

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL (PAPAN PECAHAN) UNTUK  
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN  
BERPENYEBUT SAMA SISWA KELAS III SDN SAMBI 2 KABUPATEN  
KEDIRI TAHUN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri**



**OLEH:**

**RESTU PANJAITAN  
NPM: 17.1.01.10.0031**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI  
2022**

Skripsi oleh:

**RESTU PANJAITAN**  
NPM: 17.1.01.10.0031

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL (PAPAN PECAHAN) UNTUK MATERI  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN BERPENYEBUT SAMA SISWA  
KELAS III SDN SAMBI 2 KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2021/2022**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 21 Juli 2022

Pembimbing I,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

Pembimbing II,



Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN. 0713118901

Skripsi oleh:

**RESTU PANJAITAN**  
NPM: 17.1.01.10.0031




Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL (PAPAN PECAHAN) UNTUK  
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN  
BERPENYEBUT SAMA SISWA KELAS III SDN SAMBI 2 KABUPATEN  
KEDIRI TAHUN 2021/2022**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 25 Juli 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. 
2. Penguji I : Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. 
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd. 

Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmillawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Restu Panjaitan  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 23 Februari 1998  
NPM : 17.1.01.10.0031  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ 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, *25 Juli* 2022

Yang Menyatakan



Restu Panjaitan

NPM: 17.1.01.10.0031

## **MOTTO**

*Kubur aku sedalam dalamnya,*

*niscaya aku akan mati.*

*tetapi jangan lupa bahwa aku adalah benih.*

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat sehat kepadaku.
2. Orang tuaku yang tiada henti memberikan support untuk menyelesaikan skripsi.
3. Kakakku Andrian Sulistiyo Wibowo, Mida Pribadi serta adekku Revalno yang selalu memberikan dukungan.
4. Sheilla Octavira Putri Prayogi adalah orang yang benar-benar memulihkan mentalku, memotivasi dan memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi.
5. Sahabatku Musisi Gajulan yang selalu setia membantu aku selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Pak Kukuh Andri Aka selaku Kaprodi PGSD yang selalu memberikan solusi terbaik untuk mahasiswanya.
7. Bunda Endang Sri Mujiwati yang selalu sabar menjadi pembimbing skripsiku sampai sidang berakhir.
8. Bapak Sutrisno Sahari dan bapak Wahid Ibnu Zaman yang telah bersedia menjadi validator saya.
9. Ibu Endang Astutik selaku kepala sekolah SDN Sambi 2 yang telah berkenan untuk mengizinkanku melakukan penelitian.
10. Bapak Purwanto dan siswa kelas III SDN Sambi 2 yang sudah membantu dalam proses penelitian.
11. Terima kasih untuk diriku sendiri yang sudah kuat sampai detik ini.

## ABSTRAK

**Restu Panjaitan** : Pengembangan Media Visual (Papan Pecahan) untuk Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri Tahun 2021/2022

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran di kelas III SDN Sambi 2 pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan terdapat beberapa permasalahan yang di alami oleh peserta didik. Permasalahan yang ditemukan pada saat observasi adalah guru hanya menjelaskan melalui metode dan melalui media sederhana yaitu kertas yang dilipat dalam menjelaskan materi pecahan, disebabkan oleh kurangnya ketrampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Siswa cenderung menghafalkan rumus dan tidak memahami konsep penyelesaian masalah pecahan. Hal ini yang mengakibatkan kurangnya kemampuan siswa dalam menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Dibuktikan dari jumlah siswa kelas III yaitu 17 siswa sebanyak 10 siswa belum mampu menghitung pecahan berpenyebut sama. Sehingga diperlukan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika agar siswa mengetahui secara jelas konsep materi pecahan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian *Research dan Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE dengan tahapan 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Rancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar validasi ahli media dan ahli soal, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran papan pecahan pada materi pecahan berpenyebut sama di kelas III SDN Sambi 2. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Sambi 2 sebanyak 17 siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan papan pecahan adalah sebagai berikut : 1) dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria validitas yang diperoleh dari validator soal dengan skor 89% dengan melakukan perbaikan dan ahli media dengan skor 88% dengan melakukan perbaikan. 2) dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 90% dan angket respon siswa sebesar 100%. 3) dinyatakan efektif melalui hasil rata-rata *post-test* yang dilakukan oleh siswa yaitu 88,2. Berdasarkan persentase tersebut, media pembelajaran papan pecahan dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada materi pecahan berpenyebut sama di kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Visual, Papan Pecahan

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena anugerah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL (PAPAN PECAHAN) UNTUK MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN BERPENYEBUT SAMA SISWA KELAS III SDN SAMBI 2 KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2021/2022”** ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd, selaku rektor UN PGRI Kediri.,
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri.,
3. Kukuh Andri Aka selaku Kaprodi PGSD serta pembimbing II.,
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd selaku dosen pembimbing I.,
5. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd selaku validator media papan pecahan.,
6. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd selaku validator soal media papan pecahan.,
7. Bapak dan ibu dosen program studi PGSD UN PGRI Kediri.,
8. Kepala sekolah SDN Sambi 2 Ibu Endang Astutik, S.Pd.,
9. Purwanto, S.Pd selaku guru kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri., dan
10. Siswa-siswi kelas III SDN Sambi 2.,

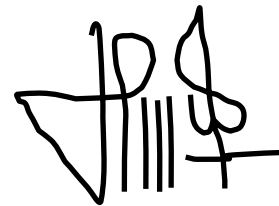
Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.



Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 25 Juli 2022

Penulis.

A stylized handwritten signature in black ink, consisting of several vertical and horizontal strokes that form a unique, abstract representation of the author's name.

**RESTU PANJAITAN**

NPM: 17.1.01.10.0031

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Kegunaan Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori .....	10

1. Hakikat Media Pembelajaran .....	10
2. Media Visual Papan Pecahan .....	13
3. Kompetensi Dasar Matematika di Kelas III SD.....	19
4. Hakikat Pecahan.....	22
5. Penerapan Media Pembelajaran Papan Pecahan terhadap Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama.....	26
B. Penelitian Terdahulu .....	28
C. Kerangka Berpikir .....	29
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>30</b>
A. Model Pengembangan .....	30
B. Prosedur Pengembangan .....	31
C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Subyek Penelitian .....	36
D. Validasi Produk.....	36
E. Uji Coba Desain Model/Produk.....	37
1. Desain Uji Coba .....	37
2. Subyek Uji Coba .....	39
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
1. Pengembangan Instrumen .....	40
2. Validasi Instrumen .....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN .....	50
A. Prosedur Pengembangan Media Papan Pecahan.....	50
B. Hasil Validasi Media Papan Pecahan .....	54
1. Hasil Uji Validasi Media .....	54
2. Hasil Uji Validasi Soal .....	57
C. Hasil Kepraktisan Media Papan Pecahan .....	59
1. Hasil Validasi Respon Guru terhadap Media Papan Pecahan ....	59
2. Hasil Validasi Respon Siswa terhadap Media Papan Pecahan ...	60
D. Hasil Keefektifan Media Papan Pecahan.....	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	64
A. Simpulan .....	64
B. Implikasi.....	65
C. Saran-Saran .....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI Matematika Kelas III .....	19
Tabel 2.2 KD Matematika Kelas III.....	20
Tabel 2.3 Kajian Terdahulu.....	28
Tabel 3.1 Angket Validasi Media Visual Papan Pecahan.....	41
Tabel 3.2 Angket Validasi Respon Guru terhadap Media Visual Papan Pecahan .....	42
Tabel 3.3 Angket Validasi Resppon Siswa terhadap Media Visual Papan Pecahan .....	42
Tabel 3.4 Angket Validasi Soal .....	44
Tabel 3.5 Tabel Skala Likert.....	44
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media.....	45
Tabel 3.7 Kriteria Angket Validasi Respon Guru .....	46
Tabel 3.8 Kriteria Angket Validasi Respon Siswa.....	47
Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan .....	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Tahap I .....	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Tahap I .....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Soal Tahap I .....	58

Tabel 4.4 Hasil Validasi Soal Tahap II .....	58
Tabel 4.5 Hasil Validasi Respon Guru.....	59
Tabel 4.6 Hasil Validasi Respon Siswa .....	61
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Pre-test</i> .....	62
Tabel 4.8 Data Hasil <i>Post Test</i> .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Papan Pecahan .....	5
Gambar 2.1 Bilangan Pecahan .....	23
Gambar 2.2 tahu Dibagi menjadi 4 Bagian .....	25
Gambar 2.3 Tahu Setelah Dimakan $\frac{1}{4}$ Bagian .....	25
Gambar 2.4 Tahu Setelah Dimakan $\frac{2}{4}$ Bagian .....	25
Gambar 2.5 Kue Lapis Dibagi Menjadi 8 Bagian .....	26
Gambar 2.6 Kue Lapis Setelah Dimakan $\frac{6}{8}$ Bagian .....	26
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 3.1 Tahapan Umum Model Addie .....	30
Gambar 3.2 Desain Media Visual Papan Pecahan Bagian Depan .....	32
Gambar 3.3 Desain Media Visual Papan Pecahan Bagian Depan .....	32
Gambar 3.4 Papan Pecahan Bagian Depan .....	34
Gambar 3.5 Papan Pecahan Bagian Belakang .....	34
Gambar 4.1 Desain Papan Pecahan Tampak Depan .....	50
Gambar 4.2 Desain Papan Pecahan Tampak Belakang .....	51
Gambar 4.3 Papan Pecahan Tampak Depan .....	52
Gambar 4.4 Papan Pecahan Tampak Belakang .....	52

Gambar 4.5 Papan Pecahan Setelah Direvisi .....	53
---	----



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Keterangan Penelitian di SD
4. Berita Acara Kemajuan Bimbingan
5. Perangkat Pembelajaran
6. Hasil Validasi Ahli Media
7. Hasil Validasi Ahli Soal
8. Respon Guru
9. Respon Siswa
10. Hasil Tes Evaluasi
11. Dokumentasi Penelitian
12. Hasil Cek Plagiasi Skripsi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal utama yang menjadi upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga diperlukan manusia yang utuh, yaitu manusia yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk berfikir kritis dan kreatif. Jadi untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan berfikir kritis dan kreatif dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Matematika yaitu, “Ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan”. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diketahui bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari bilangan dan pemecahan masalah bilangan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Isrok’atun dan Rosmala A (2018:14)” Pembelajaran yang sistematis, untuk mencapai konsep yang kompleks, siswa harus mempunyai konsep sebelumnya yang menjadi prasyarat”. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mempunyai kaitan erat dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika mempunyai tahapan pembelajaran yang dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tujuan pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar berdasarkan PERMENDIKBUD nomor 22 tahun 2016 yaitu: “Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) ketrampilan”. Dari keempat kompetensi tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui sikap spiritual dan sikap sosial dicapai dalam pembelajaran tidak langsung yaitu melalui keteladana, pembiasaan, dan budaya sekolah, sedangkan pengetahuan dan ketrampilan melalui pembelajaran langsung yaitu melalui tes dan praktek.

Untuk mencapai tujuan tersebut, garis besar materi matematika pada kelas III SD meliputi; (1) letak bilangan pada garis bilangan, (2) operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, (3) operasi hitung perkalian dan pembagian, (4) masalah yang melibatkan uang, (5) pengukuran waktu, panjang, dan berat, (6) hubungan antar satuan waktu, panjang, dan berat, (7) pecahan, (8) unsur dan sifat bangun datar sederhana, (9) jenis dan besar sudut, (10) keliling luas persegi dan persegi panjang.

Salah satu materi pecahan terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Untuk mencapai KD tersebut dapat diukur melalui indikator sebagai berikut, 3.5.1 mendeskripsikan penjumlahan pecahan berpenyebut sama, 3.5.2 menghitung penjumlahan pecahan berpenyebut sama, dan 3.5.3 menghitung pengurangan pecahan berpenyebut sama. Dengan indikator tersebut diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu siswa

dapat menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri Sambi 2 Kabupaten Kediri sesuai dengan hasil observasi, guru hanya menjelaskan melalui metode dan melalui media sederhana yaitu kertas yang dilipat dalam menjelaskan materi pecahan, disebabkan oleh kurangnya ketrampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Siswa cenderung menghafalkan rumus dan tidak memahami konsep penyelesaian masalah pecahan. Hal ini yang mengakibatkan kurangnya kemampuan siswa dalam menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Dibuktikan dari jumlah siswa kelas III yaitu 17 siswa sebanyak 10 siswa belum mampu menghitung pecahan berpenyebut sama.

Untuk mengatasi masalah di atas perlu pengembangan media pembelajaran yang berupa Papan Pecahan. Media ini termasuk media visual. Menurut Wina Sanjaya (2008:211) “Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung suara”. Artinya media pembelajaran Papan Pecahan termasuk media visual. Dengan pengembangan media pembelajaran Papan Pecahan diharapkan memberikan solusi untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun kelebihan menggunakan media visual diantaranya: a. Menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak. b. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar. c. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat – pendapat dan membuat

peserta didik berfikir dan berinovasi dalam menyampaikan pendapat. d. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa. e. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan – perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok pembahasan atau suatu permasalahan. f. Metode megajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata sehingga siswa tidak bosan dalam setiap jam pelajaran. g. Mengukur kemampuan siswa memperoleh informasi dan pemahaman melalui materi audio visual.

Atas dasar permasalahan di atas dipihlah judul penelitian **“Pengembangan Media Visual (Papan Pecahan) Untuk Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambu 2 Kabupaten Kediri Tahun 2021/2022”**

## **B. Identifikasi Masalah**

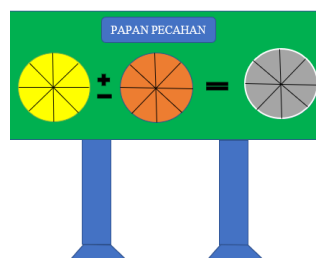
Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang muncul yaitu kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama sehingga mengakibatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama menjadi kurang. Untuk itu, media yang dikembangkan berupa Papan Pecahan

Media papan pecahan termasuk jenis media visual. Menurut Azhar Arsyad (2013:89) “Media visual dapat berupa papan, gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda”. Dengan demikian, papan pecahan merupakan salah satu jenis media visual.

Papan Pecahan ini dengan ukuran panjang 1 meter dan lebar 0,5 meter sehingga media dapat dijangkau oleh semua siswa. Papan Pecahan dibuat dari bahan dasar kayu, papan plastic transparan, paku, lem, cat dan alat yang digunakan berupa gergaji, palu, dan meteran. Media Papan Pecahan dibuat dari bahan kayu agar dapat digunakan dalam jangka panjang. Desain yang ditampilkan dengan warna-warna yang cerah sehingga siswa akan lebih tertarik dengan media Papan Pecahan. Adapun langkah - langkah pengembangan media visual papan pecahan sebagai berikut.

1. Mengukur papan kayu dengan panjang 1 meter dan lebar 0,5 meter
2. Mengukur kaki papan setinggi 0,5 meter
3. Memotong kayu yang sudah diukur yang sudah diukur dan dihaluskan.
4. Membuat 3 pola lingkaran didalam papan yang sudah dipotong.
5. Mengukur 3 pola lingkaran kemudian dipotong sesuai dengan ukuran pada pola.
6. Membagi 1 lingkaran menjadi beberapa potong, disesuaikan dengan pecahan yang akan dibuat.
7. Mengecat media papan pecahan dengan warna – warna yang cerah.

Berikut adalah desain dari papan pecahan.



**Gambar 1.1 Papan Pecahan**

Cara kerja media ini yaitu dengan adanya 3 buah lingkaran yang artinya 2 lingkaran mewakili 2 pecahan dan 1 lingkaran menjadi hasil dari penjumlahan maupun pengurangan pecahan. Untuk membuat format pecahan dapat disesuaikan dengan masalah yang disajikan dengan memutar lingkaran kecil dibawah lingkaran pecahan.

Karakteristik media visual “papan pecahan” yang dikembangkan untuk materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan tampilan media sebagai berikut 1) tampilan media menarik, 2) media menonjolkan pesan secara visual, 3) bahan pembuatan media tidak membahayakan, 4) gambar merupakan bentuk pecahan, 5) kesesuaian tampilan produk dengan materi, 6) warna media menggambarkan bentuk pecahan, 7) ukuran media dapat menjangkau sudut kelas, 8) media dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok, 9) gambar dan warna menunjukkan perbedaan konsep, dan 10) media papan pecahan mudah dibaca.

Dari uraian tersebut dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambu 2 Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana validitas media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambu 2 Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media visual “papan pecahan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III

SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri?

4. Bagaimana efektifitas media visual “papan pecahan” yang dikembangkan untuk materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Validitas media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri.
2. Tingkat kepraktisan media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri.
3. Efektifitas media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media visual “papan pecahan” materi



penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri?

3. Bagaimana efektifitas media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengungkapkan validitas media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri.
2. Mengukur tingkat kepraktisan media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri.
3. Mengungkapkan efektifitas media visual “papan pecahan” materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri.

### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan pecahan di sekolah dasar.

## 2. Kegunaan praktis

### a. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media ini dapat digunakan sekolah sebagai pertimbangan dalam meningkatkan efektifitas kegiatan belajar siswa.

### b. Bagi Perpustakaan UN PGRI Kediri

Hasil pengembangan media ini dapat menjadi arsip prododi PGSD UN PGRI Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: rosdakarya.
- Annisah, Siti. 2014. *Metode Pembelajaran Matematika*. Bandung: Presnamedia
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Aswan Zain. 2015. *Penelitian*. Jakarta Ciputat: Perss
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas No24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasa Pelajaran Pada Kurikulum2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Een, Unaenah, Sumantri, & Muhammad . 2019. *Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan*. Jurnal Basiedu
- Eliyawati. 2015. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Journal Literasi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Haryono. 2014. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. Journal literasi: UNM
- Herry, Sukarman. 2010. Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematikadi SD. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikdan Tenaga Kependidikan Matematika
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Iswadji. 2003. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan

### Aplikasi Pendidikan Fisika

- Isrok'atun dan Rosmala A. 2018. Pengembangan Media Permainan Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dolopo Madiun. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*, Malang:Gunung Samudra.
- Mahanani, Ayu. 2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 2 Wates". Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Musrikah. 2010. *Matematika MI*, Tulungagung: Diklat Tidak Diterbitkan.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Pribadi, Benny. A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifa'i, 2007. *Teknologi Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Salim, Yulius. 2013. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Widyatamma Pressido.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Prenamedia.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Permada Media Group.
- Sofiana. 2015."Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Pecahan Melalui Pendekatan Matematika Realistic Di Kelas V SDN 3 Grenggeng." *Jurnal Skripsi* pada Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono.2015.*Metode Penelitiandan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman. 2012. *Bilangan dan Aritmatika*. Jakarta: PT Balai Pustaka:Rineka cipta.

- Trianto. 2011. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 kota Bengkulu. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Usman. 2002. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Budi Utama
- Wati, Ega Rima. 2016. *Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Yun, Kusumawati & Ariguntar Panca. 2018. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Surakarta: CV Putra Nugraha