

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FRACTHEBOX (*FRACTION IN THE BOX*) DENGAN EVALUASI MELALUI QUIZIZZ UNTUK KLAS IV SD NEGERI KARANGSARI 1**Dina Ulil Ulya Afla¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Riris Setyo Sundari³⁾****DOI : [10.26877/ijes.v5i1.19547](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i1.19547)**¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar matematika materi pecahan akibat keterbatasan waktu guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran tidak efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan respon dalam uji coba media pembelajaran FRACTHEBOX pada materi pecahan kelas IV SD Negeri Karang Sari 1. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*, dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementastion, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket, sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan deskriptif. Hasil penelitian diperoleh bahwa media pembelajaran FRACTHEBOX dinyatakan layak digunakan dengan perolehan presentase skor hasil validasi media sebesar 96,25% dengan kriteria sangat baik dan skor hasil validasi materi sebesar 96,25% dengan kriteria sangat baik. Adapun hasil respon guru sebagai analisis kelayakan media memperoleh presentase sebesar 96% masuk dalam kategori sangat baik, sedangkan perolehan presentase angket respon peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 88,6% dengan katategori sangat baik. Dari hasil yang didapatkan disimpulkan bahwa media pembelajaran FRACTHEBOX layak digunakan. Adapun perolehan rata-rata nilai *pre test* sebesar 45 dan rata-rata nilai *post test* sebesar 90, terjadi peningkatan setelah media pembelajaran FRACTHEBOX diimplementasikan. Dengan demikian media FRACTHEBOX dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik materi pecahan.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, pecahan.**Abstract**

The background of this study is the low learning outcomes and motivation to learn mathematics on fraction material due to teachers' limited time in preparing learning devices so that learning is ineffective. The purpose of this study was to determine the feasibility and response in the trial of FRACTHEBOX learning media on fraction material for grade IV of SD Negeri Karang Sari 1. This type of research is Research and Development (RnD), with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection techniques used in this study were interviews and questionnaires, while for data analysis techniques using descriptive. The results of the study showed that the FRACTHEBOX learning media was declared feasible to use with a percentage of media validation results of 96.25% with very good criteria and a material validation score of 96.25% with very good criteria. The results of the teacher's response as an analysis of media feasibility obtained a percentage of 96% in the very good category, while the percentage of student response questionnaires obtained an average of 88.6% with a very good category. From the results obtained, it is concluded that the FRACTHEBOX learning media is suitable for use. The average pre-test score was 45 and the average post-test score was 90, there was an increase after the FRACTHEBOX learning media was

implemented. Thus, the FRACTHEBOX media is declared effective in improving student learning outcomes in fraction material.

Keyword: development, learning media, fractions

History Article

Received 24 April 2025

Approved 22 Mei 2025

Published 30 Mei 2025

How to Cite

Afla, Dina Ulil Ulya. Subekti, Ervina Eka., & Sundari, Riris Setyo. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran FRACTHEBOX (*Fraction in the Box*) dengan Evaluasi melalui Quizizz untuk Kelas IV SD Negeri Karangsari 1. Ijes, 5(1), 12-22.



Coressponding Author:

Jl. Nangka No. 24, Demak, Indonesia.

E-mail: ¹ dinaafla49@gmail.com

² ervinaekasubekti@upgris.ac.id

³ ririssetyosundari@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Sekolah dasar menjadi tingkatan awal dalam pengembangan potensi diri anak. Pada jenjang pendidikan dasar pengembangan potensi aktif diberikan dengan diletakkan berbagai hal yang diperlukan anak dalam menghadapi dirinya, maupun masyarakat meliputi: kecedasan dasar, kepribadian, pengetahuan, akhlak mulia, spiritual dan pengendalian diri (Mustadi, 2018: 45). Daripada itu, untuk mengetahui minat dan kemampuan anak maka pada jenjang ini anak juga diberikan berbagai muatan pengetahuan yang dikelompokkan berdasarkan kemampuan kognitif anak menjadi beberapa fase yaitu fase A (kelas 1 dan 2), fase B (kelas 3 dan 4), dan fase C (kelas 5 dan 6). Adapun muatan terdiri dari Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, serta Matematika.

Dari berbagai muatan pembelajaran yang diajarkan di sekolah, matematika menjadi salah satu cabang ilmu pengetahuan eksak yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pengalamannya untuk aktif berfikir kritis (Mujayanah, 2021; Pratiwi, 2020; Umay, 2020). Matematika mempelajari tentang logika dengan mengimplementasikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang digambarkan dengan simbol, angka, dan bentuk. Oleh karena itu, matematika pun dianggap sebagai salah satu muatan wajib dalam pendidikan di Indonesia.

Meskipun menjadi pembelajaran wajib, muatan matematika masih dianggap sepele oleh peserta didik yang belum memahami tujuan pembelajaran matematika dan tidak menyukai matematika (Ardina, 2019; Dwijayanti, 2017; Hanifah, 2019). Hal ini dikarenakan matematika dipandang sebagai pembelajaran sulit dan memungkinkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan persoalan matematika (Hidayah, 2020; Kotijah, 2018; Nursimah, 2021). Salah satu materi matematika adalah pecahan, pecahan menjadi momok materi sulit untuk peserta didik (Badriyah dkk, 2020: 11).

Dalam pembelajaran matematika peserta didik tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan masalah tetapi juga memahami proses berfikir langkah-langkah untuk menyelesaikan permasalahan, seperti memahami dan mengidentifikasi soal matematika, serta merumuskan strategi penyelesaian soal matematika dengan tepat (Astiana dkk, 2021: 55)

Prihmukti dkk (2022: 197) berpendapat bahwa rendahnya hasil belajar yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika diakibatkan tidak memahami materi, tidak memiliki strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah serta tidak memiliki minat dan motivasi dalam belajar matematika. Selain itu juga, kurangnya sarana dan prasarana sekolah juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 15 Desember 2023 di SD Negeri Karangsari 1 Kecamatan Karang Tengah, Kabupaten Demak, didapatkan hasil bahwasanya pembelajaran matematika masih rendah. Ada berbagai faktor yang mengakibatkan hasil belajar matematika rendah, hal ini ditandai dengan kurang mampunya peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan tugas persoalan matematika khususnya pada materi pecahan. Hal ini menjadi fokus khusus guru dalam mengatasi masalah ketidakmampuan peserta didik.

Rendahnya hasil belajar matematika materi pecahan diakibatkan berbagai faktor dari guru maupun dari peserta didik meliputi: 1) kurangnya persiapan guru dalam rancangan pembelajaran seperti metode dan media pembelajaran, 2) guru kurang baik dalam menjelaskan sebuah materi, 3) peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, 4) Peserta didik kurang dalam berfikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan persoalan matematika.

Seiring berkembangnya pendidikan di Indonesia, ada berbagai upaya yang dapat mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik yakni dengan mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menarik. Adapun dengan penggunaan pendekatan, metode baru, ataupun penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran dapat menjadi stimulasi dalam merangsang berbagai indra, perasaan, pikiran, dan minat yang dimiliki oleh peserta didik sehingga penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif memungkinkan peserta didik menjadi tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran dan akhirnya hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan karena informasi terserap maksimal (Afidah, 2019; Hardiansyah, 2021; Budiman, 2020).

Menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dapat mengatasi rendahnya hasil belajar peserya didik (Alifbatati dkk, 2023: 19). Pembelajaran inovatif meningkatkan minat peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan melakukan pengulangan materi serta pemberian soal-soal dari level yang bervariasi meliputi soal sederhana sampai soal sulit. Selain itu penggunaan media pembelajan ketika kegiaitan belajar mengajar berlangsung merupakan salah satu contoh pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan.

Pembuatan media pembelajaran matematika menjadi sebuah upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sari dkk, 2022: 10). Pembelajaran matematika harusnya dilakukan secara berulang agar pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik tidak bersifat sementara. Namun pada kenyataanya pembelajaran masih berhenti pada titik hafalan yang membosankan, dan tidak memberikan perubahan bagi peserta didik. Adaya media pembelajaran matematika dalam suatu materi menjadi bentuk penting dalam pemberian fasilitas belajar kepada peserta didik, hal ini menunjang guru dalam transfer ilmu sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik menjadi lebih baik.

Media pembelajaran harus dilengkapi dengan LKPD pendukung yang sesuai dengan isi atau materi media pembelajaran. Penggunaan LKPD akan mendukung peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menumbuhkan minat peserta didik dalam memahami sebuah pembelajaran yang sedang berlangsung (Cahyaningrum, dkk, 2024: 254). Oleh karenanya LKPD tidak bisa dilepaskan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk meningkatkan hasil belajar matematika, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran FRACTHEBOX (*Fraction in the Box*) dengan Evaluasi melalui Quizizz untuk Kelas IV SD Negeri Karangsari 1”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Metode yang di gunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan ADDIE untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran berdesain *explasion* box dengan materi pecahan dari kelas IV SD (Sekolah Dasar). Adapun tahap yang dilakukan yakni analisis, mengidentifikasi permasalahan terhadap dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik, selanjutnya desain merupakan tahap merancang sebuah media guna menyelesaikan permasalahan yang dialami selama kegiatan pembelajaran, kemudian pengembangan yakni tahap mengembangkan dan merealisasikan rancangan media menjadi media kongkret, implementasi merupakan tahap uji coba dari media yang telah dikatakan layak dan tahap terakhir yakni evaluasi dimana media pembelajaran dinilai kualitasnya. Semua tahapan dari model ADDIE dilakukan secara sistematis.

Penelitian dilakukan pada SD Negeri Karangsari 1 yang terletak pada Jl. Nangka Raya No. 38, Gebyok, Karangsari, Kecamatan Karang Tengah, Kabupaten Demak, tanggal 11-12 Juni 2024. Dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Karangsari 1, sebanyak 20 peserta didik yang terdiri dari 10 perempuan dan 10 laki-laki. Adapun wali kelas IV bernama Ibu Eka Emawati, S.Pd.SD. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data kebutuhan guru dan peserta didik dalam media pembelajaran, sebagai landasan dalam penelitian dan pengembangan ini. Dalam mengukur fenomena alam ataupun sosial, diperlukan sebuah instrumen penelitian sebagai alat pengukur. Pada tahap studi pendahuluan, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket dan juga tes berupa pretest dan posttest. Selanjutnya untuk teknik analisis data, menggunakan analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir yang dihasilkan dari tahapan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode ADDIE yang dilakukan secara sistematis berupa produk media pembelajaran konkret FRACTHEBOX (*Fraction in the Box*) materi pecahan kelas IV. Tahap yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan, diawali dengan studi pendahuluan meliputi analisis dalam mengidentifikasi permasalahan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri Karangsari 1.

Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara terhadap wali kelas IV Bu Ema, mendapatkan permasalahan dalam keterbatasan penguasaan media pembelajaran selama kegiatan belajar berlangsung. Menurut Bu Ema peran media pembelajaran dalam mengajarkan materi pecahan penting, karena melalui media pembelajaran anak mengetahui makna bilangan pecahan sederhana sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun karena keterbatasan waktu, guru kesulitan dalam mempersiapkan rancangan pembelajaran khususnya media pembelajaran. Kurangnya rancangan pembelajaran membuat peserta didik

bosan dan kurang tertarik, sehingga sulitnya penyerapan ilmu terhadap materi pecahan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar matematika materi pecahan rendah akibat keterbatasan waktu guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran hal ini berakibat pembelajaran tidak efektif. Sehingga guru sulit dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan melalui angket kebutuhan peserta didik, diketahui bahwa peserta didik menyukai kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik juga menyukai kegiatan belajar dengan bermain. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang melibatkan permainan di dalam kegiatan belajar dinilai afektif dalam permasalahan tersebut.

Sedangkan melalui angket kebutuhan peserta didik didapatkan kesimpulan bahwa bahwa peserta didik kelas IV SD Negeri Karangsari 1 memiliki karakteristik dapat belajar secara mandiri dan berkelompok serta dapat berkomunikasi dengan baik antar teman. Selain itu peserta didik menyukai pembelajaran sambil bermain, dan memerlukan adanya penggunaan media pembelajaran sebagai kebutuhan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta sebagai motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya desain merupakan tahap merancang sebuah media guna menyelesaikan permasalahan yang dialami selama kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini terjadi pemindahan informasi yang diperoleh dari analisis studi pendahuluan meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta lingkungan belajar di kelas kedalam bentuk desain. Dalam mendesain media pembelajaran, peneliti menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan materi yang kaji. Sehingga terbentuk media pembelajaran FRACTHEBOX (Fraction in the Box), berkonsep pada kolaborasi antar siswa dalam belajar dan bermain. Media FRACTHEBOX dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mengasah skill pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dengan disajikan gambar ilustrasi dan permainan menarik.

Karakteristik produk pengembangan media pembelajaran FRACHEBOX yakni, media pembelajaran FRACTHEBOX berupa media kongkret yang memvisualisasikan pecahan pada permainan lego dan puzzle. Selain itu terdapat video pembelajaran pada media FRACTHEBOX untuk menambah variasi media. Media ini ditujukan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi pecahan dan mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut. Media FRACTHEBOX dirancang untuk digunakan dalam mata pelajaran matematika bab pecahan, lengkap sesuai dengan capaian pembelajaran pada 1 bab. Sehingga media efektif dan ringkas untuk digunakan. Media ini didesain menarik dengan melibatkan permainan ulat tangga bom sebagai puncak dari implementasi media FRACTHEBOX. Dengan demikian media pembelajaran FRACTHEBOX tidak hanya terbatas pada materi saja, peserta didik dapat bermain menggunakan media yang disediakan

Kemudian pengembangan yakni tahap mengembangkan dan merealisasikan rancangan menjadi media kongkret. Dalam tahap ini dilakukan juga validasi dalam pembuatan media pembelajaran FRACTHEBOX, yang dinilai dari ahli materi dan ahli media melalui angket instrumen penelitian. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari media FRACTHEBOX yang kemudian dilakukan penyempurnaan media guna meningkatkan

kualitas media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada tahun selanjutnya. Pada tabel 1 dan 2 menjelaskan tentang hasil penelitian dari masing-masing ahli meliputi:

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

No	Nama Validator	Ahli	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Fajar Cahyadi, S.Pd., M.Pd.	Materi	76	80	95%
Presentase Ahli Materi		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{76}{80} \times 100\%$ $= 95\%$			

Validasi materi dilakukan oleh Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang, Bapak Fajar Cahyadi, S.Pd. Berdasarkan penilaian dari ahli materi media pembelajaran FRACTHEBOX mendapatkan jumlah presentase sebesar 95% dan berada pada katro “Sangat Baik” dalam interval 81% -100%. Sehingga media pembelajaran FRACTHEBOX dinyatakan layak.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

No	Nama Validator	Ahli	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Wawan Priyanto, S.Pd., M.Pd.	Media	77	80	96,25%
Presentase Ahli Media		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{77}{80} \times 100\%$ $= 96,25\%$			

Sedangkan untuk validasi media yang juga dilakukan oleh Dosen PGSD Universitas PGRI Semarang yakni Bapak Wawan Priyanto, S.Pd., mendapatkan jumlah presentase sebesar FRACTHEBOX mendapatkan presentase skor total 96,25% dengan kriteria “Baik Sekali”. Validasi tahap kedua merupakan validasi terakhir yang dilakukan peneliti karena validator media, memberikan pernyataan bahwa media pembelajaran FRACTHEBOX sudah layak digunakan pada uji lapangan.

Setelah melakukan validasi peneliti melakukan implementasi merupakan tahap uji coba dari media yang telah dikatakan layak. Pada tahap ini diuji cobakan media FRACTHEBOX, peneliti menyebar angket respon guru dan respon peserta didik.

Tabel 3. Penilaian Respon Guru

No	Nama Guru Kelas IV	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Ema Ekawati, S.Pd.SD	58	60	96%
Presentase Respon Guru		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{58}{60} \times 100\%$ $= 96\%$		

Berdasarkan tabel di atas, menyatakan hasil respon guru terhadap media pembelajaran FRACTHEBOX dengan responden Ibu Ema Ekawati, S.Pd.SD selaku walikelas IV dengan memberi penilaian presentase sebesar 96%. Presentase tersebut masuk pada interval 81%-100% dengan kategori “Sangat Baik” dalam memenuhi kriteria praktis dan layak dugunakan sebagai media pembelajaran materi pecahan kelas IV sekolah dasar.

Tabel 4. Penilaian Respon Peserta Didik

No	Responden	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Peserta Didik Kelas IV	1.064	1.200	88,6%
Presentase Respon Peserta Didik		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{1.065}{1.200} \times 100\%$ $= 88,6\%$		

Sedangkan untuk hasil analisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran FRACTHEBOX memperoleh presentase sebesar 88,6% yang masuk dalam ketgori “baik sekali”.

Pada uji coba terbatas peneliti juga melakukan evaluasi media pembelajaran FRACTHEBOX. Pengujian media dilakukan dengan cara memberikan pre test dan post test pada peserta didik. Pre test dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran FRACTHEBOX diimplementasikan, sedangkan post test diberikan setelah peserta didik dikenalkan media FRACTHEBIX. Cara pengambilan data untuk pre test dengan memberikan soal tertulis, peserta didik diminta untuk menjawab soal tersebut. Sedangkan pengabilan data untuk post test dilaukan dengan cara quizizz menggunakan mode kertas. Penggunaan evaluasi mode kertas digunakan untuk mengenalkan kepada peserta didik cara baru untuk menjawab soal yang lebih menarik.

Tabel 5. Rata-Rata Pre Test dan Post Test

Responden	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata
<i>Pre Test</i> Kelas IV	20	45
<i>Post Test</i> Kelas IV	20	90

Adapun perolehan rata-rata nilai pre test sebesar 45 dan rata-rata nilai post test sebesar 90. Melalui analisis hasil evaluasi diketahui bahwa terjadi peningkatan setelah media pembelajaran FRACTHEBOX diimplementasikan dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada *post test* yang dilakukan. Dengan demikian media pembelajaran FRACTHEBOX dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran FRACTHEBOX (*Fraction in the Box*) dengan Evaluasi melalui Quizizz untuk Kelas IV SD Negeri Karangsari 1” , media pembelajaran FRACTHEBOX dinyatakan layak pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri Karangsari 1.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran FRACTHEBOX (*Fraction in the Box*) dengan evaluasi melalui quizizz untuk kelas IV SD Negeri Karangsari yang telah dilakukan mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE meliputi Analisis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), Evaluation (evaluasi), menghasilkan media pembelajaran FRACTHEBOX yang memenuhi kriteria layak dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyelesaian persoalan matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri Karangsari 1. Berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan presentase kelayakan materi sebesar 96,25% serta presentase kelayakan media sebesar 96,25% dengan kategori sangat baik. Sehingga media FRACTHEBOX layak untuk digunakan.
2. Media pembelajaran FRACTHEBOX mendapatkan respon dari uji coba implementasi media pada SD Negeri Karangsari 1. Berdasarkan angket respon guru terhadap kelayakan media, media pembelajaran FRACTHEBOX mendapatkan presentase sebesar 96% dan masuk dalam kategori layak. Sedangkan untuk respon peserta didik media FRACTHEBOX mendapatkan rata-rata presentase sebesar 88,6%.
3. Dalam implemtasi media pembelajaran, evaluasi yang diberikan untuk peserta didik dalam rangka mengukur efektivitas media pembelajaran yakni pos test dan pre test. Pada pos test peserta didik mendapatkan rata-rata nilai 45, sedangkan dalam pre test peserta didik mendapatkan rata-rata nilai sebesar 90. Melalui hal tersebut media pembelajaran FRACTHEBOX dinyatakan layak untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyelesaian persoalan matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri Karangsari 1.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran FRACTHEBOX yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Media pembelajaran FRACTHEBOX dapat digunakan guru dan siswa untuk mendalami materi pecahan kelas IV sekolah dasar serta berperan sebagai media yang efisien.
2. Media pembelajaran FRACTHEBOX dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam menjelaskan materi pecahan dan mengembangkan soal yang ada pada media FRACTHEBOX.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media konkret lainnya. Simpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian, dapat pula berupa rekomendasi untuk langkah selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Budiman, A., & Setianingsih, E. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantu Media Accordion Book Untuk Mengembangkan Nilai-Nilai Karakter Siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 28-35.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Realistic Mathematic Education Berbantu Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151-158.
- Astiana, Y., Wardana, M. Y. S., & Subekti, E. E. 2021. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 54-59.
- Alifbatati, F., Patonah, S., & Sundari, R. S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Campuran Kelas III SDN Tanjung Mas Semarang. *Pena Edukasia*, 2(1), 15-20.
- Badriyah, N., Sukamto, S., & Subekti, E. E. 2020. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Materi Pecahan Kelas III SDN Lamper Tengah 02: Analysis of Student Learning Difficulty in Solving Mathematics Stories in Grade III Solution Materials SDN Lamper Central 02. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 10-15.
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Song Media For Improving Spelling Learning Of Student Primary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4).
- Cahyaningrum, F., Huda, C., & Sundari, R. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sudut Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 253-265.
- Dwijayanti, I., Utami, R. E., & Budiman, M. A. (2017). Profil Kesadaran Belajar Mahasiswa Berkemampuan Pemecahan Masalah Tinggi Pada Matakuliah Analisis. *Media*

Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran, 11(1).

- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi (Kotela) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134-139.
- Hardiansyah, A., Listryarini, I., & BudimaN, M. A. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantu Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas IV SD Negeri Kadilangu 1 Demak. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 355-363.
- Hastuti, P. S. D., Cahyadi, F., & Subekti, E. E. (2022). Ragam Kesulitan Belajar Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Operasi Hitung Pecahan. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 189-198.
- Hidayah, N., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sdn Bugangan 02 Semarang. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1).
- Kotijah, S., Sukamto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan Media Audio Visual Berbantu Macromedia Flash Materi Fpb Dan Kpk Untuk Pembelajaran Matematika SD. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018.
- Mujayanah, S. M., Saputro, B. A., & Budiman, M. A. 2021. Analisis Kesalahan Memahami Dan Menulis Bacaan Prosedural Dalam Menggambar Bangun Geometri Siswa Kelas Iii Sd Negeri Manyaran 02 Semarang. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 16(2).
- Mustadi, A., Fauzani, R. A., Rochmah, K. 2018. Landasan Pendidikan Sekolah Dasar. Jogjakarta: UNY Press. 60-45
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155-163.
- Pratiwi, M. F., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. 2020. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sd Negeri Cepagan 01 Batang. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(3), 267-273.
- Sari, I. Y., Wulandari, R. D., Nazla, F. A., Azmi, N. N., & Fauzi, I. 2022. Penerapan Metode Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 7(2), 8-19.
- Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model Contextual

Teaching And Learning (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring. In Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) (Vol. 2, No. 1).