



Pengembangan Media Kado Pecah pada Materi Pecahan Senilai di Sekolah Dasar

Mufidah^{1✉}, Yurni Lahinta², Akina³, Azizah⁴, Nuraini⁵, Khairunnisa⁶

Universitas Tadulako, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

E-mail: fida.mathc@gmail.com¹, yurnimatahari@gmail.com², akinasudarman@gmail.com³,
azizahrosnadi@gmail.com⁴, nuraini170787@gmail.com⁵, nhitakhairunnisa7@gmail.com⁶

Abstrak

Ketidakhahaman peserta didik terhadap materi pecahan akan menyulitkan peserta didik memahami materi selanjutnya. Saat ini belum ada media pembelajaran berupa permainan yang menarik sehingga mendukung proses pembelajaran pecahan senilai, sebab waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan media cukup lama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media KADO Pecah pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV SD dengan harapan dapat membuat siswa menjadi tertarik mempelajari materi Pecahan senilai dengan cara bermain. Penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan Borg and Gall yang mencakup 7 tahapan, yaitu: 1) Potensi dan masalah; 2) mengumpulkan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain ; 6) uji coba produk; dan 7) revisi produk. Penelitian ini dilakukan di SD IT AL-Qolam yang melibatkan 18 siswa kelas IV. Berdasarkan hasil validasi materi, respon pendidik dan uji coba lapangan utama terhadap para siswa, secara keseluruhan diperoleh rata-rata penilaian dengan kategori "sangat layak" yang menunjukkan pengembangan Media kado Pecah dinyatakan valid sehingga layak dan praktis untuk diterapkan pada materi pecahan senilai di sekolah dasar.

Kata Kunci: media, kado pecah, Pecahan Senilai

Abstract

Students' misunderstanding of the fractional material will make it difficult for students to understand the next material. Currently, there is no media in the form of interesting game cards thus it supports the learning process of equivalent fractions because the time required for making media is quite long. The purpose of this research is to develop KADO Broken Media on Valued Fractions in Grade IV Elementary School with the hope that it can make students interested in learning the worth of Fractions by playing. The research used is Research and Development (R&D) with Borg and Gall which includes 7 stages, namely: 1) Potential and problems, 2) collect data, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trial, and 7) product revision. This research was conducted at SD IT AL-Qolam involving 18 fourth-grade students. Based on the results of material validation, educators' responses, and the main field trials on students, overall an average assessment was obtained in the "very feasible" category which shows that the development of Broken KADO Media is declared valid therefore it is feasible and practical to apply it to equivalent fraction material at elementary school.

Keywords: media, kado pecah, fraction worth.

PENDAHULUAN

Matematika salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari manusia. Dengan mempelajari Matematika secara benar, peserta didik akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif. Kemampuan inilah yang akan menyokong berkembangnya teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini di dukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh (Mufidah et al., 2018) bahwa Matematika adalah ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia, mendasari perkembangan teknologi modern, berperan dalam berbagai ilmu, dan memajukan daya pikir manusia. Senada dengan pernyataan ini, (Dedy Yusuf Aditya, 2016) menyatakan “Matematika merupakan suatu pengetahuan dasar, karena matematika dianggap sebagai induk dari seluruh cabang ilmu pengetahuan. Sehingga matematika sangat penting dipelajari di setiap jenjang pendidikan. Dari pendidikan dasar (SD) sampai perguruan tinggi ilmu matematika masih dipelajari dan digunakan dalam memecahkan berbagai persoalan.” Pendapat Kline (dalam Tim MKPBM 2001, hlm.19) menyatakan Konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan dalam membantu menyelesaikan masalah seperti halnya untuk membantu manusia dalam menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam (Andrayani, 2016). Salah satu contoh yang sering ditemukan adalah membagi makanan menjadi beberapa bagian yang sama besar. Dan untuk menyelesaikan masalah serupa peserta didik harus mempelajari dan memahami konsep pecahan.

Pecahan merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran bilangan matematika, karena hal itu, penting bagi siswa untuk memahami materi pecahan. Ketidapkahaman peserta didik terhadap materi pecahan akan menyulitkan peserta didik memahami materi selanjutnya (Marselina et al., 2019) Penelitian ini akan berfokus pada materi pecahan senilai di kelas IV SD. Sekolah Dasar merupakan tempat pendidikan awal yang baik bagi peningkatan kemampuan kognisi siswa (Mufidah, 2021). Sebagaimana dasar pembelajaran materi pecahan dan pencacahan bilangan menggunakan soal matematika diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (Akina et al., 2021). Sehingga adalah penting dalam memahami dasar dalam perhitungan khususnya materi pecahan senilai dilaksanakan dengan aktivitas yang menyenangkan agar dapat mengkonstruksi pemahaman baru kepada peserta didik di Sekolah Dasar, salah satu caranya adalah dengan permainan. Diantara banyak permainan yang dapat dijadikan sebagai media belajar yaitu permainan yang menggunakan kartu Domino. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Rendana Fitri (2018) yaitu pengembangan pada materi Fungsi dan Struktur Tumbuhan dengan keberhasilan dikategorikan sangat layak (91,82 %).

Anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara tujuh sampai dengan 12 tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yaitu mempergunakan media pembelajaran (Savriliana et al., 2020). Sehingga pengembangan kemampuan abstrak siswa sekolah dasar (SD) tentang konsep matematika yakni dengan menghadirkan model pembelajaran yang nyata dengan memberikan benda-benda konkret (Kusumaningrum & Kaltsum, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada kelas IV SD IT AL-Qolam bahwa saat ini dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai belum ada media berupa permainan yang mendukung proses pembelajaran, sebab waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan media cukup lama. Sementara itu diketahui bahwa penggunaan media (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak (Sukayati & Suharjana, 2009). Dengan demikian diperlukan suatu inovasi untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media belajar seperti kartu domino pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin sebagai pendukung proses pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media sebagai alat bantu yang di dukung dengan aktivitas berupa permainan dalam pembelajaran. Metode permainan kartu yang merupakan pengembangan

media kreatif berupa kartu domino dapat menjadi strategi meningkatkan kemahiran siswa dalam bilangan-bilangan dasar (Kristiyono, 2008).

Kartu domino merupakan kartu yang sangat familiar di kalangan masyarakat Indonesia bentuknya yang menarik diharapkan dapat membuat siswa merasa senang bermain meskipun di saat yang sama mereka sedang belajar, kartu domino juga merangsang motorik siswa jika anak senang dan muncul gerakan-gerakan maka kemampuan kognitifnya akan berkembang. Namun masih sedikit penelitian yang mengkaji tentang pecahan senilai. Jadi, melalui kartu domino diharapkan peserta didik akan merasa senang sehingga memicu aspek kognitifnya berkembang selain itu, kartu Domino berukuran 5.4cm X 8.6cm dengan bahan dasar PVC membuat kartu domino menjadi mudah untuk di gunakan di berbagai tempat. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media KADO Pecah materi Pecahan Senilai di kelas IV SD.

Hasil penelitian terdahulu menunjang dalam proses pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini. Peneliti menemukan beberapa penelitian lain yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan produk yang dikembangkan. Penelitian relevan pertama berasal dari (Dahlan, 2018). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan alat peraga kongkrit/media Kartu Domino dan metode diskusi hasil belajar siswa dapat meningkat. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu tersebut adalah dari jenis penelitian yang dilakukan dan metode pelaksanaannya. Persamaannya adalah dari segi media yang dikembangkan. Adapun kebaruan pada penelitian ini adalah pada materi pembahasannya. Adapun penelitian relevan terakhir berasal dari (Adawiyah & Kowiyah, 2021). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu domino berhasil menajamkan pikiran peserta didik dalam berhitung karena mereka dapat belajar sekaligus bermain tanpa merasa bosan, penerapan media kartu domino berhasil menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menghafalkan operasi perkalian. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu tersebut adalah dari jenis penggunaan model pengembangannya. Persamaannya adalah dari segi media yang dikembangkan. Adapun kebaruan pada penelitian ini adalah pada materi pembahasannya.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian Research and Development (R&D). Tahapan penelitian pengembangan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall dalam buku Sugiono (2015) dengan 10 tahap, Tetapi dalam penelitian ini implementasinya hanya sampai pada tahap 7 Yaitu; (1) potensi dan masalah. Potensi dalam penelitian RnD ini adalah media penunjang pembelajaran berupa KADO Pecah Materi Pecahan Senilai di kelas IV SD di SD/MI. Sedangkan, Masalah dalam penelitian RnD ini yaitu, bahwa saat ini sekolah belum menggunakan media pendukung proses pembelajaran dan masih menggunakan media seadanya yaitu, buku paket, (2) pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa aktifitas yaitu: Melakukan wawancara, Menentukan subjek penelitian, Mempersiapkan desain produk, Menentukan bahan untuk membuat KADO Pecah termasuk aplikasi yang akan akan di gunakan untuk mendesain KADO Pecah dan penentuan Penentuan validator, (3) desain produk. Peneliti terlebih dulu mendesain ukuran kartu yaitu , kartu berukuran 5.4cm X 8.6cm menggunakan software corel draw. Setelah ukuran kartu di tetapkan selanjutnya, proses membuat background dan memasukan gambar gambar yang sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar. Kemudian memasukan materi Pecahan Senilai pada KADO Pecah. KADO Pecah memiliki dua bagian, yaitu bagian atas kartu dan bagian bawah kartu. Kartu domino berjumlah 10 ditambah 1 buku panduan penggunaan dan di lengkapi dos KADO Pecah. Pada Buku Panduan penggunaan KADO Pecah memuat konsep pecahan senilai dan aturan permainan serta tata cara penyusunan KADO Pecah. (4) validasi desain dilakukan oleh 2 validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli Media dilakukan oleh Ibu Inayah Faidhul Inayah, M.Sn. Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan aspek tampilan dan aspek penggunaan pada media yang telah dikembangkan Dan Validasi ahli materi dilakukan oleh yaitu Dra. Hj. Akina, M.Pd. Ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan aspek isi, aspek penggunaan, dan aspek Bahasa validasi desain, (5) revisi desain, revisi Desain media KADO Pecah materi Pecahan Senilai pada siswa SD kelas IV sesuai dengan kritik dan saran yang

sudah diberikan oleh validator ahli. Hasil validasi tersebut memberikan masukan informasi kepada peneliti terkait kelemahan pada media yang dikembangkan. (6) uji coba produk. Setelah dilakukan revisi desain, tahap selanjutnya yaitu uji coba produk. Pada penelitian ini dilakukan 2 kali uji coba produk. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan pada kelas V dan kelas IV SD IT Al-Qolam. (7) revisi produk, Setelah tahap uji coba kelompok kecil dilanjutkan uji coba kelompok besar dan mendapatkan hasil dengan kategori “sangat layak” maka dalam hal ini produk sudah dianggap telah memenuhi kriteria penilaian sehingga produk ini di jadikan produk final dari media KADO Pecah Materi Pecahan Senilai di kelas IV SD . metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Data dari angket merupakan data kualitatif dan kuantitatif yang di koversikan menjadi data kuantitatif. Adapun teknik data yang digunakan adalah deksriptif. Data diolah menggunakan Skala Likert yang berkereteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Adapun kriteria kelayakan analisis sebagai sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria kelayakan

| Skor | Kategori |
|------|---------------|
| 1 | Sangat Kurang |
| 2 | Kurang |
| 3 | Cukup |
| 4 | Baik |
| 5 | Sangat Baik |

Untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase atau skor penilaian

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi/ skor max

Adapun kriteria kelayakan analisis sebagai berikut:

Tabel 2
Kelayakan dan kepraktisan

| Skor Kriteria | Kategori |
|---------------|--------------|
| 0% x 20% | Tidak Layak |
| 20% x 40% | Kurang Layak |
| 40% x 60% | Cukup Layak |
| 60% x 80% | Layak |
| 80% x 100% | sangat layak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media KADO Pecah merupakan kartu menyerupai kartu domino yang telah didesain sebagai media pembelajaran matematika untuk memperdalam pemahaman konsep pada materi pecahan senilai. Pengembangan Media KADO pecah materi Pecahan Senilai di kelas IV SD dilaksanakan dengan mengikuti 7 tahapan Penelitian Pengembangan (R & D) Borg and Gall yang dilaksanakan pada SD IT-Alqolam. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelvalidan dan kepraktisan dari Media KADO pecah materi Pecahan Senilai kelas IV SD. Berikut ini penjabaran tahapan penelitian beserta perolehan hasil sebagai berikut:

Tahap potensi dan masalah, Adapun Potensi dalam penelitian R&D ini adalah media berupa kartu berbentuk seperti kartu domino kemudian di modivikasi sedemikian rupa untuk memperdalam pemahaman

konsep materi pecahan senilai di kelas IV SD di SD. Sedangkan, Masalah yang ditemukan adalah bahwa saat ini sekolah belum menggunakan media yang praktis pendukung proses pembelajaran dan masih menggunakan media seadanya yaitu, buku paket. Oleh karena itu, peneliti berusaha mengembangkan media pada sajian matematika materi pecahan senilai dikelas IV SD. Dengan adanya KADO Pecah diharapkan menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran matematika.

Tahap pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan agar mendapatkan informasi tentang kebutuhan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah mengumpulkan data adalah sebagai berikut: (a) Melakukan wawancara kepada guru Mata Pelajaran Matematika SD IT AL-Qolam dengan Ustadz Abdu Pada bulan Juli 2021 (b) Menentukan subjek penelitian dalam hal ini peneliti berkoordinasi dengan wali kelas IV dan guru mata pelajaran Matematika (c) Mempersiapkan desain produk dengan mempelajari KD (Kompetensi dasar) mata pelajaran Matematika Tema Bilangan Pecahan pada kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan media pada materi pecahan senilai (d) Menentukan bahan untuk membuat KADO Pecah termasuk aplikasi yang akan akan digunakan untuk mendesain KADO Pecah (e) Penentuan validator dalam hal ini peneliti berkoordinasi dengan dosen pembimbing.

Tahap selanjutnya yaitu mendesain produk media pembelajaran berupa kartu domino Materi Pecahan Senilai kelas IV di SD/MI. Peneliti terlebih dulu mendesain ukuran kartu yaitu, kartu berukuran 5.4cm X 8.6cm dengan menggunakan software Microsoft word. proses membuat background dengan tema *Galaxy* dan memasukan gambar-gambar yang sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar. Kemudian memasukan materi Pecahan Senilai pada KADO Pecah. KADO Pecah memiliki dua bagian, yaitu bagian atas dan bagian bawah kartu. Satu set KADO Pecah berisi 3 komponen pendukung yaitu, Satu set KADO Pecah berjumlah 10 kartu utama, 1 buku panduan penggunaan dan di lengkapi kemasan. 10 Kartu utama memuat gambar persamaan pecahan senilai dari $\frac{1}{2}$ sampai $\frac{1}{5}$. Pada Buku Panduan penggunaan KADO Pecah memuat: (a) konsep pecahan senilai (b) aturan permainan, (c) tata cara penyusunan KADO. Dan pembungkus kartu sebagai pelindung KADO Pecah.

Tahap validasi, Produk ini dilakukan oleh 2 validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli Media dilakukan oleh Ibu Inayah Faidhul Inayah, M.Sn. Validasi media bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari aspek tampilan dan aspek penggunaan pada media yang dikembangkan Dan Validasi ahli materi dilakukan oleh yaitu Dra. Hj. Akina, M.Pd. Ahli materi bertujuan untuk menguji aspek isi, aspek penggunaan, dan aspek Bahasa. Adapun data hasil dari validator ahli materi dan ahli media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Validasi ahli materi dan validasi ahli media draft 1

| No | Validasi | Rata-rata |
|-----------------|----------------------|-----------|
| 1 | Validasi ahli materi | 73% |
| 2 | Validasi ahli media | 73% |
| Total rata-rata | | 73% |
| Kriteria | | Layak |

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan rata-rata persentase keseluruhan validasi 73% dengan kriteria “valid”, selanjutnya produk akan direvisi.

Tahap revisi desain, Tahap selanjutnya, revisi Desain Media KADO pecah materi Pecahan Senilai pada siswa SD kelas IV sesuai dengan kritik dan saran yang sudah diberikan oleh validator ahli. Hasil validasi tersebut memberikan masukan informasi kepada peneliti terkait kelemahan pada media yang dikembangkan. Tahap ini memperoleh skor tertinggi pada aspek Bahasa yang divalidasi oleh ahli validator materi yaitu Setelah di revisi produk kembali di validasi oleh validator. Adapun hasil validasi draft 2 dinyatakan dalam Tabel berikut:

Tabel 4
Hasil validasi ahli materi dan ahli media draft 2

| No | Validasi | Rata-rata |
|-----------------|----------------------|--------------|
| 1 | Validasi ahli materi | 96% |
| 2 | Validasi ahli media | 91% |
| Total rata-rata | | 94% |
| Kriteria | | Sangat layak |

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan rata-rata persentase keseluruhan validasi 94% dengan kriteria “sangat valid”.

Pada validasi 2. kevalidan produk Media KADO pecah materi Pecahan Senilai di kelas IV SD ini ditentukan dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen penilaian serta kritik dan masukan dari para validator. KADO Pecah materi Pecahan Senilai di kelas IV SD ini termasuk dalam kategori sangat valid dibuktikan dari data hasil penilaian setelah produk di revisi dari para validator pada tabel 4.7 dan tabel 4.6 dengan rata-rata persentase sebesar 94% yang masuk kategori sangat valid menurut (Riduwan, 2012).

Tahap uji coba, tahap ini dilakukan 2 kali uji coba yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas 6 orang siswa kelas V Dan uji coba kelompok besar dilakukan pada 18 orang siswa kelas IV SD IT AL-Qolam. Adapun hasil uji coba kelompok kecil terdapat pada tabel berikut:

Tabel 5
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Aspek penilaian | % | Kategori |
|----------------------|-----------------|-----|--------------|
| 1 | Media | 80% | Sangat layak |
| 2 | Materi | 78% | layak |
| 3 | Tampilan | 77% | layak |
| Rata-rata presentase | | 78% | layak |

Tabel 6
Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| No | Aspek penilaian | % | Kategori |
|----------------------|-----------------|-----|--------------|
| 1 | Media | 94% | Sangat layak |
| 2 | Materi | 94% | layak |
| 3 | Tampilan | 98% | layak |
| Rata-rata presentase | | 95% | Sangat layak |

Berdasarkan Tabel diatas memperoleh rata-rata persentase 78% dengan kategori “valid” sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas IV SD IT AL-Qolam berjumlah 18 orang Selain uji coba kelompok kecil dan kelompok besar peneliti juga melihat respon guru dan diperoleh rata-rata persentase 90% dengan kategori “sangat valid”.

Hasil uji coba kelompok kecil, di temukan bahwa Media KADO Pecah mudah robek karena menggunakan bahan kertas glossy sehingga peneliti mengganti bahan pada 10 kartu utama Media KADO Pecah dengan menggunakan Bahan PVC. Bahan PVC memiliki ketebalan 0,75mm. bahan ini cukup kuat dan tidak mudah robek hal ini didukung oleh pendapat (Asyhar, 2012) menyatakan bahwa salah satu kriteria dalam pemilihan media adalah praktis, luwes, dan tahan. Hal ini disebabkan karena karakter anak SD usia 7-11 tahun menurut (Meriyati, 2015) bahwa anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung artinya bahwa media yang dibuat harus memiliki ketahanan saat digunakan oleh siswa. Setelah direvisi produk kembali di uji coba dikelompok besar dan mengalami peningkatan perolehan rata-rata persentase 95% dengan kategori “sangat valid”. Peneliti juga melihat respon

guru yang diperoleh rata-rata persentase 92% dengan kategori “sangat valid” maka media yang dikembangkan dianggap praktis hal ini diperkuat dengan pendapat dari Nieveen dalam (Yusup & Subekti, 2010) menyatakan dalam suatu produk Kepraktisan dapat dilihat dari dua hal yaitu jika ahli dan praktisi menyatakan bahwa sesuatu yang dikembangkan dalam kenyataannya memang benar-benar dapat diterapkan.

Tahap Revisi produk, Setelah tahap uji coba kelompok kecil dilanjutkan uji coba kelompok besar dan mendapatkan hasil dengan kategori “sangat valid” maka dalam hal ini produk sudah dianggap telah memenuhi kriteria penilaian sehingga produk ini dijadikan produk final dari Media KADO pecah Materi Pecahan Senilai di kelas IV SD.

Berdasarkan data yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa penggunaan media (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak (Sukayati & Suharjana, 2009) hal ini dibuktikan dengan pencapaian rata-rata Persentase dengan kategori “sangat valid” dari subjek penelitian, ahli validator, dan pendidik maka dapat disimpulkan bahwa Media KADO pecah Materi Pecahan Senilai di kelas IV SD telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan serta tujuan dari penelitian ini telah tercapai.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa Media KADO Pecah Materi Pecahan Senilai di kelas IV SD telah selesai dilaksanakan dan dibahas sesuai dengan hasil penelitian telah diuji melalui angket validasi materi dan validasi media dengan rata-rata penilaian dikategorikan “sangat layak” hal ini menunjukkan bahwa Media KADO Pecah Materi Pecahan Senilai di kelas IV SD layak untuk diterapkan di Sekolah Dasar sebagai media sajian matematika. Media tersebut di uji coba pada kelompok kecil, kelompok besar dan respon guru presentase secara keseluruhan diperoleh kategori “sangat layak” hal ini menunjukkan bahwa media KADO Pecah materi Pecahan Senilai praktis untuk di gunakan di kelas IV SD. Berdasarkan data yang telah diuraikan, diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan. Hal ini di buktikan dengan hasil pada aspek penggunaan yang menunjukkan kategori “sangat layak”. Pencapaian rata-rata Presentase dengan kategori “sangat layak” dari subjek penelitian, ahli validator, dan pendidik maka dapat disimpulkan bahwa Media KADO Pecah Materi Pecahan Senilai di kelas IV SD telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan serta tujuan dari penelitian ini telah tercapai, media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak digunakan apabila para ahli menyatakan bahwa produk media tersebut mudah digunakan oleh siswa dan guru serta media tersebut mudah dalam pemakaiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Akina, Mufida, Benu, S., Nuraini, & Anggraini. (2021). Profile of The Ability of Elementary School Teachers in Compiling Mathematical Word Problems and Solving The Problems With A Problem Posing Approach on Fractional Materials and Whole Numbers. *Multicultural Education*, 7(8), 127–131.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5172551>
- Andrayani, N. N. (2016). Pengaruh Strategi Problem Solving Menurut Wankat Dan Oreovicz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Self-Regulaed Learning Siswa. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 173–185.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
- Dahlan, D. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Publikasi Pendidikan*, 8(2).
<https://doi.org/10.26858/publikan.v8i2.5964>

- 8025 *Pengembangan Media Kado Pecah pada Materi Pecahan Senilai di Sekolah Dasar – Mufidah, Yurni Lahinta, Akina, Azizah, Nuraini, Khairunnisa*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.1766>
- Dedy Yusuf Aditya. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*, 1(2), 165–174.
- Kristiyono, H. (2008). Penelitian Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu. *Jurnal Pendidikan*, 10, 115.
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar Novia. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 2247–2255. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Marselina, L., Wulan, N. S., & Indonesia, U. P. (2019). Analisis kesalahan siswa kelas iv dalam mengerjakan soal cerita matematika materi pecahan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1, 628–643.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Mufidah. (2021). Perkembangan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1133–1146.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1696>
- Mufidah, Anggraini, & Awuy, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 2 Sigi. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 6(1).
- Riduwan. (2012). *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula / Riduwan ; editor, Akdon* (hal. 244).
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Sukayati, & Suharjana, A. (2009). Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran Di SD. In *Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika Yogyakarta*.
- Yusup, P. M., & Subekti, P. (2010). *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi*. Jakarta, Kencana..pdf. Kencana.