

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEMPEL PECAHAN
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* UNTUK SISWA KELAS II SDN BURENGAN 2**

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

MAULANA AKBAR ASY SYIDIQIE

NPM: 2114060265

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS**

NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI

KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh

MAULANA AKBAR ASY SYIDIQIE

NPM. 2114060265

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEMPEL PECAHAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PBL UNTUK
SISWA KELAS II SDN BURENGAN 2**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

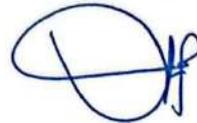
Tanggal: Kediri, 07 Juli 2025

Dosen Pembimbing I,



Nurita Primasatya, M.Pd.
NIDN. 0722039001

Dosen Pembimbing II,



Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si.
NIDN. 0721048402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MAULANA AKBAR ASY SYIDIQIE

NPM : 2114060265

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN TEMPEL PECAHAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PBL UNTUK
SISWA KELAS II SDN BURENGAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

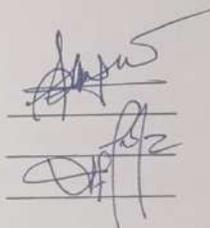
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025 _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji 1 : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Maulana Akbar Asy Syidiqie
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/17 Agustus 1999
NPM : 2114060265
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2025

Yang Menyatakan



MAULANA AKBAR ASY SYIDIQIE

NPM: 2114060265

ABSTRAK

Maulana Akbar Asy Syidiqie Pengembangan Media Papan Tempel Pecahan dengan Menggunakan Model Pembelajaran PBL untuk Siswa Kelas II SDN Burengan 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci : papan tempel, pecahan, PBL

Latar belakang penelitian ini didasari oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, penggunaan media masih berfokus pada guru, sehingga siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, materi pecahan sering disampaikan dengan contoh benda yang tidak konkret yang membuat siswa tidak bisa memahami maksud dari materi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Oleh karena itu, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran berbasis media konkret untuk menggambarkan materi pecahan dalam bentuk papan tempel. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menentukan seberapa valid, praktis, dan efektif media papan tempel dalam mendukung proses pembelajaran materi pecahan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Burengan 2 yang berjumlah 24 siswa. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon pengguna, dan soal tes evaluasi (*posttest*) hasil belajar siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa, dan uji keefektifan melalui tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan tempel pecahan berbasis PBL yang dikembangkan memperoleh skor 85% dengan kategori “sangat layak” dari ahli media, sedangkan materi pecahan yang sudah dikembangkan memperoleh skor 86% dengan kategori “Sangat Layak” oleh ahli materi. Uji kepraktisan dengan menggunakan angket guru kelas II memperoleh skor 92% dengan kategori ‘Sangat Praktis’, sedangkan angket respon siswa memperoleh skor 92,3% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil uji keefektifan pada uji coba skala terbatas memperoleh nilai rata-rata 90, Sedangkan pada uji coba skala luas memperoleh nilai rata-rata 95,5. Dari hasil tes evaluasi siswa, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan tempel pecahan berbasis PBL merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, efektif. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi guru, pengembang media, dan peneliti pendidikan dalam merancang pembelajaran materi berbasis PBL materi pecahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan proposal ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Papan Tempel Pecahan dengan Menggunakan Model Pembelajaran PBL untuk Siswa Kelas II SDN Burengan 2”** ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, Kaprodi yang selalu membantu mahasiswa;
3. Nurita Primastya, M. Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah sabar dalam membimbing dan memberi dukungan;
4. Dr. Aprilia Dwi H, M. Si. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberi bimbingan dan motivasi ;
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
6. Kepala sekolah serta Guru SD Negeri Burengan 2 yang telah memberi ijin untuk penelitian;
7. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan agar skripsi ini segera terselesaikan; dan
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsil ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2025



Maulana Akbar Asy Syidique

NPM. 2114060265

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Manfaat Penulisan	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Media	8
B. Materi Pecahan Kelas II.....	14
C. PBL (Problem Based Learning).....	16
D. Penggunaan Papan Tempel dalam Model PBL	18
E. Penelitian Terdahulu	18
F. Kerangka Berpikir	21
BAB III.....	23
METODE PENGEMBANGAN.....	23
BAB IV	41
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pembuatan Papan Tempel Pecahan.....	43
Tabel 4. 2 Pembuatan Papan Tempel Pecahan.....	44
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Terbatas.....	49
Tabel 4. 6 Kriteria Penilaian Keefektifan Produk.....	49
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Luas.....	50
Tabel 4. 8 Angket Respon Guru.....	53
Tabel 4. 9 Angket Respon Siswa	55
Tabel 4. 10 Revisi Produk.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil kerja siswa.....	4
Gambar 2. 1 Desain papan tempel.....	12
Gambar 2. 2 Pecahan Satu Per Dua	15
Gambar 2. 3 Pecahan Satu Per Empat.....	15
Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	66
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	69
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	70
Lampiran 5 Berita Acara Kemajuan Skripsi	71
Lampiran 6 Wawancara Guru	73
Lampiran 7 Hasil Observasi.....	74
Lampiran 8 Tes Diagnostik.....	75
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	79
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Guru.....	81
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa	82
Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran	83
Lampiran 14 Hasil soal Pre-test dan Post-test.....	90
Lampiran 15 Hasil Plagiasi	92
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah perencanaan proses pembelajaran yang diciptakan secara aktif untuk mengembangkan potensi diri, sesuai dengan termuat yang dalam UUSPN No 20 tahun 2003. Guru memiliki penting dalam dunia pendidikan karena guru adalah seseorang yang memiliki kualifikasi akademik, kompetensi sebagai agen pembelajaran mampu mewujudkan tujuan Pendidikan nasional (Misla & Mawardi, 2020). Oleh karena itu dapat disimpulkan peran guru dan siswa dalam pendidikan harus seimbang sehingga pembelajaran yang aktif dan kreatif dapat tercipta.

Matematika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari bilangan serta menjadi sarana untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari (Astuti & Leonard, 2015). Sebagai salah satu ilmu dasar, penguasaan matematika sangat penting—khususnya bagi siswa—karena bidang ini tak terpisahkan dari aktivitas harian. Perkembangan matematika berjalan seiring kemajuan sains dan teknologi, namun sayangnya banyak siswa belum menyadari peran pentingnya. Kurangnya pemahaman ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang tepat agar materi matematika dapat tersampaikan dengan efektif.

Penerapan media pembelajaran adalah salah-satu solusi untuk mempermudah pemahaman materi. Media pembelajaran dapat membantu siswa memberikan dampak positif, sehingga minat dan motivasi dalam belajar dapat meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi bahkan menghilangkan verbalisme dalam pembelajaran (Supriyono, 2018).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran sangat penting sebagai alat bantu pengajaran yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan membuat proses belajar menjadi lebih

bervariasi (Meilandari & Asril, 2022). Selain itu media pembelajaran memberikan pengalaman Pendidikan lebih bermakna bagi siswa.

Guru seharusnya memanfaatkan media pembelajaran berdasarkan desain dan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga prinsip pemanfaatan media harus sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Pengajaran di kelas lebih efektif jika pendidik menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep yang akan diajarkan (Herliana & Anugraheni, 2020) Oleh karena itu, penting mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran di SDN Burengan 2 sudah baik. Ketika mengajar guru di SDN Burengan 2 sudah memakai media pembelajaran yang beragam disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Namun pemakaian media pembelajaran hanya guru yang memperagakan dan siswa hanya melihat tidak bisa memperagakan sendiri, sehingga ada beberapa anak yang belajar dengan gaya kinestetik atau yang dapat belajar dengan memperagakannya secara langsung tidak dapat memahami materi. Pembelajaran yang *teacher center* akan menimbulkan kejenuhan sehingga keefektifan dalam pembelajaran akan menurun. Seharusnya pembelajaran berfokus pada *student center* yaitu pembelajaran yang berfokus pada siswa. Salah satunya adalah siswa juga dapat menggunakan media pembelajaran dengan memperagakan sendiri, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih maksimal. Karena untuk siswa kelas II masih lebih efektif bermain sambil belajar. Seperti media pembelajaran papan tempel yang akan dikembangkan oleh peneliti, dengan media papan tempel tersebut siswa dapat memperagakan secara langsung bagaimana cara menggunakan media pembelajaran papan tempel dan dapat mengetahui secara langsung maksud dari media papan tempel. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran tetap lebih efektif dibandingkan tanpa media pembelajaran.

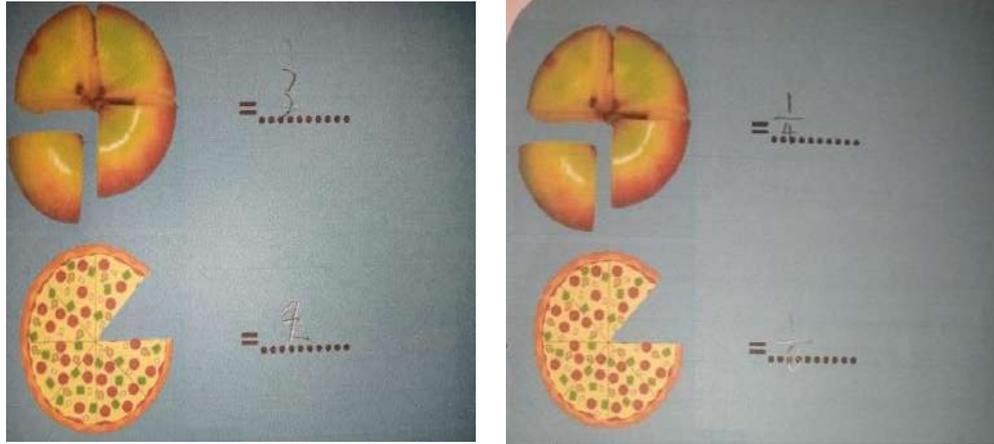
Media pembelajaran sangat berpengaruh dan penting untuk prestasi belajar matematika siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai

dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran matematika dengan lebih efektif sehingga prestasi belajar matematika siswa meningkat. Media pembelajaran pada matematika sangat penting karena dalam materi matematika perlu pengajaran khusus agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan karena konsep matematika yang abstrak sehingga memerlukan perantara yang nyata.

Arends dalam (Rahayu et al., 2019) menyatakan “Model pembelajaran mencakup pendekatan yang diterapkan, tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pendidikan, serta pengelolaan kelas”. Sehingga model pembelajaran penting untuk berjalannya proses belajar mengajar. Model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) adalah model pembelajaran yang mengacu pada mencari solusi dari permasalahan atau pemecahan masalah. Model pembelajaran PBL berorientasi pada proses belajar siswa yang berfokus pada permasalahan yang nyata, selanjutnya siswa akan diminta untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti, pembelajaran matematika materi pecahan masih terfokus *teacher center*. Model pembelajaran *teacher center* memiliki beberapa kelemahan seperti siswa akan lebih cepat bosan, dan tidak dapat mengikuti materi pelajaran. Salah satu contohnya adalah mata pelajaran matematika materi pecahan.

Dalam menyampaikan suatu konsep materi pembelajaran bermakna penting untuk memberikan kesan dan memudahkan memahami konsep. Pembelajaran bermakna mengajarkan siswa untuk tidak hanya sekedar menghafal konsep, tetapi juga menghubungkan konsep untuk mendapatkan pemahaman yang utuh. Seperti penggunaan media pembelajaran yang langsung diperagakan oleh siswa. Hal tersebut membuat siswa memiliki kesan tersendiri karena pernah menggunakan media pembelajaran secara langsung sehingga mudah diingat oleh siswa. Dengan demikian, konsep yang dipelajari akan dipahami lebih baik dan sulit dilupakan. Pada materi pecahan konsep dasarnya adalah konsep perbandingan atau rasio. Pecahan memiliki simbol perbandingan antara pembilang dan penyebut. Pembilang adalah nilai dari bagian yang dihitung. Sedangkan penyebut adalah

keseluruhan nilai pada bagian. Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti tidak semua siswa dapat memahami konsep tersebut secara menyeluruh secara menyeluruh.



Gambar 1. 1 Hasil kerja siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mata pelajaran apa yang ditemukan adanya kesulitan pada siswa?	Matematika
2.	Materi apa yang sulit dipahami siswa pada mata pelajaran matematika?	Materi pecahan, terutama dalam membandingkan pecahan.
3.	Apakah siswa mampu berhitung dalam mengoperasikan bilangan pecahan sederhana?	Sebagian siswa masih belum mampu.
4.	Jika belum, maka apa upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu kesulitan siswa tersebut?	Menggunakan gambar, benda konkret, dan latihan soal berulang.
5.	Apakah dalam setiap pembelajaran ibu/bapak mengajar menggunakan media?	Tidak selalu, tergantung pada ketersediaan media dan waktu
6.	Jenis media apa yang sering digunakan?	Gambar, potongan kertas pecahan, multimedia seperti ppt
7.	Bagaimana intensitas penggunaan media?	Kadang-kadang, terutama jika materi dianggap sulit.
8.	Bagaimana hasil penggunaan media tersebut?	Siswa lebih mudah memahami materi dan lebih antusias belajar.
9.	Apa materi yang sulit diajarkan menggunakan media? Mengapa?	Materi operasi pecahan campuran, karena membutuhkan langkah yang kompleks.
10.	Media apa yang ibu/bapak gunakan tetapi belum membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran?	Media gambar statis di buku, karena kurang interaktif dan tidak konkret.
11.	Media seperti apa yang ibu/bapak inginkan jika dibuatkan?	Media interaktif berbentuk papan tempel yang bisa digunakan siswa secara langsung untuk menyusun dan memahami pecahan.

Gambar 1. 2 Lembar Wawancara

Dari gambar di atas, dapat terlihat bahwa siswa belum mengetahui secara penuh mana yang termasuk pembilang dan mana yang termasuk penyebut. Materi pecahan merupakan salah satu kompetensi dasar yang penting dalam pembelajaran matematika di tingkat SD khususnya kelas II. Karena pada jenjang ini siswa mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar bilangan pecahan seperti setengah dan seperempat. Pemahaman terhadap pecahan sangat krusial karena menjadi fondasi bagi materi matematika lanjutan seperti operasi pecahan, desimal, persentase, dan perbandingan.

Namun, berdasarkan observasi dan hasil studi pendahuluan, banyak siswa kelas II SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Hal ini disebabkan oleh sifat abstrak dari pecahan yang sulit dipahami apabila hanya dijelaskan tanpa bantuan media konkret. Siswa pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, menurut teori Piaget (dalam Hazmi, 2023) membutuhkan media pembelajaran yang dapat diobservasi secara langsung, dimanipulasi, dan berkaitan dengan pengalaman nyata.

Pembuatan materi pecahan yang kontekstual, konkret, dan menarik menjadi sangat penting untuk menjembatani kesenjangan pemahaman siswa. Materi pecahan yang dirancang secara tepat dapat membantu siswa memvisualisasikan dan mengaitkan konsep pecahan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka. Selain itu, media konkret juga mendukung pendekatan pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui pengamatan, eksperimen, dan pemecahan masalah. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran pecahan bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana yang sangat penting untuk menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep abstrak secara efektif dan menyeluruh.

Selain itu, penyusunan materi pecahan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas II SD juga sejalan dengan

kurikulum yang berlaku serta prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pengembangan materi pecahan yang inovatif dan mudah dipahami menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Sehingga model pembelajaran PBL dianggap sesuai dengan materi yang berfokus pada permasalahan siswa yang belum memahami antara pembilang dan penyebut.

Dari permasalahan di atas, diperlukan media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan. Siswa memerlukan media yang mudah untuk memahami konsep antara pembilang dan penyebut serta membedakan antara pembilang dan penyebut. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis lingkaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pengenalan materi pecahan. Media yang akan digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah media tempel yang memiliki warna berbeda dan ukuran yang berbeda, sehingga siswa dapat melihat dan memahami dengan jelas antara pembilang dan penyebut. Tujuan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran tempel dalam model pembelajaran PBL materi pecahan siswa kelas II SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa.

1. Kesulitan siswa kelas II dalam memahami konsep dasar materi pecahan.
2. Media pembelajaran yang kurang tepat untuk materi pecahan sehingga membuat kurang memahami materi pecahan.
3. Pembelajaran yang *teacher center* sehingga siswa kurang tertarik dan memahami materi pecahan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2?
2. Bagaimana kepraktisan media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2?
3. Bagaimana keefektian media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2?

D. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan kevalidan media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2.
3. Mendeskripsikan keefektian media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2.

E. Manfaat Penulisan

Dari tujuan pengembangan yang telah dipaparkan di atas, maka manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kevalidan media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2.
2. Mengetahui kepraktisan media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2.
3. Mengetahui keefektian media papan tempel pecahan dengan menggunakan model PBL untuk siswa kelas II SD burengan 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(6), 585–593.
- Ariyani, O. W., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149-1160.
- Djojuroto, K., & Sumaryati, M. L. A. (2023). *Prinsip-prinsip dasar penelitian bahasa dan sastra*. Nuansa Cendekia.
- Enjang, A. S. (2023). *Komunikasi Konseling: Wawancara, Seni Mendengar hingga Soal Kepribadian*. Nuansa Cendekia.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hazmi, D. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(2), 412–419.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran kereta membaca berbasis kontekstual learning siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326.
- Ismunarti, D. H., Zainuri, M., Sugianto, D. N., & Saputra, S. W. (2020). Pengujian Reliabilitas Instrumen Terhadap Variabel Kontinu Untuk Pengukuran Konsentrasi Klorofil-A Perairan. *Buletin Oseanografi Marina*, 9(1), 1–8.
- Lee, M., & Winzenried, A. P. (2009). Teaching Boards. In *Use of Instructional Technology in Schools: Lessons to be Learned, The* (pp. 37–41). ACER Press Camberwell, Vic.
- Lestary, V. S., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2023). Analisis bibliometrik: fokus penelitian problem based learning dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 120–125.
- Meilandari, N. K. M., & Asril, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Scribe Pada Penjumlahan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 508–515.
- Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*.
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60–65.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan buku ajar kompilasi teori graf dengan model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- Putri, N. I. P., & Sundayana, R. (2021). Perbandingan kemampuan komunikasi matematis siswa antara problem based learning dan inquiry learning. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 157–168.
- Qomariyah, W., Al Muhdhar, M. H. I., & Suarsini, E. (2019). *Implementasi modul berbasis problem based learning dengan metode SQ3R materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan literasi sains dan sikap peduli lingkungan* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Rahayu, S. T., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2019). Pentingnya model problem based learning dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 448–454.
- Robby, M. T., Kamil, M., Saepudin, A., & Komar, O. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Hasil Belajar pada Pelatihan Kewirausahaan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4712–4719.
- Sadiman, R. (n.d.). Haryono, & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sasmita, R. S., & Harjono, N. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3472-3481.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Ulimaz, A., Salim, B. S., Yuniwati, I., Marzuki, M., Syamsuddin, A., & Tumpu, A. B. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(1), 1962–1976.
- Viareco, H., Hutagalung, W. L. C., Rodhiyah, Z., Suryani, L., Libriyani, O., Amalia, S., & Akbar, N. F. (2024). KAJIAN ORGANOLEPTIK DALAM PEMANFAATAN MOLASES DAN LAPISAN TANAH DALAM MENINGKATKAN KUALITAS KOMPOS CAIR DARI LIMBAH NANAS DESA TANGKIT MUARO JAMBI. *Jurnal Reka Lingkungan*, 12(3), 281–297.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634.