

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FRACTHEBOX (*FRACTION IN THE BOX*) DENGAN EVALUASI MELALUI QUIZIZZ UNTUK KLAS IV SD NEGERI KARANGSARI 1

10.26877/cm.v%vi%i.20679

Dina Ulil Ulya Afla¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Riris Setyo Sundari³⁾

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 deskripsitif. 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

History Article

Received 21 September 2024

Approved 28 September 2024

Published 30 Oktober 2024

How to Cite

Afla, Dina Ulil Ulya., Subekti, Ervina Eka., & Sundari, Riris Setyo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran FRACTHEBOX (*Fraction in the Box*) dengan Evaluasi melalui Quizizz untuk Kelas IV SD Negeri Karang Sari 1. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 243-252.

Coressponding Author:

Jl. Nangka No. 24, Demak, Indonesia.

E-mail: ¹ dinaafla49@gmail.com

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. 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. Hal ini dikarenakan matematika dipandang sebagai pembelajaran sulit dan memungkinkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan persoalan matematika. 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 mamahmi matei, 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 obeservasi yang dilakukan pada 15 Desember 2023 di SD Negeri Karang Sari 1 Kecamatan Karang Tengah, Kabupaten Demak, didapatkan hasil bahwasanya pembelajaran matematika masih rendah. Ada berbagai faktor yang mengakibatkan hasil belajar matematika rendah, hal ini ditandani 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.

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 Karang Sari 1 yang terletak pada Jl. Nangka Raya No. 38, Gebyok, Karang Sari, Kecamatan Karang Tengah, Kabupaten Demak, tanggal 11-12 Juni 2024. Dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Karang Sari 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 Karang Sari 1.

Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara terhadap wali kelas IV Bu Ema, mendapatkan permasalahan dalam keterbatasan penggunaan 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 konkret. 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 menengetahui kelebihan dan kelemahan dari media FRACTHEBOX yang kemudian dilakukan penyempurnaan media guna meningkatkan

kualitas media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada tahan 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 Doesen PGSD Universitaas 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 digunakan 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 Karang Sari 1”, media pembelajaran FRACTHEBOX dinyatakan layak pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri Karang Sari 1.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran FRACTHEBOX (*Fraction in the Box*) dengan evaluasi melalui quizizz untuk kelas IV SD Negeri Karang Sari 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 Karang Sari 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 Karang Sari 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 Karang Sari 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

- 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.
- 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.
- 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.
- Mustadi, A., Fauzani, R. A., Rochmah, K. 2018. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press. 60-45

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