:

Nama : Hariati

Nim : 16. 0205. 0052

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Penguji I



Drs. Nasaruddin, M.Si

NIP. 19691231 199512 1 010

Penguji II



Ahmad Munawir S.Pd., M.Pd

NIP. 199309112019031018

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : _____

Hal : _____

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

di,

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Hariati
NIM : 16.0205.0052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

TIM PENGUJI

1. Drs. Nasaruddin, M.Si.

Penguji I

(*Nasaruddin*)

tanggal :

2. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

(*Ahmad Munawir*)

tanggal :

3. Dr. Kartini, M.Pd.

Pembimbing I/Penguji

(*Kartini*)

tanggal :

4. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

(*Sumardin Raupu*)

tanggal :

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo, program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Jumat, tanggal 31 Desember Tahun 2021 bertepatan dengan 1 rabiul awal 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd,
Ketua sidang/penguji

()
tanggal :

2. Drs. Nasaruddin, M.Si.
Penguji I

()
tanggal :

3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
Penguji II

()
tanggal :

4. Dr. Kartini, M.Pd.
Pembimbing I/Penguji

()
tanggal :

5. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
tanggal :

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo.

Yang ditulis oleh:

Nama : Hariati

Nim : 16. 0205. 0052

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*. Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Kartni, M.Pd.

NIP. 196604212005012002

Pembimbing II



Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd

NIP. 19860907 201503 1 005

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِمْ وَصَحْبِهِمْ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo” meskipun dalam bentuk yang sederhana, guna melengkapi persyaratan dalam rangka menyelesaikan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Salam dan Shalawat senantiasa dicurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, keluarga dan para sahabatnya.

Selama proses penyusunan skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan. Namun dengan ketabahan, keikhlasan, ketekunan, yang di sertai dengan doa, bantuan baik berupa moril maupun materi, motivasi dari berbagai pihak skripsi ini dapat rampung. Utamanya untuk kedua orang tua, penulis ucapkan terimakasih yang tak terhingga untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Hardans dan Ibunda Hartini yang selalu mendoakan kepada Ilahi Rabbi memohonkan kesehatan dan kemudahan dalam setiap langkah usaha putrinya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Prof.Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.

2. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAINPalopo.
3. Mirnawati, S.Pd.,M.Pd. selaku Sekretaris. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Kartini, M.Pd dan Bapak Sumardin Raupu, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Firman, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Jumina S.Pd selaku Kepala Sekolah, guru-guru beserta staf dan siswa-siswi SDN 50 Bulu Datu Palopo, yang telah memberikan izin serta bantuan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Terkhusus kepada kedua orang tua penulis ayahanda Hardans dan ibunda Hartini tercinta, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang

sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya. Kepada saudara-saudariku (Arjun, Rita Kurnia Wati dan Ardi Agus Rianto) dan seluruh keluarga yang selama ini telah membantu dan mendoakan. Mudah-mudahan Allah swt. mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.

10. Kepada semua teman seperjuangan PGMI IAIN Palopo angkatan 2016 khususnya (kelas B) yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

11. Kepada seluruh teman-teman terkhususnya sahabat hati Diah Islamiati, Sakinah, Wilda, Sri Ayu Lestari, dan Filsiani, yang telah membantu dalam penelitian selalu memberikan dorongan, motivasi, masukan, memberikan semangat kepada penulis serta selalau mendoakan penulis agar sampai pada tahap penyelesaian skripsi.

Mudah-mudahan bantuan, motivasi, dorongan, kerjasama, dan amal bakti yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang layak di sisi Allah swt.

Palopo, 12 September 2021

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	š	es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa'	ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
سین	Syin	Sy	esdan ye
ص	Ṣad	ṣ	es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	ḍ	de dengan titik di bawah
ط	Ṭa	ṭ	te dengan titik di bawah
ظ	Ẓa	ẓ	zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha’	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (´).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>damamah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>fathah dan ya´</i>	ai	a dan i
اُوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
 هَوَّلَ : *hauला*

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = Subhanahu Wa Ta'ala
- saw. = Sallallahu 'Alaihi Wasallam
- as = 'Alaihi Al-Salam
- QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
- HR = Hadis Riwayat
- DKK = Dan Kawan-Kawan

ADDIE = *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*
NPSN = Nomor Pokok Sekolah Nasional
MTAQ = Majelis Tafsir al-Quran
IPTEK = Ilmu Pengetahuan dan Teknologi



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
PRAKATA	i
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	ii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR KUTIPAN AYAT AL-QURAN	xi
DAFTAR KUTIPAN HADIS	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori	14
C. Kerangka Pikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	26
D. Prosedur Pengembangan.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	43
BAB V PENUTUP	47
A. Simpulan	47

B. Implikasi	48
C. Saran	48

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN**



DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat QS. al-Nisa/4:176	2
Kutipan Ayat QS. al-Qamar/54:49.....	4



DAFTAR HADIS

Hadis Tentang Tujuan Pendidikan 3



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengkategorian Validasi	34
Tabel 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	37
Tabel 4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 4.4 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pecahan Senilai $\frac{2}{4}$	23
Gambar 2.2 Pecahan Senilai $\frac{4}{8}$	23
Gambar 2.3 Pecahan Senilai $\frac{2}{4}$ dan $\frac{4}{8}$	24
Gambar 2.4 Kerangka Pikir	26
Gambar 4.1 Teripleks.....	43
Gambar 4.2 Balok Bingkai	43
Gambar 4.3 Potongn Teripleks.....	44
Gambar 4.4 Stan	44
Gambar 4.5 Stan Media Pecahan Lingkaran	44
Gambar 4.6 Kotak Mini	45
Gambar 4.7 Bagian Atas Stan Media Pecahan Lingkaran.....	45
Gambar 4.8 Finising.....	45
Gambar 4.9 Media Papan Pecahan Senilai	46

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Validasi
- Lampiran 2 Lembar Persuratan
- Lampiran Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Hariati. 2021. *Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. **Dibimbing oleh Kartini dan Sumardin Raupu.**

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media Papan Pecahan Senilai pada siswa kelas IV SD Negeri 50 Bulu Datu Palopo dan untuk mengetahui validitas media Papan Pecahan Senilai pada materi pecahan senilai. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Untuk menghasilkan produk media Papan Pecahan Senilai, peneliti mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun pada Penelitian kali ini peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap *development*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 50 Bulu Datu Palopo dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV. Setelah produk dikembangkan peneliti menyebar angket validasi kepada tim validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validator terdiri dari validator ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran matematika. Hasil dari validasi ahli materi yang telah dianalisis didapatkan persentase (83,3%), hasil dari validasi ahli media didapatkan persentase (91, 8%) dan hasil dari validasi guru mata pelajaran matematika didapatkan persentase (92%). Dari hasil tim validator berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa media papan pecahan senilai pada siswa kelas IV SD Negeri 50 Bulu Datu Palopo memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid dan produk sudah siap untuk di uji cobakan.

Kata Kunci: *Media Papan Pecahan Senilai, Model ADDIE*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan juga merupakan identitas kemanusiaan. Dengan pendidikan diharapkan dapat mengubah pola pikir manusia untuk berusaha melakukan perbaikan dalam segala aspek kehidupan ke arah peningkatan kualitas diri. Matematika merupakan salah satu komponen utama dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan.

Matematika salah satu mata pelajaran yang mampu mengembangkan pola atau daya pikir manusia, hal ini karena dalam pembelajaran matematika siswa dilatih berfikir kritis, sistematis dan logis dalam menyelesaikan permasalahan dilakukan dengan menggunakan symbol, table, diagram dan lainnya masih abstrak.¹Oleh karena karakteristik matematika tersebut merupakan suatu kajian yang abstrak, maka hal ini menjadi salah satu penyebab kesulitan guru mengajarkan matematika khususnya pada materi pecahan senilai.

Matematika sebagai mata pelajaran yang mempunyai peranan sangat penting dalam sarana pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Seperti jual beli, membayar utang, zakat dan pembagian harta warisan. Tentu saja semua hal itu berkaitan dengan perhitungan dan pembagian dalam ilmu matematika.

¹Helma riry sriningsih, dewi murni, "The Use of Interactive Media For Gheometry and Fractional To Enhance Elementary School Teachers Skill," *Pelita Eksakta* 01, No. 01 (2018): 15–19, www.pelitaeksakta.ppj.unp.ac.id.

يَسْتَفْتُونَكَ قُلِ اللَّهُ يُفْتِيكُمْ فِي الْكَلَالَةِ إِنِ امْرُؤٌ هَلَكَ لَيْسَ لَهُ وَادٌ وَلَا أَوْلَادٌ فَأَوْلَا لَهُ نَصْفُ مِمَّا تَرَكَ وَهُوَ يَرِثُهَا إِن لَّمْ يَكُنْ لَهَا وَادٌ

Terjemahnya:

Mereka meminta fatwa kepadamu (tentang kalalah). Katakanlah, “Allah memberi fatwa kepadamu tentang kalalah (yaitu), jika seseorang mati dan dia tidak mempunyai anak tetapi mempunyai saudara perempuan, maka bagiannya (saudara perempuannya itu) seperdua dari harta yang ditinggalkannya, dan saudaranya yang laki-laki mewarisi (seluruh harta saudara perempuan), jika dia tidak mempunyai anak. Tetapi jika saudara perempuan itu dua orang, maka bagi keduanya dua pertiga dari harta yang ditinggalkan. Dan jika mereka (ahli waris itu terdiri dari) saudara-saudara laki-laki dan perempuan, maka bagian seorang saudara laki-laki sama dengan bagian dua saudara perempuan. Allah menerangkan (hukum ini) kepadamu, agar kamu tidak sesat. Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”² (QS. al-Nisa/4:176)

Pada ayat di atas Allah menjelaskan tentang pembagian harta warisan tentang kalalah yang didalamnya terdapat jumlah seperdua dan dua pertiga, dimana seperdua dan dua pertiga itu termasuk bilangan di dalam Matematika. Hal ini menunjukkan bahwa al-Qur’an juga berbicara mengenai Matematika, jauh sebelum para ilmuwan menemukan Matematika. Hal ini menunjukkan salah satu kemukjizatan dari al-Quran. Matematika adalah sebuah cabang ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari dan sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya seperti kata seperdua, dan dua pertiga pada Surat An-Nisa ayat 176 di atas dimana dalam Matematika dapat ditulis dengan angka $\frac{1}{2}$ dan $\frac{2}{3}$

Keterampilan berhitung di tingkat SD sampai perguruan tinggi merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang timbul baik dalam

²Departemen Agama RI Al-Hikmah, *Al-qur’an Dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015), 106

kehidupan politik, ekonomi, budaya dan pendidikan. Sudah barang tentu diharapkan matematika yang diberikan disemua jenjang pendidikan akan mempunyai kontribusi yang berarti dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt.

Adapun hadis sebagai tujuan pendidikan yang diriwayatkan oleh Bukhari yaitu:

عَنْ عُبَيْدِ اللَّهِ عَنْ سَعِيدِ بْنِ أَبِي سَعِيدٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ
سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَيُّ النَّاسِ أَكْرَمُ قَالَ أَكْرَمُهُمْ عِنْدَ اللَّهِ
أَتْقَاهُمْ. (رواه البخاري).

Artinya: "Dari 'Ubaidillah berkata, telah mengabarkan kepadaku Sa'id bin Abi Sa'id dari Abu Hurairah radliallahu 'anhu; "Kepada Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam pernah ditanyakan; "Siapakah manusia yang paling mulia?". Beliau menjawab: "Mereka yang paling taqwa kepada Allah". (HR. Al-Bukhari).³

Sehubungan dengan penjelasan hadis tersebut maka dapat dikatakan bahwa pengajaran merupakan bagian dari pendidikan, yang mengacu pada konsep yang lebih luas, maka usaha sadar member makna bahwa pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas dan lengkap, menyeluruh, rasional, dan objektif .

Matematika merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan suatu pertanda intelegensi manusia, sehingga matematika sangat

³ Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Albukhari Alja'fi, *Shahih Al-Bukhari*, Kitab. Tafsiirul Qur'an, Juz 5, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), h. 216.

diperlukan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menghadapi kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Oleh karena itu matematika di ujikan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas bahkan sampai perguruan tinggi.

Peran matematika di dunia telah dijelaskan dalam al-Qur'an sebagaimana firman Allah dalam surah al-Qamar/54:49.

إِنَّا كُلَّ شَيْءٍ خَلَقْنَاهُ بِقَدَرٍ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Kami menciptakan segala sesuatu menurut ukurannya”.⁴ Ayat di atas menjelaskan bahwa segala sesuatu yang ada di muka bumi ini ada ukurannya, ada rumusnya ada hitung-hitungannya dan ada persamaannya.

Meskipun sampai sekarang mata pelajaran matematika dianggap penting, namun matematika termasuk mata pelajaran yang dianggap sulit dipelajari bagi sebagian peserta didik dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Matematika merupakan mata pelajaran yang berfokus pada peserta didik untuk bernalar, berpikir logis, dan kritis dalam pemecahan masalah. Banyak anggapan bahwa mata pelajaran ini sangat sulit, sehingga banyak peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan. Banyaknya kegagalan siswa dalam mempelajari matematika bukan terletak pada kurikulum yang salah, akan tetapi lebih pada cara dan teknik yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya variasi dalam teknik,

⁴Departemen Agama RI, *Al-qur'an Dan Terjemahannya* (Surabaya: CV Penerbit Fajar Mulya, 2009), 530

model dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan. Proses belajar mengajar mempunyai arti yang sangat penting dalam dunia pendidikan, media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang rumit dan sulit dipahami oleh peserta didik menjadi sederhana dan mudah. Media dapat membuat suatu keabstrakan bahan menjadi konkrit sehingga siswa lebih mudah mencerna dan memahami materi dengan baik.

Berdasarkan observasi pada tanggal 25 April 2019 di SDN 50 Bulu Datu Palopo, 28 siswa. Di peroleh kemampuan siswa kelas IV A SDN 50 Bulu Datu materi pecahan senilai pada pembelajaran matematika masih sangat rendah terdapat 20% siswa yang memahami dan 80% siswa yang belum memahami. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 50 Bulu Datu, siswa sangat kesulitan mengerjakan soal karena rendahnya penguasaan dan pemahaman pada materi pecahan senilai, sehingga siswa tidak mampu untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan, akibatnya siswa kurang aktif di kelas, dikarenakan pula pada saat proses pembelajaran guru hanya memberikan catatan soal serta dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, pembelajaran matematika pada materi pecahan sangat membosankan ketika guru hanya menjelaskan, menggambar, dan menyuruh siswa menghafalkan rumus-rumus tanpa adanya alat peraga atau metode yang menarik minat belajar siswa sehingga membantu proses pembelajaran, apalagi hanya

berpatokan pada buku paket dan papan tulis saja tanpa adanya sesuatu yang membuat siswa termotivasi untuk belajar.⁵

Maka dari itu, hasil dari observasi ini memunculkan ide dan pemikiran baru untuk menghasilkan suatu bahan ajar atau metode pembelajaran agar dapat memberikan solusi kepada peserta didik yang kurang meminati pembelajaran tersebut, maka sangat penting diterapkan sebuah metode, bahan ajar, alat peraga, media, maupun model-model pembelajara yang lebih unik, menarik dan kreatif. Bahan ajar tersebut biasanya disebut dengan media pembelajaran atau alat bantu dalam proses belajar mengajar penggunaan bahan ajar tidak hanya pembentukan konsep anak tetapi dapat pula digunakan untuk pemahaman konsep, latihan, dan penguatan, pelayanan terhadap perbedaan individu, pemecahan masalah, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, matematika memegang peranan penting karena dengan belajar matematika secara benar daya nalar siswa dapat terolah.

Menanggapi masalah tersebut, dibutuhkan suatu pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat mengubah persepsi siswa yang mengatakan matematika itu sulit dan membosankan akan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai peneliti akan mengembangkan salah satu bahan ajar yang berupa *Media Papan Pecahan Senilai*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji pengembangan *Media Papan Pecahan Senilai* dengan materi

⁵Hasil Observasi di kelas IV SDN 50 Bulu Datu, Selasa 25 April 2019, pukul:09.30 WITA

(pecahan senilai) untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika terkhusus pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo dengan judul: *“Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Materi Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah di atas maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validasi pengembangan Media Papan Pecahan Senilai pada kelas IV SDN 50 Bulu Datu?
2. Bagaimanakah hasil dari validasi pengembangan Media Papan Pecahan Senilai memenuhi kategori valid pada kelas IV SDN 50 Bulu Datu?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validasi pengembangan Media Papan Pecahan Senilai pada kelas IV SDN 50 Bulu Datu.
2. Untuk mengetahui validasi Media Papan Pecahan Senilai pada siswa kelas IV SDN 50 Bulu Datu.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai kajian dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan siswa sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan kemampuannya melalui proses Media papan Pecahan Senilai.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi siswa, dapat meningkatkan semangat belajar dan penalaran siswa serta mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Manfaat bagi Guru, sebagai tambahan masukan kepada guru bagaimana menggunakan bahan ajar, alat peraga, dan metode-metode pembelajaran untuk menyajikan pelajaran matematika yang lebih menarik.
- c. Manfaat bagi sekolah, sebagai informasi atau sumbangan dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran mata pelajaran matematika di SDN 50 Bulu Datu khususnya.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang di kembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media papan pecahan senilai yang berukuran sedang didesain dengan menggunakan teripleks, kayu, batu-batu kecil dan di beri warna pada bagian bagian tertentu.
2. Media papan pecahan senilai yang yang dikembangkan memiliki ukuran sedang sesuai kebutuhan materi yaitu pecahan senilai dimana siswa yang akan langsung menggunakan media tersebut.

3. Media Papan Pecahan Senilai yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran pada materi pecahan senilai.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media papan pecahan senilai sebagai berikut:

1. Media Papan Pecahan Senilai dapat membantu siswa memahami materi pecahan senilai dengan lebih mudah.
2. Siswa memahami syarat-syarat menentukan pecahan senilai.
3. Mempermudah guru ketika menjelaskan materi pecahan senilai. Namun pada penelitian dan pengembangan produk ini tergolong masih sangat sederhana dengan keterbatasan materi pecahan senilai saja, dan pada proses pengembangan media papan pecahan senilai hanya sampai pada tahap Development, sehingga media papan pecahan senilai belum diketahui keefektifannya karena belum diimplementasikan dan dievaluasi.
4. Keterbatasan pada media papan pecahan senilai yaitu: media ini hanya dapat digunakan pada satu materi saja yaitu pecahan senilai.
5. Pada materi pecahan senilai juga terbatas tidak semua pecahan-pecahan dapat diberikan contoh.
6. Pada media ini menggunakan papan terpleks sehingga tidak tahan jika terkena hujan atau air.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan bukan hanya yang pertama kali dilakukan. Karena ada beberapa peneliti sebelumnya yang sudah membahas tentang masalah yang sama dari sudut pandang yang berbeda. Hampir setiap penelitian memberikan pendapatnya masing-masing sesuai dengan hasil penelitiannya.

1. Artikel Mahmudah, Qoriatul Ulfa dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran matematika papan 3D pada materi operasi pecahan senilai untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Bunulrejo 3 Malang*", Tujuan penelitian ini adalah: (1) menjelaskan pengembangan media pembelajaran matematika papan 3D pada materi operasi pecahan senilai untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Bunulrejo 3 Malang, (2) menjelaskan hasil belajar siswa kelas yang menggunakan media dan siswa kelas yang tidak menggunakan media papan 3D Pecahan Senilai, (3) menjelaskan kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran papan 3D pada materi operasi pecahan senilai. Untuk mencapai tujuan diatas, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research And Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti modal pengembangan Borg & Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media papan 3D pada materi Pecahan Senilai, (2) hasil uji coba pengembangan media Papan 3D Pecahan Senilai

memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan yang tinggi, (3) perbedaan hasil test uji coba produk pada kelas IVB sebagai kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 96,3, sedangkan hasil tes kelas IVA sebagai kelas kontrol menunjukkan rata-rata 74,5. Dari hasil uji statistic menggunakan uji-t pada SPSS didapatkan nilai thitung sebesar 11,4 dan 33able sebesar 2,064. Sehingga hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dengan nilai kelas kontrol atau secara statistic nilai rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan media Papan 3D Pecahan Senilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media Papan 3D Pecahan Senilai.⁶

Persamaan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mahmudah, Qoriatul Ulfa yaitu pengembangan media untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai dan penelitian yang digunakan adalah Research And Development (R&D). sedangkan perbedaannya adalah peneliti yang relevan menggunakan model Borg & Gall sedangkan peneliti kali ini menggunakan model ADDIE.

2. Artikel Disyacitta Neolia Firdana, Trimurtini dengan judul “Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa SD” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *big book* pada pembelajaran pecahan senilai siswa kelas IV. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan pada siswakesas IV SDN

⁶Qoriatul Ulfa Mahmudah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan 3D pada Materi Operasi Pecahan Senilai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SDN,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, No. 9 (2019): 1689–99.

Karanganyar 02 Kota Semarang. Sumber data dari validasi media, validasi materi, hasil belajar, dan tanggapan guru dan siswa tentang media yang dikembangkan. Desain penelitian *Pre-experimental* dengan *One Group Pretest-Posttest design*. *Big book* yang dikembangkan terdiri atas materi pecahan senilai, lembar kerja dengan gambar bangun datar persegi dan lingkaran, dan soal latihan tentang pecahan senilai. Media *big book* ini dikembangkan berdasarkan angket kebutuhan guru dan peserta didik. *Big book* memenuhi kevalidan media sebesar 3,75 dengan kriteria sangat baik dan oleh ahli materi mendapat skor 3 dengan kriteria baik. Pada uji coba skala besar hasil *posttest* siswa memiliki ketuntasan hasil belajar 82,14%. Hasil perhitungan N-gain dengan hasil 0,55 menunjukkan kriteria “sedang”. Hasil Uji t $9,6320 > 2,0484$ yang berarti rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari rata-rata nilai *pretest*. Berdasarkan data tersebut, penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media *big book* yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran pecahan senilai siswa kelas IV SD.⁷

Terlihat persamaan dan perbedaan yang telah ditulis oleh peneliti sebelumnya Disyacitta Neolia Firdana, Trimurtini, dimana persamaannya yaitu metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada media yang dikembangkan yang berupa media Big Book sementara peneliti kali ini ingin mengembangkan media papan pecahan senilai.

⁷Disyacitta Neolia Firdana and Trimurtini Trimurtini, “Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa Sd,” *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah* 16, No. 1 (2018): 67–76, <https://doi.org/10.36762/litbangjateng.v16i1.751>.

3. Artikel Siti Riyanti, dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Senilai Melalui Media Puzzle” Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui, menganalisa dan mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan puzzle dan peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai melalui media puzzle. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase kelulusan yang kian meningkat setelah dilakukan pemberian tindakan. Pada pra siklus presentase kelulusannya hanya mencapai 2,78%, lalu meningkat pada siklus I menjadi 58,33% dan kemudian meningkat pesat pada siklus II menjadi 88,89%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan jika diterapkan media puzzle, maka hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN Buah Gede Serang Tahun Ajaran 2016/2017 akan meningkat. Artinya hipotesis tindakan dapat diterima. Hasil dari keberhasilan penelitian tindakan ini ialah melalui penerapan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai selain itu, juga dapat dijadikan sebagai referensi guna penelitian selanjutnya atau guna pengembangan penelitian terkait.⁸

Terlihat persamaan dan perbedaannya yang telah ditulis oleh peneliti sebelumnya Siti Riyanti. Adapun persamaannya yaitu untuk peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai melalui media yang dikembangkan. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan, peneliti sebelumnya

⁸Siti Riyanti, “Materi Pecahan Senilai Melalui Puzzle(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Buah Gede Serang Tahun Ajaran 2016 / 2017) Increasing Student Learning Results On Materials Of Solid Water Through (Classroom Action Research in Class IV SDN Buah Gede Serang Academic Year 2016 / 2017) Siti Riyanti,” 2017, 2016–17.

menggunakan media puzzle sedangkan pada penelitian kali ini menggunakan media papan pecahan senilai, dan pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan peneliti kali ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE.

Kesimpulan dari ketiga penelitian tersebut, dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan, mereka masing-masing mengembangkan media yang berbeda pada pembelajaran materi pecahan dan peneliti kali ini mengembangkan media yang berbeda pula, namun mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran, agar guru lebih mudah untuk mengimplementasikan kepada siswa tentang kondisi yang dialami oleh siswa secara nyata. Seperti yang diketahui bahwa siswa lebih mudah untuk memahami suatu pembelajaran dengan cara melihat secara langsung, maka dari itu peneliti kali ini menggunakan media *Papan Pecahan Senilai* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan dan Model Pengembangan

metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya

dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁹

Menurut Sukmadinata mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.¹⁰

Penelitian pengembangan ini yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R & D) memiliki beberapa model penelitian diantaranya *Dick and carey*, *ADDIE*, *ASURE*, *Borg and gall*, *4D*. Namun dari beberapa model penelitian ada satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model *ADDIE*, dan pada penelitian kali ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Sedangkan desain pengembangan *ADDIE* terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).¹¹

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011),297

¹⁰Sri Haryati, "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan" Vol. 37. No. 1, (15 September 2012),14.

¹¹Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.(Bndung: Penerbit Alfabeta, 2011).183.

Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini menggunakan lima tahap pengembangan yakni: a) Analysis (analisa), b) Design (disain/perancangan), c) Development (pengembangan), d) Implementation (implementasi/eksekusi), e) Evaluation (evaluasi/umpan balik). Masing-masing langkah dideskripsikan sebagai berikut:

a. *Analysis*

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

b. *Design*

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blueprint). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Pada tahap desain ini diperlukan: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (specific, measurable, applicable, realistic, dan Times). Selanjutnya menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat dipilih dan tentukan yang paling

relevan. Di samping itu, perlu dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lainlain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

c. *Development*

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print atau desain yang dibuat menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, misal diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan.

d. *Implementation*

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipersiapkan sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstall. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau setting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

e. *Evaluation*

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang dibuat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang dikembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain. Dari kelima langkah-langkah tersebut saling berhubungan satu sama lain karena apa bila salah satunya tidak ada maka tidak berhasil untuk diterapkan.

Adapun kelebihan dan kekurangan model *ADDIE* sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model *ADDIE* model ini sederhana dan mudah dipelajari, seperti kita ketahui bahwa model *ADDIE* ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/langkah ini sudah sangat sederhana mudah dipelajari oleh para pendidik, jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya.
- 2) Kekurangan model *ADDIE* adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat, artinya pada

tahap ini semua yang telah dikembangkan dipersiapkan sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.¹²

Peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan antara lain: Analysis (analisa), design (disain/perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi/eksekusi), evaluation (evaluasi/umpan balik). Alasan peneliti menggunakan model ini karena pengembangan ini telah teruarai secara sistematis.

2. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa.¹³

Media juga memiliki andil dalam meningkatkan mutu dan kualitas dari proses pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tapi juga memberi nilai tambah pada kegiatan

¹² Hasrul Hadi and Sri Agustina, “Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie,” *Jurnal Educatio* 11, No. 1 (2016): 90–105.

¹³ Nunu Mahnun, “MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)” 37, No. 1 (2012).

pembelajaran. Sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran yang diantaranya: penyajian materi agar menjadi lebih standar, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, lebih interaktif, waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dapat digunakan secara efisien, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja, meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar dapat menjadi lebih baik, dan memberikan nilai positif untuk pengajar.¹⁴

Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media adalah dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹⁵

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar.

¹⁴Hamdi Muhammad Khoir and Sittati Musalamah R. Eka Murtinugraha2, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)* 9, No. 1 (2020): 1–7.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja grafindo persada, 2011), 3

b. Fungsi Media Pembelajaran

- 1) Sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.
- 2) Sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).¹⁶

c. Kegunaan Media Pembelajaran

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktifitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.¹⁷

¹⁶ Umar, "Media Pendidikan," *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 131–44.

¹⁷ Sugiharti, "Penggunaan Media Realia (Nyata) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan pada Siswa Kelas I Sdn 02 Kartoharjo Kota Madiun," *Jurnal Edukasi Gemilang* 3, No. 1 (2018).

3. Materi Bilangan Pecahan

a. Pengertian Bilangan Pecahan

Menurut S.T. Negoro dan Harahap pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu benda, atau bagian dari suatu himpunan.¹⁸ Senada dengan pendapat di atas, Muchtar A. Karim mengemukakan bahwa:¹⁹

Pecahan adalah perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda “yaitu apabila suatu benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan itu menciptakan lambang dasar suatu pecahan. Sedangkan maksud dari himpunan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan semula” adalah suatu himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama, maka perbandingan setiap himpunan bagian yang sama itu terhadap keseluruhan himpunan semula akan menciptakan lambang dasar suatu pecahan.

Menurut Sulis Sutrisna mendefinisikan pecahan adalah sesuatu yang tidak utuh, yang mempunyai jumlah kurang atau lebih.²⁰ Seiring dengan pendapat tersebut, Heruman mengemukakan bahwa pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Misalnya dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang

¹⁸S.T. Negoro dan B. Harahap. 2005. Ensiklopedia Matematika. Bogor: Ghalia Indonesia, hal.

¹⁹ Muchtar A Karim. 1996. Pendidikan Matematika I. Jakarta: Depdikbud, hal. 64

²⁰ Sulis Sutrisna. 2006. Genius Matematika Kelas 5 SD. Jakarta: Wahyu Media, hal. 14

dinamakan pembilang. Sedangkan bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai penyebut.²¹

Selaras dengan pendapat di atas, Sulis Sutrisna mengemukakan bahwa ketika 2 dibagi dengan 3, kita dapat menulisnya dengan $\frac{2}{3}$ atau $2/3$. $\frac{2}{3}$ disebut pecahan. Bilangan 2 di atas garis disebut pembilang dan bilangan 3 di bawah garis disebut penyebut. Jika nilai pembilang lebih kecil daripada nilai penyebut, pecahan itu disebut pecahan wajar (proper fraction). Sedangkan jika pembilang lebih besar dari penyebut maka pecahan itu disebut pecahan tidak wajar (improper fraction), misalnya pada bilangan $7/3$. Pecahan tidak wajar disebut juga pecahan campuran. Dengan demikian, bilangan pecahan tidak wajar $7/3$ sama dengan $2\frac{1}{3}$.²²

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari himpunan, yang merupakan perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari sesuatu yang tidak utuh yang mempunyai jumlah kurang atau lebih dari utuh yang dilambangkan dengan a/b atau $\frac{a}{b}$, a disebut pembilang dan b disebut penyebut dengan a, b bilangan bulat dan b $\neq 0$

²¹ Heruman.Op. Cit., hal.1

²² Sulis Sutrisna. Op. Cit., hal. 17

b. Macam-macam Bilangan Pecahan

Berbagai macam pecahan adalah sebagai berikut ini :

Pengertian Bilangan Pecahan Bilangan pecahan adalah bilangan yang disajikan/ditampilkan dalam bentuk ; $\frac{a}{b}$ b; a , b bilangan bulat dan $b \neq 0$

a disebut pembilang dan b disebut penyebut contoh: Dua buah mangga dibagikan seorang ibu kepada 3 orang anaknya. Berapa bagian yang didapatkan oleh setiap anaknya ?

jawab: masing-masing anaknya memperoleh $\frac{2}{3}$ bagian.

Bentuk dan jenis pecahan:

1. Pecahan biasa

Pecahan Biasa Menurut Y.D. Sumanto²³ pecahan biasa yaitu bilangan pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut saja. Misalnya pada bilangan pecahan $\frac{3}{4}, \frac{2}{5}, \frac{1}{3}$ dan sebagainya. Senada dengan pendapat tersebut, Sulis Sutrisna²⁴ mengemukakan, pecahan biasa adalah pecahan yang dapat dinyatakan dengan pembilang per penyebut. Bilangan pecahan biasa disebut dengan bilangan pecahan murni.

Contohnya $\frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{7}{3}$ dan sebagainya.

²³ Y.D. Sumanto, dkk. 2008. Gemar Matematika Untuk Kelas 5 SD-MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, hal. 107

²⁴ Sulis Sutrisna. Op. Cit., hal. 15

2. Pecahan campuran

Menurut Sulis Sutrisna,²⁵ pecahan campuran adalah bilangan pecahan yang terdiri dari bilangan utuh ditambah pembilang per penyebut. Contohnya $2\frac{1}{3}$, $5\frac{5}{7}$ dan seterusnya.

3. Pecahan decimal

Menurut Y.D. Sumanto²⁶ sistem bilangan desimal didasarkan pada bilangan 0 hingga 9. Bilangan seperti 53,17 disebut dengan pecahan desimal. Semua koma desimal memisahkan bagian bilangan bulat, yaitu 53 dari bagian pecahan yaitu 0,17. Sedangkan menurut Sulis Sutrisna²⁷, pecahan desimal adalah bilangan pecahan yang diperoleh dari hasil pembagian suatu bilangan dengan bilangan sepuluh, seratus, seribu dan seterusnya. Contohnya $\frac{25}{100}$ jika dinyatakan dalam pecahan desimal menjadi 0,25.

4. Persen (perseratus)

Persentase (Persen) Menurut Sulis Sutrisna,²⁸ persen mempunyai arti per seratus atau dibagi seratus. Jadi bilangan persen adalah suatu bilangan yang dibagi dengan seratus dan dilambangkan dengan %. Seiring pendapat Sulis Sutrisna tersebut, Y.D. Sumanto²⁹ mengungkapkan bahwa persentase digunakan untuk menyatakan

²⁵ Ibid.,

²⁶ Y.D. Sumanto, dkk. Op. Cit.

²⁷ Sulis Sutrisna. Op. Cit., hal. 16

²⁸ Ibid.,

²⁹ Y.D.Sumanto, dkk.Op. Cit. hal. 108

suatu standar yang umum dan merupakan pecahan dengan penyebut 100. Sebagai contoh, 25 persen berarti $\frac{25}{100}$ atau dapat ditulis 25%.

c. Bilangan Pecahan Dalam Kehidupan Sehari-hari

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering membagi-bagikan makanan kepada orang lain. Misalkan kita membagi 10 buah jeruk kepada 5 orang dan setiap orang itu mendapat bagian yang sama. Berapa buah jeruk diterima oleh setiap orang itu? Masalah ini sangat mudah diselesaikan oleh siswa yang sudah menguasai operasi pembagian bilangan asli, yaitu $10 : 2 = 5$. Bagaimana jika masalahnya kita ubah menjadi sebagai berikut: Misalkan kita membagi 2 buah mangga untuk 5 orang dengan setiap orang memperoleh bagian yang sama. Berapa buah mangga yang diterima oleh setiap orang itu? Mungkin siswa akan menjawab “tidak bisa”. Jika hal seperti ini terjadi berarti siswa tersebut belum belajar atau belum memahami pengertian bilangan pecahan.

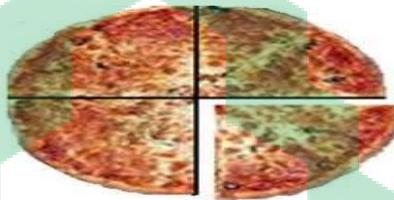
Untuk menanamkan pemahaman siswa tentang pengertian bilangan pecahan, guru harus menyediakan beberapa benda kongrit dan beberapa gambar yang diharapkan dapat membantu membangun pemahaman siswa terhadap pengertian pecahan. Misalkan kegiatannya adalah sebagai berikut: Guru menunjukkan satu buah mangga kepada siswa kemudian memotong buah mangga itu menjadi dua bagian sama besar. Guru bertanya kepada siswa, ada berapa potongan buah mangga seluruhnya sekarang? Siswa akan menjawab dua potong. Guru menunjukkan satu potongan buah mangga itu kepada siswa dan bertanya, ada berapa potongan buah

mangga di tangan bapak / ibu guru? Siswa menjawab 1 potong. Selanjutnya guru mengatakan kepada siswa bahwa bagian mangga yang ditunjukkan oleh bapak / ibu guru adalah 1 dari keseluruhan atau 1 dari 2, dan ditulis dengan $\frac{1}{2}$. Untuk menguatkan pemahaman siswa tentang pengertian pecahan.

4. Penerapan Pecahan Senilai

a. Pengertian pecahan senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda, tetapi mempunyai nilai sama. Pecahan senilai juga disebut pecahan ekuivalen. Beni membeli pizza dipotong menjadi 4 bagian. Beni memakan pizza tersebut 2 bagian. Apabila dituliskan dalam pecahan adalah $\frac{2}{4}$



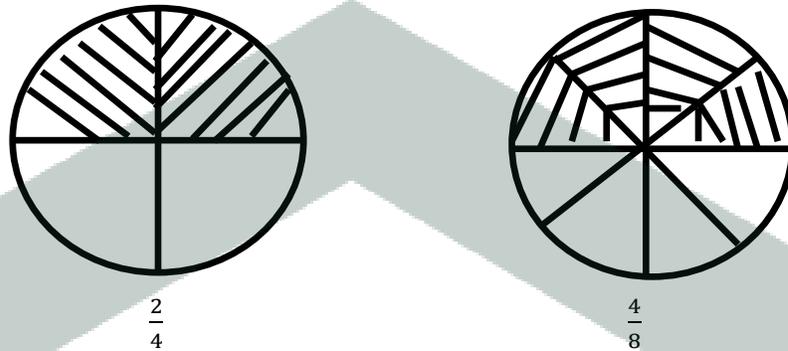
Gambar 2.1 Pecahan Senilai $\frac{2}{4}$

Dayu membeli pizza dipotong menjadi 8 bagian. Dayu memakan pizza tersebut 4 bagian. Apabila dituliskan dalam pecahan adalah $\frac{4}{8}$



Gambar 2.2 Pecahan Senilai $\frac{4}{8}$

Apakah nilai pecahan pizza dayu dan beni tersebut sama? Bentuk pecahan pizza Beni ditulis $\frac{2}{4}$ dan pizza Dayu ditulis $\frac{4}{8}$. Kedua pizza tersebut dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 2.3 pecahan Senilai $\frac{2}{4}$ dan $\frac{4}{8}$

Daerah lingkaran pada gambar diatas dibagi menjadi beberapa bagian yang sama. Bilangan di bawah masing-masing gambar menunjukkan luas daerah yang diarsir. Karena luas daerah yang diarsir pada masing-masing gambar tersebut sama, maka pecahan $\frac{2}{4}$ dan $\frac{4}{8}$ bernilai sama dan disebut pecahan-pecahan senilai.

Dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah pembagian dua bilangan bulat dengan bilangan yang dibagi disebut pembilang dan bilangan pembagi disebut penyebut.

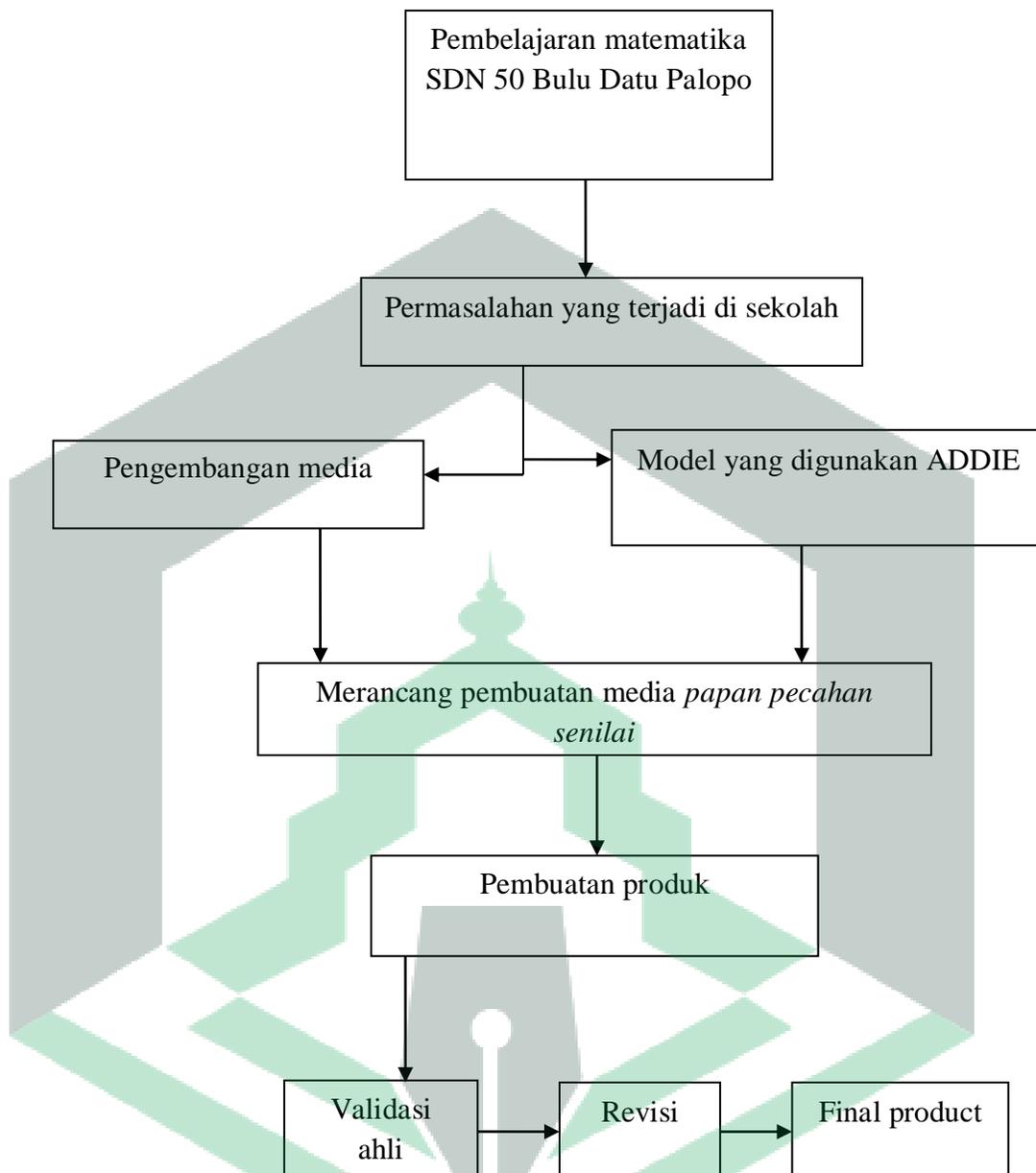
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan proses mempermudah memahami hal yang di bahas dalam pendidikan ini dan mengarahkan peneliti sehingga data yang di peroleh benar-benar valid. Untuk itu di bentuklah dalam sebuah bagan yang akan menggambarkan proses atau langkah-langkah penelitian untuk mengembangkan Media Papan Pecahan Senilai yang dapat mempermudah meningkatkan minat belajar siswa yang bosan terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai yang selama ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Adapun salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah dan mencoba berbagai metode, model, setrategi pembelajaran, dan teknik baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu bahan ajar yang akan digunakan harus diteliti terlebih dahulu sehingga dapat diketahui kelayakannya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (penelitian atau pengembangan) dengan menggunakan model ADDIE.

Untuk lebih mempermudah alur kerangka pikir maka di bentuk dalam sebuah bagan yang menjelaskan tahap atau proses yang di lakukan.



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Konsep pengembangan pada penelitian ini mengikuti konsep ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tetapi peneliti kali ini hanya menggunakan tiga tahapan saja yaitu: *analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan akibat covid-19 .

Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, bukan untuk menguji teori.³⁰ Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media papan pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN 50 Bulu'Datu Palopo sebagai suatu alat atau media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas.

³⁰ I Made Kirna I Made Tegeh, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model" 2 (1829): 12–26.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

(1) Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 50 Bulu Datu Palopo yang beralamatkan di jl. Kakatua Rampoang, kec. Bara, kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan.

(1) Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tahun April-Mei 2021 di SDN 50 Bulu Datu Palopo

C. Subjek dan objek Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika materi pecahan senilai.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang akan digunakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan meliputi lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun peneliti hanya melakukan sampai tiga tahapan saja yaitu *Analysis*, *Design*, *Development* belum sampai tahap *implement* dan *evaluate* dikarenakan adanya keterbatasan kondisi yang tidak memungkinkan di tengah pandemic covid-19. Selain itu batasan materi pada penelitian pengembangan ini hanya mengambil satu materi saja yaitu pecahan senilai, tujuannya agar peneliti bisa lebih fokus pada

perancangan dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah bahan ajar pembelajaran yang valid dan praktis. Adapun tahapan-tahapan penelitian ini adalah.

1. Tahap Analisis(Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan syarat-syarat pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan oleh penulis ada empat yaitu analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

a. Analisis kinerja

Tahap analisis kinerja ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran atau kurangnya motivasi siswa dalam belajar disebabkan karena materi yang disajikan atau disampaikan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa.

b. Analisis siswa

Dalam tahapan ini analisis peserta didik dilakukan dengan memperhatikan 55 ciri, kemampuan, pengalaman siswa dalam kelompok maupun individu. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan perkembangan siswa.

c. Analisis materi

Analisis materi ini berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi materi yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran. Tujuan analisis materi ini adalah untuk

mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis.

d. Analisis tujuan

Analisis tujuan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada analisis tujuan ini ada dua poin yang perlu didapatkan yaitu tujuan pembuatan media papan pecahan senilai dan ketercapaian pembuatan media papan pecahan senilai.

2. Tahap design (perancangan)

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan tahap design (perancangan). Pada tahap perancangan bertujuan untuk merancang media papan pecahan senilai. Adapun tahap yang akan dilakukan yaitu sbb:

a. Rancangan produk

Pada tahap ini peneliti mulai merancang *media papan pecahan senilai* dengan sekreatif mungkin agar tampak menarik, yang ukurannya telah disesuaikan serta pemilihan warna yang cocok.

b. Menyusun instrument

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrument penelitian produk berupa angket daftar isian (chek list) oleh tim validator ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran matematika. Pada tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan kepada tim validator untuk mengetahui validasi *media papan pecahan senilai* yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam format angket validasi ahli materi memuat aspek-aspek tentang materi dan ilustrasi dan ahli media memuat aspek-aspek

mengenai kualitas, tampilan media dan daya tarik. Sedangkan guru mata pelajaran matematika memuat aspek-aspek keseluruhan dari hali materi dan media.

3. *Tahap development* (pengembangan)

Tahap ini merupakan tahapan realisasi produk, pada tahap ini dilakukan pengembangan sesuai dengan tahap perancangan untuk menghasilkan media papan pecahan senilai dan siap untuk dinilai oleh tim validator yang terdiri ahli materi, media dan guru mata pelajaran matematika sehingga dapat diketahui layak tidaknya media papan pecahan senilai. Selanjutnya media papan pecahan senilai akan diuji validitas dan praktikalitasnya. Dari hasil validasi tersebut guna sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media papan pecahan senilai yang dikembangkan oleh peneliti. Sebelum ketahap selanjutnya dilakukan kembali evaluasi mengenai media papan pecahan senilai berupa masukan atau saran dari tim validator.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan lembar angket validasi. Lembar angket validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajara yang dikembangkan. Lembar angket validasi akan diberikan kepada tiga 3 validator yang terdiri dari lembar validasi ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran matematika. Lembar angket validasi yang digunakan adalah lembar angket validasi Media Papan Pecahan Senilai.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengumpulan data lewat instrument kemudian dikerjakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis data angket validitas

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan bahan ajar matematika dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk.

2. Validitas

Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada instrument yang tidak valid atau valid. Validitas yang digunakan dalam instrument ini yaitu validitas isi. Pada validitas isi penulis meminta kepada sejumlah validator untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Penelitian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai.

Validitas isi yaitu validitas yang diperoleh setelah dilakukan penganalisisan, penelusuran atau pengujian terhadap isi yang terkandung dalam (*instrument*) tersebut. Rancangan (*instrument*) diserahkan kepada 3 orang validator yang terdiri dari dua orang dosen matematika dan satu orang guru matematika disekolah untuk

memvalidasi. Validator diberikan lembar validasi setiap instrument untuk diisi dengan tanda centang (✓) pada skala likert 1 – 4 seperti berikut in:

Skor 1: berarti “Tidak Valid”

Skor 2: berarti “Kurang Valid”

Skor 3: berarti “Cukup Valid”

Skor 4: berarti “Valid”

Menurut Nilam Permatasari Munir dalam buku Riduwan mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data yaitu dengan data validitas diperoleh dari angket validasi ahli materi/isi dan angket validasi ahli media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator teknik analisis data validitas dari tabulasi oleh para ahli materi dan media pembelajaran dicari persentasinya dengan rumus.³¹

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum Skor Per Item}{Skor Maksimal} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori validasi berikut:

³¹Riduwan, *Belajar mudah penelitian* (Jakarta:Alfabeta, 2005), 89.

Tabel 3.1 : Pengkategorian Validasi³²

Persentase	Kriteria Validitas
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid



³² Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no.2 (oktober 2018),167

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran papan pecahan senilai pada materi pecahan senilai SDN 50 Bulu Datuk Palopo yang telah dilakukan, meliputi:

1. Gambar lokasi penelitian Identitas sekolah yang diteliti antara lain sebagai berikut:

(1) Identitas sekolah

Nama Sekolah	: SDN 50 Bulu Datu
NPSN	:40307917
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat	: Jl. Kakatua perumnas
Kode Pos	: 91914
Desa/ Kelurahan	: Rampoang
Kecamatan/Kota(LN)	: Kac. Bara
Kab. –Kota/Negara(LN)	: Kota Palopo
Provinsi	: Prov. Sulawesi Selatan
Waktu penyelenggaraan	: Pagi / 6 hari

b. Visi Sekolah

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, berprestasi, berbudi perkerti berdasarkan iman dan taqwa (IMTAQ)

c. Misi

- (a) Menciptakan sekolah yang bernuansa religius
- (b) Meningkatkan pembelajaran yang efektif, efisien dan inovatif.
- (c) Menciptakan lingkungan yang bersih, indah, sejuk, dan nyaman.
- (d) Meningkatkan kedisipinan seluruh wilayah/ komponen sekolah

2. Alokasi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai yang diajarkan pada siswa kelas IV sd. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai pada tahap development. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran papan pecahan senilai untuk siswa tingkat sd dilakukan di SDN 50 Bulu Datu Palopo. Responden dalam penelitian ini yaitu guru. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan sebagai berikut.

Table 4.1 Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan

No	Prosedur penelitian	Waktu pelaksanaan
1.	Observasi Pengamatan awal	April 2019
2.	Analyze Pembelajaran matematika Bahan ajar	April 2021 Mei 2021
3.	Design Penyusunan bentuk media Penyusunan instrument	Juni-juli 2021 Juli 2021
4.	Development Pembuatan media Uji validitas	Juli 2021 Agustus 2021

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk atau bahan ajar berupa Media Papan Pecahan Senilai untuk siswa tingkat SD yang telah diuji kevaliditasnya. Produk dari hasil penelitian pengembangan ini berupa Media papan pecahan senilai yang dibuat sekreatif mungkin dengan ukuran sedang.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah data tentang kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran berupa media papan pecahan senilai. Data kelayakan media diperoleh dari perhitungan validasi beberapa validator ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran matematika disekolah.

3. Hasil Pengembangan Produk

Pada proses penelitian pengembang peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: analyze, design, development, implementation, and evaluation. Namun pada penelitiannya kali ini peneliti hanya melakukan pengembangan sampai pada tahap development saja. Analyze, design, development, implementation, and evaluation. Namun pada penelitiannya kali ini peneliti hanya melakukan pengembangan sampai pada tahap development saja.

a) Deskripsi Pembuatan Media

1. Analyze (analisis)

pada tahap analisis ini kegiatan yang dilakukan adalah:

a) Analisis kebutuhan

Langkah awal sebelum masuk pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa. Instrumen yang digunakan berupa wawancara terhadap siswa.

Berdasarkan wawancara lepas terhadap guru diperoleh informasi bahwa penggunaan media Papan Pecahan Senilai belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Sedangkan berdasarkan wawancara lepas dengan siswa diperoleh informasi bahwa siswa tidak pernah menggunakan alat peraga yang permanen seperti papan pecahan senilai, mereka hanya menggunakan gambar yang ada pada papan tulis atau kertas yang dijadikan sebagai alat bantu untuk menemukan sebuah jawaban pada soal pembelajaran pecahan senilai, maka peneliti mengenalkan media papan pecahan senilai yang dibuat sekreatif mungkin dengan bentuk yang besar agar siswa lebih mudah belajar. Maka dari itu peneliti menetapkan untuk mengembangkan media pembelajaran papan pecahan senilai yang menarik sehingga siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b) Analisis tujuan

Analisis tujuan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada analisis tujuan ini

ada dua poin yang perlu didapatkan yaitu tujuan pembuatan media papan pecahan senilai dan ketercapaian pembuatan media papan pecahan senilai.

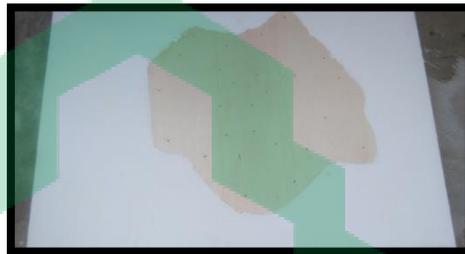
2. Design (Perancangan)

Pada tahap berikutnya yaitu tahap design (perancangan), dimana pada tahap ini peneliti mulai merancang pembuatan *Media Papan Pecahan Senilai*. Adapun tahapan yang akan dilakukan peneliti yaitu:

a) Perancangan media papan pecahan senilai

Merancang media *papan pecahan senilai* dimana peneliti mulai membuat media papan pecahan senilai dengan menggunakan tripleks dan bahan lainnya.

- (1) Siapkan tripleks sebagai yang ukurannya telah disesuaikan.



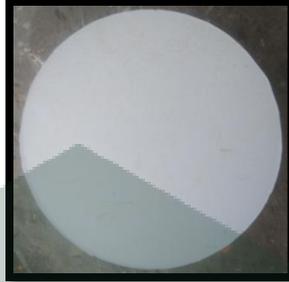
Gambar 4.1: Teripleks

- (2) Siapkan balok bingkai, yang kemudian disatukanlah pada ujung tiap sisi papan landasan agar lebih menarik.



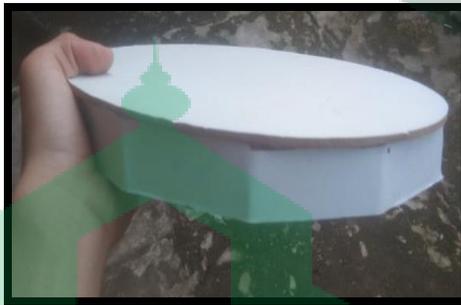
Gambar 4.2: Balok Bingkai

- (3) Selanjutnya potong teripleks dengan bentuk lingkaran sebanyak 2 buah. Yang fungsinya sebagai stand media Pecahan lingkaran nantinya.



Gambar 4.3: Potongan Teripleks

- (4) Pada bagian bawah, buatlah stand yang ukurannya telah disesuaikan dengan mengikuti lingkaran sisi. Fungsinya agar pada saat dilihat nantinya akan nampak timbul.



Gambar 4.4: Stan

- (5) Rekatkan stand media Pecahan lingkaran pada papan landasan.
(6) Kumpulkan batu kecil, lalu rekatkan pada sisi samping stand media Pecahan lingkaran agar lebih menarik



Gambar 4.5: Stan Media Pecahan Lingkaran

- (7) Buat kotak mini, yang fungsinya sebagai wadah penyimpanan bahan pendukung media.
- (8) Selanjutnya warnai/cet tiap bagian sesuai dengan kreasi warna yang disukai.



Gambar 4.6: Kotak Mini

- (9) Pada bagian atas stand media Pecahan lingkaran, buatlah stand untuk menghubungkan antara tiap titik pecahan senilai yang akan dibuat nantinya.



Gambar 4.7: Bagian Atas Stan Media Pecahan Lingkaran

- (10) Yang terakhir pada bagian finishing tambahkan stiker sesuai kebutuhan.



Gambar 4.8: finishing

3. Development (Pengembangan)

- b) Pada tahap ini dilakukan untuk merampung semua kerangka *media papan pecahan senilai*. Adapun gambar hasil ahir dari pengembangan media papan pecahan senilai yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.9: Media Papan Pecahan Senilai

c) Data hasil Validasi Media

Tahap yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media papan pecahan senilai. Validasi dilakukan oleh validator ahli media materi, ahli media dan guru matematika, hasil dari validasi para ahli di gunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pada media pembelajaran ini. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli. Adapun validator media adalah sebagai berikut:

Hasil validasi materi oleh Bapak Isradil Mustamin, S.Pd., M.Pd

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1.	Materi	
	1. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran.	3
	2. Sesuai dengan kurikulum	3
	3. Materi mudah dipahami	4
	4. Kesesuaian latihan soal dengan materi	3
	5. Kejelasan uraian materi dengan gambar	4
	6. Pemberian contoh soal untuk pemahaman materi	3
	Total skor yang diperoleh	20
	Rata-rata skor	3,33
	Persentase skor	83,3%
	Kategori	Sangat <i>valid</i>

Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa media papan pecahan senilai yang dikembangkan memperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat valid. Peneliti memperoleh rata-rata 3.33 dengan kategori relevan. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi secara umum tanpa ada saran dari validator, maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil validasi ahli media oleh Bapak Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Validasi
I	Kesesuaian dengan kurikulum	
	1. Media papan pecahan senilai sesuai dengan mata pelajaran	4
	2. Media papan pecahan senilai sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
	3. Media papan pecahan senilai sesuai dengan materi pembelajaran	4
II	Fungsi media	
	1. Mempermudah guru ketika menjelaskan materi	3
	2. Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran	3
	3. Menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran	4
	4. Membantu meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi pecahan senilai	4
III	Kualitas dan tampilan media	
	1. Penampilan objek pada media menarik perhatian peserta didik	4
	2. Media papan pecahan ini mudah digunakan	3
	3. Media papan pecahan tidak mudah rusak dan kreatif	3
	4. Penggunaan media papan pecahan ini tidak mengganggu dalam proses pembelajaran	4
Total skor yang diperoleh		40
Rata-rata skor		3,63
Persentase skor		91%
Kategori		Sangat valid

Dari data hasil validasi oleh ahli media, diperoleh presentasi 91% dengan kategori sangat valid dan tanpa ada saran dari validator, sehingga media papan pecahan senilai dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil validasi guru matematika oleh Ibu Karunia Utami, S.Pd.SD

Tabel 4.4 Hasil validasi praktisi Pendidikan

No	Aspek yang dinilai	Validasi
I	Materi	
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian materi yang di ajarkan dengan menggunakan media pembelajaran (papan pecahan senilai)	4
3.	Materi mudah dipahami	3
4.	Kesesuaian latihan soal dengan materi	4
5.	Kejelasan uraian materi dengan gambar	3
6.	Pemberian contoh soal untuk pemahaman materi	4
7.	Penggunaan media pembelajaran (papan pecahan senilai) dapat menumbuhkan motivasi belajar	4
Total skor yang diperoleh		26
Rata-rata skor		3,71
Persentasi skor		93%
Kategori		Sangat valid

Dari data hasil validasi oleh guru mata pelajaran, diperoleh presentasi 93% dengan kategori sangat valid. Namun sebelum dilakukan uji coba lapangan, produk yang dikembangkan masih harus direvisi sesuai saran dan masukan dari guru Matematika. Namun secara umum, berdasarkan nilai rata-rata skor yang diberikan, dapat digunakan dengan revisi kecil.

Adapun keterbatasan penelitian kali ini yaitu penelitian hanya sampai pada tahap development, hal ini dikarenakan kondisi dan situasi yang tidak memungkinkan akibat Pandemic Covid-19.

d) Hasil revisi produk

Setelah dilakukan uji validitas oleh tim ahli, produk yang dikembangkan perlu dilakukan revisi sesuai dengan masukan serta arahan yang diberikan oleh tim validator. Pada kegiatan revisi dari validator ahli materi dilakukan tanpa ada revisi, sedangkan pada kegiatan revisi dari validator ahli media dilakukan tanpa ada revisi. Kemudian pada kegiatan revisi dari validator kevalidan penerapan media papan pecahan senilai dilakukan sebanyak 1 kali revisi, adapun hal yang perlu direvisi yaitu: Menambahkan warna karet pada bagian potongan yang senilai pada media yang digunakan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahap pengembangan media papan pecahan senilai pada materi pecahan senilai siswa kelas IVSDN 50 Bulu Datu Palopo dan untuk mengetahui validitas media papan pecahan senilai pada materi pecahan senilai. Pengembangan media papan pecahan senilai ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahap diantaranya:

1. Tahapan analyze (analisis)

a. Analisis kinerja, tahap ini mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran atau kurangnya motivasi siswa dalam belajar disebabkan karena materi yang disajikan atau disampaikan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa.

b. Analisis siswa dalam tahapan ini analisis peserta didik dilakukan dengan memperhatikan ciri, kemampuan, pengalaman siswa dalam kelompok maupun individu. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan perkembangan siswa.

c. Analisis materi analisis materi ini berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi materi yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran. tujuan analisis materi ini adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis.

d. Analisis tujuan analisis tujuan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada analisis tujuan ini ada dua poin yang perlu didapatkan yaitu tujuan pembuatan media papan pecahan senilai dan ketercapaian pembuatan media papan pecahan senilai.

2. Tahap design (perancangan)

Tahapan ini, bertujuan untuk merancang pembuatan media papan pecahan senilai pada materi pecahan senilai. pada tahap ini dilakukan perancangan desain produk, (materi, soal, kunci jawaban, serta peraturan).

3. Tahap development (pengembangan)

Tahapan ini, dilakukan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah media di rampung kemudian dinilai kelayakannya berdasarkan penilaian dari ahli materi, media dan guru mata pelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau

dari aspek materi. Penelitian yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek, kualitas, tampilan media dan daya tarik. Penelitian yang dilakukan oleh guru matematika ditinjau dari aspek materi, kualitas, tampilan media dan daya tarik.

Hasil analisis dari ketiga tim validator yang telah dipaparkan sebelumnya pada BAB IV, yaitu persentase oleh ahli materi memperoleh sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh ahli media memperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh guru mata pelajaran matematika memperoleh sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Jadi, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran media papan pecahan senilai yang dikembangkan peneliti berada pada kategori sangat valid.

Setelah dilakukan validasi produk, kemudian revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator sangat diperlukan untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan lebih baik. Terdapat revisi kecil pada produk yang dikembangkan yaitu: Menambahkan warna karet pada bagian potongan yang senilai di media yang digunakan. Setelah revisi produk, dan memenuhi kriteria valid maka media papan pecahan senilai sudah siap untuk diuji cobakan. Namun, pada penelitian ini peneliti tidak melakukan tahap uji coba. Peneliti hanya sampai pada tahap development (pengembangan) dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi covid 19.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahun 2021, dengan judul “Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo” pengembangan ini bertujuan bertujuan untuk untuk mengetahui tahapan

pengembangan media papan pecahan senilai pada materi pecahan senilai dan untuk mengetahui validitas media pembelajaran pada materi pecahan senilai. Serta melakukan validasi media papan pecahan senilai siswa kelas IV. Dalam pengembangan media papan pecahan senilai khususnya pada materi pecahan senilai siswa kelas IV ini divalidasi oleh tiga validator. Persentase oleh ahli materi memperoleh sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh ahli media memperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh guru mata pelajaran matematika memperoleh sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Jadi, diperoleh kesimpulan bahwa media papan pecahan senilai yang dikembangkan peneliti berada pada kategori sangat valid.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

pengembangan media papan pecahan senilai yang dilakukan peneliti adalah tahap *analyze* (analisis) merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan syarat-syarat pengembangan, Tahap *design* (perancangan) Pada tahap perancangan bertujuan untuk merancang media papan pecahan senilai kemudian *Tahap development* (pengembangan) Tahap ini merupakan tahapan realisasi produk, pada tahap ini dilakukan pengembangan sesuai dengan tahap perancangan untuk menghasilkan media papan pecahan senilai dan siap untuk dinilai oleh tim validator yang terdiri ahli materi, media dan guru mata pelajaran matematika sehingga dapat diketahui layak tidaknya media papan pecahan senilai. Selanjutnya media papan pecahan senilai akan diuji validitas dan praktikalitasnya. Dari hasil validasi tersebut guna sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media papan pecahan senilai yang dikembangkan oleh peneliti. Sebelum ketahap selanjutnya dilakukan kembali evaluasi mengenai media papan pecahan senilai berupa masukan atau saran dari tim validator.

validitas media papan pecahan senilai yang dikembangkan peneliti validasi oleh validator ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran matematika SDN 50

Bulu Datu Palopo. Hasil validasi ahli materi dengan persentase 83,3%, hasil validasi ahli media 91% dan guru mata pelajaran matematika dengan persentase 93%. Dari hasil validator berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

B. Implikasi

Pengembangan media papan pecahan senilai pada siswa kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo.

1. Dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan :

Sebagai salah satu media yang dapat memberikan motivasi belajar siswa utamanya pada materi pecahan senilai di kelas IV SD.

2. Diharapkan kepada guru bahwa media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alat peraga untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi pecahan senilai.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil penelitian ini untuk melanjutkan ke tahap implementasi uji coba lapangan karena penelitian ini hanya melakukan sampai tahap development hanya melakukan uji coba terbatas pada 1 guru mata pelajaran saja.

2. Perlu melakukan uji coba keefektifan media papan pecahan senilai untuk mengetahui apakah media tersebut telah meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media papan pecahan senilai ini belum diuji cobakan pada peserta didik.
3. Media *papan pecahan senilai* yang telah dikembangkan oleh penelitian ini dapat dikembangkan kembali dibuat lebih menarik dan lebih kreatif lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja grafindo persada, 2011)
- Departemen Agama RI Al-Hikmah, *Al-qur'an Dan Terjemahnya* (Bndung : CV Penerbit Diponegoro, 2015)
- Departemen Agama RI, *Al-qur'an Dan Terjemahannya* (Surabaya : CV Penerbit Fajar Mulya, 2009)
- Ekiningsih, Achmad Buchori, and Irkham Ulil Albab. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning dengan Pendekatan PMRI pada Materi Fungsi Komposisi di SMK." *Senatik*, 2019, 246–55.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.(Bndung: Penerbit Alfabeta, 2011)
- Firdana, Disyacitta Neolia, and Trimurtini Trimurtini. "Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa SD." *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah* 16, No. 1 (2018): 67–76. <https://doi.org/10.36762/litbangjateng.v16i1.751>.
- Hasil Observasi di kelas IV SDN 50 Bulu Datu, Selasa 25 April 2019, pukul:09.30 WITA
- Hasrul Hadi and Sri Agustina, "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie," *Jurnal Educatio* 11, No. 1 (2016): 90–105.
- Hadi, Hasrul, and Sri Agustina. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie." *Jurnal Educatio* 11, No. 1 (2016): 90–105.
- Hamdi Muhammad Khoir, and Sittati Musalamah R. Eka Murtinugraha2. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian." *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)* 9, No. 1 (2020): 1–7.
- Hidayah, Aay. "(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan." *Academia37*, No. 1 (2012): 11–26.
- I Made Tegeh, dan I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model" 2 (1829): 12–26.
- Mahmudah, Qoriatul Ulfa. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan

3D pada Materi Operasi Pecahan Senilai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SDN.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, No. 9 (2019): 1689–99.

Mahnun, Oleh Nunu. “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)” 37, No. 1 (2012).

Nilam Permatasari Munir, “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo,” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no.2 (oktober 2018),167

Riduwan, *Belajar mudah penelitian* (Jakarta:Alfabet, 2005)

Riry sriningsih, Dewi murni, Helma. “The Use of Interactive Media For Gheometry and Fractional To Enhance Elementary School Teachers Skill.” *Pelita Eksakta* 01, No. 01 (2018): 15–19. www.pelitaeksakta.ppj.unp.ac.id.

Riyanti, Siti. “Materi Pecahan Senilai Melalui Puzzle (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Buah Gede Serang Tahun Ajaran 2016 / 2017) Increasing Student Learning Results On Materials Of Solid Water Through (Classroom Action Research in Class IV SDN Buah Gede Serang Academic Year 2016 / 2017) Siti Riyanti,” 2017, 2016–17.

Sajuti Thalib, S.H, *Hukum Kewarisan Islam di Indonesia* (Jakarta : PT Remaja Rosdakarya, 2000)

Sugiyono, *Metode Penelitia Kuantitati, Kualitatif Dan R & D* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2011)

Sri Haryati, “*Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*” Vol. 37. No. 1, (15 September 2012),14

Sugiharti, “Penggunaan Media Realia (Nyata) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan pada Siswa Kelas I Sdn 02 Kartoharjo Kota Madiun,” *Jurnal Edukasi Gemilang* 3, No. 1 (2018).

S.T. Negoro dan B. Harahap. 2005. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia, hal. 160

Sulis Sutrisna. 2006. *Genius Matematika Kelas 5 SD*. Jakarta: Wahyu Media, hal. 14

Muchtar A Karim. 1996. Pendidikan Matematika I. Jakarta: Depdikbud, hal. 64

Y.D. Sumanto, dkk. 2008. Gemar Matematika Untuk Kelas 5 SD-MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, hal. 107





LAMPIRAN



Buku Pedoman Papan Pecahan Senilai



Berapakah hasil dari

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$$



SDN / MI
KELAS IV

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunianya peneliti dapat menyelesaikan media yang diberi nama Papan Pecahan Senilai dimana media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pecahan senilai.

Media ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran materi pecahan senilai dengan harapan dapat menjadi sumber belajar yang baik bagi peserta didik, menjadi motivasi untuk terus belajar dan aktif dikelas. Tidak hanya peserta didik media inipun bermanfaat bagi guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar.

Dengan terciptanya media pembelajaran *Papan Pecahan Senilai* semoga menjadi contoh dan memotivasi guru dan peserta didik agar mampu memperbaiki kualitas belajar mengajar dalam dunia pendidikan terutama pada mata pelajaran matematika khususnya. Peneliti meyakini bahwa sesederhana apapun media yang telah tercipta ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi penggunanya. Media yang masih jauh dari kata sempurna sangat membutuhkan saran dan kritikan demi memperbaiki media ini.

Palopo, Juli 2021

Hariati

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....

BAB II IDENTITAS ALAT PERAGA

- A. Judul Produk.....
- B. Badan Penyelenggara.....
- C. Identitas Produk
- D. Kompetensi.....
- E. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

BAB III Materi Pecahan Senilai

- A. Pengertian Pecahan Senilai

BAB IV Cara Pembuatan dan Penggunaan Papan Pecahan Senilai

- A. Alat.....
- B. Bahan
- C. Cara Pembuatan Media Papan Pecahan Senilai
- D. Petunjuk Penggunaan Media Papan Pecahan Senilai

DAFTAR PUSTAKA.....

BAB I

PENDAHULUAN

Keterampilan berhitung di tingkat SD sampai perguruan tinggi merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang timbul baik dalam kehidupan politik, ekonomi, budaya dan pendidikan.

Meskipun sampai sekarang mata pelajaran matematika dianggap penting, namun matematika termasuk mata pelajaran yang dianggap sulit dipelajari bagi peserta didik dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Matematika merupakan mata pelajaran yang berfokus pada peserta didik untuk bernalar, berpikir logis, dan kritis dalam pemecahan masalah. Banyak anggapan bahwa mata pelajaran ini sangat sulit, sehingga banyak peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran tersebut khususnya pada materi pecahan senilai.

Dengan demikian, banyaknya kegagalan siswa dalam mempelajari matematika bukan terletak pada kurikulum yang salah, akan tetapi lebih pada cara dan teknik yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya variasi dalam teknik, model dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan.

Proses belajar mengajar mempunyai arti yang sangat penting dalam dunia pendidikan, media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang rumit dan sulit dipahami oleh peserta didik menjadi sederhana dan mudah. Media dapat membuat suatu keabstrakan bahan menjadi konkrit sehingga siswa lebih mudah mencerna dan memahami materi dengan baik. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa.

Maka dari itu, peneliti memunculkan ide dan pemikiran yang baru untuk menghasilkan suatu bahan ajar atau media pembelajaran agar dapat

memberikan solusi kepada peserta didik yang kurang meminati pembelajaran tersebut, media *Papan Pecahan Senilai* merupakan bahan ajar yang telah dirancang peneliti untuk ditampilkan oleh guru pada proses pembelajaran, media yang telah di desain semenarik mungkin tujuannya agar peserta didik tertarik dan memiliki minat belajar yang tinggi terhadap materi pecahan senilai. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pecahan-pecahan senilai.



PECAHAN SENILAI

BAB II

IDENTITAS ALAT PERAGA

A. Judul produk

PAPAN PECAHAN SENILAI

B. Badan penyelenggara

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

C. Identitas Produk

Mata pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : IV/II

Materi Pokok : Pecahan senilai

D. Kompetensi Inti

KI 1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3: Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

E. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

KOMPETENSI DASAR

- Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan media *PAPAN PECAHAN SENILAI*
- Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan media *PAPAN PECAHAN SENILAI*

INDIKATOR

- Memahami arti dari pecahan senilai dengan media *PAPAN PECAHAN SENILAI*
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan senilai media *PAPAN PECAHAN SENILAI*

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu memahami arti pecahan senilai dan mengetahui nilai-nilai pecahan dengan bantuan media *PAPAN PECAHAN SENILAI*.
- Siswa mampu menjelaskan yang termasuk pecahan senilai.
- Dan siswa mampu mengetahui mana saja yang senilai.

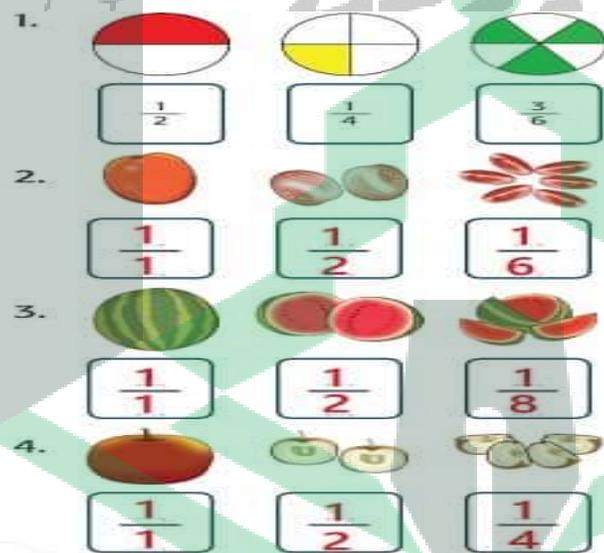
BAB III

MATERI PECAHAN SENILAI

A. Pengertian Pecahan Senilai

1. Materi bilangan pecahan

Pecahan merupakan salah satu bilangan yang memiliki bentuk unik. Pecahan ditulis dengan menggunakan dua bilangan yang disusun vertical atau atas dan bawah dengan tanda batas di tengahnya. Untuk angka bagian atas disebut pembilang sedangkan di bagian bawah disebut penyebut. Cara membaca bilangan dengan menyebutkan dari atas ke bawah dan di bagian tengah dibaca “per” seperti contoh di bawah ini.



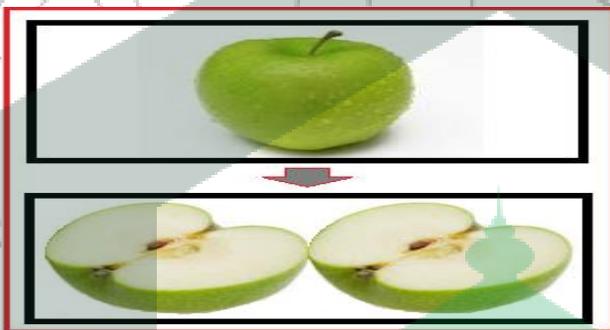
Perhatikan contoh pada nomor 1.



Pecahan Senilai Pecahan yang berbeda dapat bernilai sama asalkan perbandingannya tetap. Pecahan tersebut dinamakan pecahan senilai.

Misalnya sebuah apel dibagi menjadi dua bagian yang sama, maka setengah buah apel merupakan bagian dari satu buah apel tersebut.

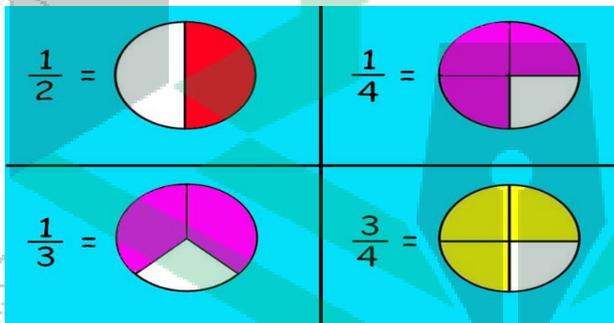
Contoh 1



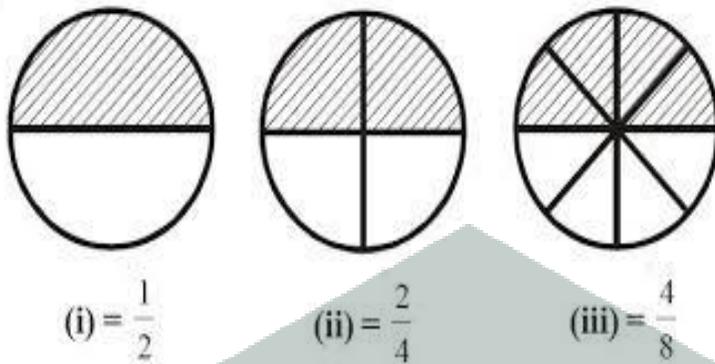
$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{1}{2}$$

contoh 2



Pecahan senilai adalah pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda, tetapi mempunyai nilai sama. Pecahan senilai disebut juga pecahan ekuivalen.

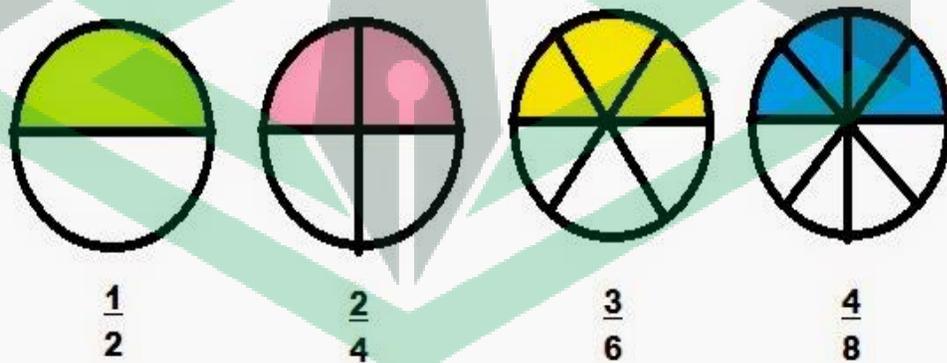


Pada gambar di atas, Bagian gambar yang diarsir menunjukkan nilai pecahannya. Dari uraian di tersebut, dapat dikatakan bahwa pecahan terbentuk ketika sebuah benda dibagi menjadi beberapa bagian sama besar. Bagian-bagian tersebut mempunyai nilai pecahan masing-masing.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Pecahan adalah pembagian dua bilangan bulat dengan bilangan yang dibagi disebut pembilang dan bilangan pembagi disebut penyebut.

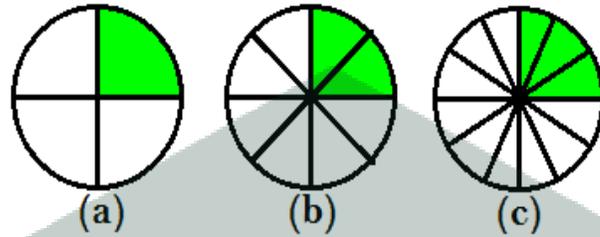
Contoh soal:

1. Menentukan pecahan senilai dengan menggunakan gambar



Pada gambar di atas manakah yang menunjukkan pecahan senilai? Coba gambarkan kembali!

2. Berapakah nilai pecahan dari gambar di bawah ini, apakah gambar tersebut senilai? Jelaskan!



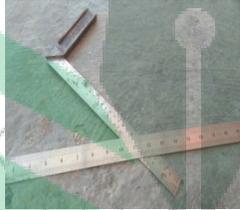
PECAHAN
SENILAI

BAB IV
CARA PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA
PAPAN PECAHAN SENILAI

Adapun cara pembuatan media *PAPAN PECAHAN SENILAI* diperlukan alat dan bahan diantaranya:

A. Bahan dan Alat Media

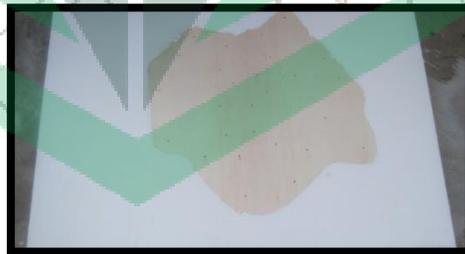
Bahan dan Alat Media

No	Nama Alat	Gambar	No	Nama Bahan	Gambar
1	Cutter		1	Lem korea	
2	Pensil/pulpen		2	Lem fox	
3	Penggaris		3	Balok	
4	Kuas		4	Kertas stiker	

5	Palu-palu		5	Tripleks	
6	Tang		6	Paku / Tuspin	
7	Gunting		7	Cet	
8	Gergaji		8	Tinner	

B. Cara Pembuatan Media PAPAN PECAHAN SENILAI

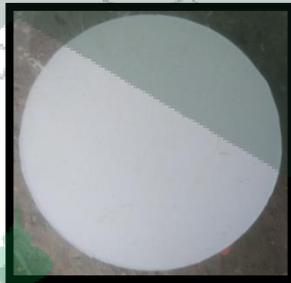
1. Siapkan tripleks sebagai yang ukurannya telah disesuaikan.



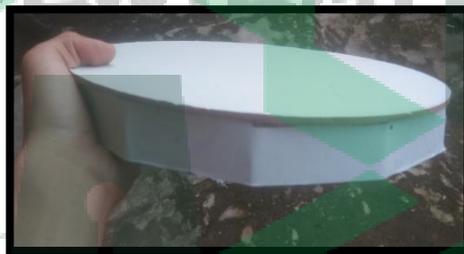
2. Siapkan balok bingkai, yang kemudian disatukanlah pada ujung tiap sisi papan landasan agar lebih menarik.



3. Selanjutnya potong tripleks dengan bentuk lingkaran sebanyak 2 buah. Yang fungsinya sebagai stand media Pecahan lingkaran nantinya.



4. Pada bagian bawah, buatlah stand yang ukurannya telah disesuaikan dengan mengikuti lingkaran sisi. Fungsinya agar pada saat dilihat nantinya akan nampak timbul.



5. Rekatkan stand media Pecahan lingkaran pada papan landasan.
6. Kumpulkan batu kecil, lalu rekatkan pada sisi samping stand media Pecahan lingkaran agar lebih menarik.



7. Buat kotak mini, yang fungsinya sebagai wadah penyimpanan bahan pendukung media.
8. Selanjutnya warnai/cet tiap bagian sesuai dengan kreasi warna yang disukai



9. Pada bagian atas stand media Pecahan lingkaran, buatlah stand untuk menghubungkan antara tiap titik pecahan senilai yang akan dibuat nantinya.



10. Yang terakhir pada bagian finishing tambahkan stiker sesuai kebutuhan.



C. Petunjuk Penggunaan *Media PAPAN PECAHAN SENILAI*

1. Pertama-tama guru harus menjelaskan arti dari pecahan senilai.
2. Kemudian menjelaskan apa saja yang termasuk pecahan yang senilai.
3. Guru memperlihatkan media sambil memberikan contoh dengan menggunakan alat peraga tersebut.
4. Media tersebut menggunakan karet yang mempunyai fungsi untuk menentukan pecahan-pecahan yang akan kita cari sesuai dengan materi.

DAFTAR PUSTAKA

Mahnun Nunu, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 (Januari-Juni 2012) hal. 27

Sulis Priyanto, Dewi Nuharini, "Mari Belajar Matematika 4 Pendidikan Matematika Untuk Kelas IV SD/MI" (Surakarta : CV. Usaha Makmur, 2016.)



PECAHAN
SENILAI

Papan Pecahan Senilai



Buku dengan judul Media Papan Pecahan Senilai, berisi tentang tata cara penggunaan media. Papan Pecahan ini, yaitu sebagai alat peraga atau media yang memperjelas materi bilangan pecahan sehingga siswa dapat lebih paham dan aktif, serta memberikan inovasi terhadap pembelajaran dan membuat siswa cenderung tidak bosan. Tetapi siswa dapat melatih dan mengeksplor diri tentang pemahaman bilangan pecahan dengan menggunakan media ini. Papan Pecahan juga berfungsi melatih *psisikis* dan *motorik* siswa



Oleh
- Hariati -



**DOKUMENTASI
WAWAN CARA GURU
DAN SISWA**

III. Penilaian Kelayakan

Uraian		Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Pengembangan Media	1. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran.			✓	
	2. sesuai dengan kurikulum			✓	
	3. materi mudah dipahami				✓
	4. kesesuaian latihan soal dengan materi			✓	
	5. kejelasan uraian materi dengan gambar				✓
	6. pemberian contoh soal untuk pemahaman materi			✓	

IV. Komentar/Saran

Palopo, 2021

Validator



Isradil Mustamin, S.Pd.,M.Pd
NIP .

**LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN PAPAN PECAHAN
SENILAI PADA SISWA KELS IV SDN 50 BULU DATU PALOPO**

Nama Validator : Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Dosen

Alamat : Palopo

Nomor HP : 085343748580

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas Iv Sdn 50 Bulu Datu Palopo"** . Oleh Hariati : 16.02.05.0052 program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap "Media papan pecahan senilai" yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Angka 1 berarti "Tidak Valid"
 - Angka 2 berarti "Kurang Valid"
 - Angka 3 berarti "Cukup Valid"
 - Angka 4 berarti "Valid"
- c. Selain memberika penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

III. Penilai Kelayakan

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
A.	Kesesuaian dengan Kurikulum				
	1. Media papan pecahan senilai sesuai dengan mata pelajaran				
	2. Media papan pecahan senilai sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	3. Media papan pecahan senilai sesuai dengan materi pembelajaran				
B.	Fungsi Media	1	2	3	4
	1. Mempermudah guru ketika menjelaskan materi.				
	2. Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran				
	3. Menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran				
	4. Membantu meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi pecahan senilai				
C.	Kualitas dan Tampilan Media	1	2	3	4
	1. Penampilan objek pada media menarik perhatian peserta didik				

	<p>2. Media papan pecahan ini mudah digunakan</p> <p>3. Media papan pecahan tidak mudah rusak dan kreatif</p> <p>4. Penggunaan media papan pecahan ini tidak mengganggu dalam proses pembelajaran</p>				
--	---	--	--	--	--

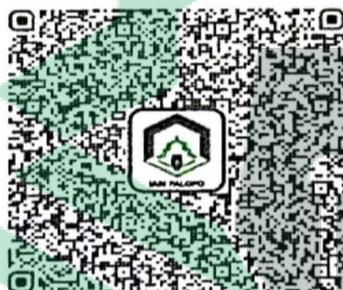
IV. Komenta/Saran

Ikuti catatan pada produk

V. PENILAIAN UMUM

Instrumen ini :

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi



Palopo, 17 Agustus 2021
Validator

Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd
NIP . 19930201 202012 1 012

**LEMBAR VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN PAPAN PECAHAN SENILAI
PADA SISWA KELAS IV SDN 50 BULU DATU PALOPO**

Nama Validator : Karunia Utami, S.Pd.SD

Jabatan : Guru SDN 50 Bulu Datu

Alamat :

Nomor HP : 081241010363

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas Iv Sdn 50 Bulu Datu Palopo*". Oleh Hariati : 16.02.05.0052 program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap "Media papan pecahan senilai" yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek.
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Angka 1 berarti "Tidak Valid"
 - Angka 2 berarti "Kurang Valid"
 - Angka 3 berarti "Cukup Valid"
 - Angka 4 berarti "Valid"
- c. Selain memberika penilaian, Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrument.

III. Penilaian Kelayakan

Uraian	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
Kevalidan Penerapan Media Papan Pecahan Senilai.	1. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran.			✓
	2. kesesuaian materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran (Papan Pecahan Senilai)			✓
	3. materi mudah dipahami		✓	
	4. kesesuaian latihan soal dengan materi			✓
	5. kejelasan uraian materi dengan gambar			
	6. pemberian contoh soal untuk pemahaman materi			✓
	7. penggunaan media pembelajaran (Papan Pecahan Senilai) dapat menumbuhkan motivasi belajar.			✓

IV. Komentor/Saran

Untuk memudahkan siswa mengenal pecahan senilai, lebih lanjutnya menambahkan warna pada bagian potongan yg senilai di media yg digunakan.

Palopo, 15 Agustus 2021

Validator



Kurunia Utami, S.Pd.SD

NIP . 19840406 200902 2 009



**PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 50 BULU' DATU**

Alamat : Jl. Kakatua Perumnas Kota Palopo

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/10/SDN.50/VII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : JUMINA, S.Pd.
NIP : 19680203 199405 2 001
Pangkat/ Gol. : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 50 Bulu' Datu

Menerangkan bahwa :

Nama : HARIATI
NIM : 16.0205.0052
Asal Perguruan Tinggi : IAIN
Jurusan : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di SDN 50 Bulu' Datu pada tanggal 16 April 2021 s.d. 16 Juli 2021 untuk memperoleh data guna penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Papan Media Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 Juli 2021
Kepala Sekolah

JUMINA, S.Pd.

NIP. 19680203 199405 2 001





PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No 5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 218/IP/DPMPPTSP/IV/2021

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Pendelegasian Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : HARIATI
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Agatis Balandai Kota Palopo
 Pekerjaan : Mahasiswa
 NIM : 16 0205 0052

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PECAHAN SENILAI PADA SISWA KELAS IV SDN 50 BULU DATU

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 50 BULU DATU PALOPO
 Lamanya Penelitian : 16 April 2021 s.d. 16 Juli 2021

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 22 April 2021
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

SUBIHA, SH
 Pangkat : Penata
 NIP : 19720215 200604 2 016

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel,
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Telp. 0471-22076 Fax 0471-325195 Kota Palopo
e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

No : -

Palopo, 01 November 2021

Lampiran : 1 (Satu) Lembar

Hal : *Permohonan Pengesahan Draf*

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di,
Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hariati

NIM : 16.0205.0052

Fakultas/prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Judul : Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50
Bulu Datu Palopo

Mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya berkenan mengesahkan draf skripsi yang termasuk di atas.

Demikian permohonan saya, atas perkenaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'Alaikum Wr, Wb.

Pemohon,

Hariati

NIM.16.0205.0052

Pembimbing I

Dr. Kaftini, M.Pd

NIP. 19660421 200501 2 002

Pembimbing II

Sumardj'n Raupp, S.Pd., M.Pd

NIP. 19860907 201503 1 005

Mengetahui,
a.n .Ketua Program Studi,

Sekretaris



Mirna'ati, S.Pd., M. Pd.

NIDN. 2003048501



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Telp. 0471-22076 Fax 0471-325195 Kota Palopo
e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

PENGESAHAN DRAF SKRIPSI

Setelah memperhatikan persetujuan para pembimbing atas permohonan saudara (i) yang diketahui oleh Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, maka draf skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo”

Yang ditulis oleh **Hariati NIM 16 0205 0052**. Dinyatakan sah dan dapat diproses lebih lanjut.

Palopo, 2021

a.n Wakil Dekan I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.

NIP.19740602 199903 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBİYAH & ILMU KEGURUAN

Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 0412 /In.19/FTIK/HM.01/04/2021
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 06 April 2021

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Kota Palopo
di -
Palopo.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama : Hariati
NIM : 16 0205 0052
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : X (Sepuluh)
Tahun Akademik : 2020/2021

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SDN 50 Bulu Datu Palopo dengan judul: **"Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Dr. Nurdin K, M.Pd.

NIP 19681231 199903 1 014



**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR 1008 TAHUN 2018**

TENTANG

PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

- Menimbang : a. Bahwa demi kelancaran proses penyusunan dan penulisan skripsi bagi mahasiswa strata S1, maka dipandang perlu dibentuk Tim Pembimbing Penyusunan dan penulisan skripsi.
b. Bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas Tim Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam butir a di atas perlu ditetapkan melalui surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI Nomor 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo Menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
- Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran surat keputusan ini sebagaimana yang tersebut pada alinea pertama huruf (a) di atas;
- Kedua : Tugas Tim Dosen Pembimbing Penyusunan dan Penulisan Skripsi adalah : membimbing, mengarahkan, mengoreksi, serta memantau penyusunan dan penulisan skripsi mahasiswa berdasarkan panduan penyusunan skripsi dan pedoman akademik yang ditetapkan pada Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi juga bertugas selaku penguji Mahasiswa yang dibimbing pada seminar hasil penelitian dan ujian Munaqasyah Skripsi.
- Keempat : Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya Surat Keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN PALOPO TAHUN 2018.
- Kelima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal di tetapkannya dan berakhir setelah kegiatan pembimbingan atau penulisan skripsi mahasiswa selesai, dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan didalamnya.
- Keenam : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di : Palopo
Pada Tanggal : 20 Juli 2018



Tembusan :

1. Rektor
2. Ketua Prodi
3. Peringgal

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN PALOPO
NO : 1000 TAHUN 2018
TANGGAL : 20 JULI 2018
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI
MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

- I Nama Mahasiswa : Hariati
NIM : 16 0205 0052
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- II Judul Skripsi : **Pengembangan Tes Formatif Berbasis Cerita Rakyat pada Materi Pecahan pada Siswa Kelas II SDN 50 Bulu Datu.**
- III Tim Dosen Pembimbing :
- A. Pembimbing Utama (I) : Dr. Kartini, M.Pd.
B. Pembantu Pembimbing (II) : Sumardin Raupu, S.Pd.,M.Pd.

Palopo, 20 Juli 2018

Dekan,



Kaharuddin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914
e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 0166/In.19/PGMI/PP.09/03/2022

Pengelola Lajnatu Ikhtibari Qiraahati Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa S1 berikut:

Nama : Hariati
NIM : 1602050052

Mahasiswa tersebut telah melakukan tes baca Alqur'an dan dinyatakan **LULUS**.
Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 16 Maret 2022

Mengetahui
Ketua TIM LIQQ


Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
NIP. 19630710 199503 2 001

a.n. Ketua Prodi PGMI

Sekretaris


Mimawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501





SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH

No.0382/In.19/PGMI/PP.09/11/2021

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa :

Nama : Harianti
NIM : 16 0205 0052
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa Angkatan 2016 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain :

1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengetahui:
a.n. Ketua Program Studi
Sekretan

Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 2003048501

Palopo, / 2021
Penasehat Akademik,

Dr. Firmansyah, S.Pd., M.Pd.
NIP 19810607 201101 1 009





Wawancara Guru (Karunia Utami, S.Pd.SD)



Wawancara Siswa ke-1 (Sri Ayu Ningsih)



Wawancara Ke-2 (Muhammad Fadli)

RIWAYAT HIDUP



HARIATI, Seorang gadis berdarah bugis yang lebih akrab di sapa Rati. Lahir di Desa Purwosari kec. Tomoni Timur pada tanggal 16 April 1997 namun berasal dari kec. Tolala kab. Kolaka utara (Sulawesi Tenggara). Dia merupakan anak ke tiga dari sembilan bersaudara dari pasangan ayahanda Hardans dan Ibunda Hartini. Penulis pernah menempuh enam tahun pendidikan di sekolah dasar SDN Satap Lawaki pada tahun 2004 di kec. Tolala kab. Kolaka utara dan melanjutkan kejenjang sekolah menengah pertama selama 3 tahun di SMPN 1 Lawaki, kemudian kembali melanjutkan sekolah menengah atas di SMAN 10 Luwu Timur dan lulus tahun 2016. Saat ini penulis merupakan salah satu maha siswi di kampus Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo yang mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah (pgmi) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Dalam Rangka memenuhi kewajiban sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, penulis pada akhir studinya menulis sebuah skripsi yang berjudul ***“Pengembangan Media Papan Pecahan Senilai Pada Siswa Kelas IV SDN 50 Bulu Datu Palopo”***.