

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANYAMAN KAYU PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG PECAHAN

Inar<sup>1</sup>, Muhammad Guntur<sup>2</sup>, Sumardin Raupu<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo

<sup>3</sup>Pendidikan Matematika, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo

\*sumardin\_aldhy@uinpalopo.ac.id

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung pecahan pada siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar validasi media, angket respons guru dan siswa, serta soal tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Anyaman Kayu Pecahan memperoleh tingkat validitas sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,5% berdasarkan respons guru dan 93,06% berdasarkan respons siswa, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 47 menjadi 87 pada *posttest*. Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,77 atau 77% dengan kategori tinggi, dengan 5 siswa berada pada kategori tinggi dan 5 siswa berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, media Anyaman Kayu Pecahan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi operasi hitung pecahan kelas VI.

**Kata kunci:** Anyaman Kayu Pecahan; Hasil Belajar; Media Pembelajaran, Operasi Hitung Pecahan

## ABSTRACT

*This study aimed to develop the Fraction Wooden Weaving learning medium, designed to be valid, practical, and effective in improving sixth-grade students' learning outcomes in fraction arithmetic operations at SD Integral Al-Hijrah, North Luwu. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants were 10 sixth-grade students at SD Integral Al-Hijrah, North Luwu. The research instruments included interview guidelines, a media validation sheet, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests administered as*

*a pretest and posttest. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analyses. The results showed that the Fraction Wooden Weaving learning medium achieved a validity score of 95%, which was categorized as highly valid. The practicality test yielded scores of 92.5% based on the teacher's response and 93.06% based on the students' responses, both of which were categorized as highly practical. The effectiveness of the learning medium was indicated by an increase in students' mean achievement score from 47 on the pretest to 87 on the posttest. The N-Gain analysis yielded a score of 0.77, equivalent to 77%, which was categorized as high, with five students achieving a high N-Gain category and five students achieving a moderate category. Based on these findings, the Fraction Wooden Weaving learning medium was considered valid, practical, and effective for supporting the teaching and learning of fraction arithmetic operations in Grade VI*

**Keywords:** *Fraction Wooden Weaving; Learning Outcomes; Learning Media; Fraction Arithmetic Operations*

## A. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental pada jenjang pendidikan dasar yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis siswa. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar pada rentang usia sekitar 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan objek atau pengalaman nyata dalam memahami konsep tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran matematika yang bersifat abstrak perlu didukung melalui penggunaan pengalaman langsung, media konkret, maupun berbagai bentuk representasi agar konsep dapat dipahami secara optimal (Juwantara, 2019). Karakteristik tersebut menjadi penting dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung pecahan. Pecahan merupakan konsep matematika yang merepresentasikan hubungan antara bagian dan keseluruhan sehingga pemahamannya tidak hanya menuntut penguasaan simbol dan prosedur perhitungan, tetapi juga pemahaman konseptual mengenai hubungan kuantitatif yang direpresentasikan (Pramudiani et al., 2022). Sejalan dengan teori representasi Bruner yang meliputi tahap enaktif, ikonik, dan simbolik, pembelajaran matematika dapat diarahkan dari aktivitas manipulasi objek konkret menuju representasi visual dan selanjutnya penggunaan simbol matematika. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan perkembangan kognitif siswa menjadi penting dalam membantu proses pembelajaran operasi hitung pecahan (Jannah et al., 2024).

Secara teoretis, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menjembatani kesenjangan antara materi yang abstrak dengan tingkat kognitif siswa (Indriani, 2022). Dalam pembelajaran pecahan, media manipulatif atau konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat, menyentuh, menyusun, dan memanipulasi objek secara langsung. Penggunaan media konkret membantu siswa menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep matematika yang abstrak, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan belajar serta mendukung terbentuknya pemahaman konseptual terhadap materi pecahan (Mindiari et al., 2023). Pengalaman fisik dan visual yang diperoleh melalui aktivitas manipulatif juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembentukan konsep. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas

eksploratif yang memungkinkan siswa menghubungkan objek konkret, representasi visual, dan simbol matematika sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Santi et al., 2025).

Meskipun penggunaan media konkret memiliki landasan teoretis yang kuat, pembelajaran operasi hitung pecahan masih menghadapi berbagai kendala. Pada sebagian konteks pembelajaran, kegiatan belajar masih didominasi oleh penggunaan buku teks, papan tulis, penjelasan guru, dan latihan soal. Keterbatasan variasi media dapat mengurangi kesempatan siswa memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan konkret. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami makna pecahan dan lebih berorientasi pada penghafalan prosedur penyelesaian daripada pemahaman konseptual (Abdul Hannan et al., 2025; Pramudiani et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan representasi konsep pecahan.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran matematika kelas VI di SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Januari 2025, proses pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas yang berpusat pada guru, sedangkan pemanfaatan media fisik atau konkret masih terbatas. Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas yang melibatkan interaksi siswa dengan objek konkret hanya mencakup sekitar 20% dari waktu pembelajaran yang diamati. Selain itu, dari 10 siswa kelas VI yang menjadi subjek pengamatan dan pengukuran awal, sebanyak 8 siswa (80%) menunjukkan kesulitan prosedural dan konseptual dalam menyelesaikan operasi hitung pecahan. Kesulitan terutama ditemukan ketika siswa menyamakan penyebut pada operasi penjumlahan dan pengurangan serta ketika memvisualisasikan proses perkalian dan pembagian pecahan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi pecahan yang memerlukan dukungan representasi konkret dengan praktik pembelajaran yang masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan media manipulatif.

Temuan awal tersebut diperkuat oleh hasil *pretest* yang diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media yang dikembangkan. Hasil *pretest* terhadap 10 siswa kelas VI menunjukkan nilai rata-rata sebesar 47, sedangkan standar ketuntasan yang digunakan adalah 75. Dengan demikian, rata-rata kemampuan awal siswa pada materi operasi hitung pecahan masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan. Hasil observasi dan *pretest* tersebut memperkuat kebutuhan akan upaya pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep dan prosedur operasi hitung pecahan secara lebih konkret. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang tidak hanya memberikan representasi visual, tetapi juga memungkinkan siswa melakukan aktivitas manipulatif secara langsung sehingga hubungan antara konsep, representasi, dan prosedur operasi hitung pecahan dapat lebih mudah dipahami.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pecahan. Rahmawati & Nurafni, (2024) mengembangkan media interaktif digital berbasis Canva menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil validasi materi sebesar 93%, validasi media sebesar 90%, serta *N-Gain* sebesar 63,16%. Hafsari et al., (2025) mengembangkan media pembelajaran berbantuan Wordwall dengan tingkat ketuntasan sebesar 86%. Pada media fisik, Mufidah et al., (2022) menggunakan model Borg and Gall untuk mengembangkan media manipulatif “Kado Pecah” pada materi pecahan senilai dan memperoleh tingkat validitas sebesar 94%. Sementara itu, Putra et al., (2025) mengembangkan alat peraga berbahan anyaman bambu yang diterapkan pada pembelajaran IPAS, khususnya materi persendian. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media digital,

media manipulatif fisik, dan pemanfaatan material anyaman memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran. Namun, apabila dikaitkan dengan permasalahan pembelajaran operasi hitung pecahan yang ditemukan pada siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara, masih terdapat beberapa kebutuhan pembelajaran yang belum sepenuhnya terakomodasi.

Pertama, media berbasis digital yang dikembangkan oleh Rahmawati & Nurafni, (2024) melalui Canva serta Hafsari et al., (2025) melalui Wordwall memberikan dukungan visual dan interaktivitas digital, tetapi belum berfokus pada pengalaman manipulasi objek fisik secara langsung. Keterbatasan tersebut relevan dengan kondisi siswa dalam penelitian ini yang masih mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan proses operasi hitung pecahan, sementara penggunaan objek konkret dalam pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang tidak hanya menyajikan representasi pecahan secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa menyusun, memindahkan, menggabungkan, membandingkan, dan memanipulasi komponen pecahan secara konkret.

Kedua, Mufidah et al., (2022) telah mengembangkan media manipulatif fisik “Kado Pecah” yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui penggunaan benda konkret. Namun, media tersebut difokuskan pada materi pecahan senilai. Sementara itu, permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini mencakup kesulitan siswa dalam menyamakan penyebut pada penjumlahan dan pengurangan serta dalam memvisualisasikan proses perkalian dan pembagian pecahan. Dengan demikian, masih terdapat kebutuhan terhadap media manipulatif yang memiliki cakupan materi lebih luas dan dapat digunakan untuk merepresentasikan proses penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan dalam satu media pembelajaran.

Ketiga, Putra et al., (2025) telah memanfaatkan material anyaman dalam pengembangan alat peraga, tetapi penerapannya berada pada konteks pembelajaran IPAS tentang persendian. Artinya, penelitian tersebut belum berfokus pada pemanfaatan material atau struktur anyaman sebagai bagian dari media representasi matematis untuk membantu siswa memahami operasi hitung pecahan. Kondisi tersebut membuka ruang bagi pengembangan media berbasis material anyaman yang tidak hanya berfungsi sebagai unsur fisik produk, tetapi juga digunakan sebagai bagian dari aktivitas manipulatif dalam merepresentasikan konsep matematika.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, celah penelitian (*research gap*) dalam penelitian ini terletak pada belum pernah ada penelitian media pembelajaran yang menggabungkan pengalaman manipulatif fisik, representasi konkret, visual, dan simbolis pecahan, serta cakupan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan dalam satu media pembelajaran. Media digital yang dikembangkan pada penelitian terdahulu belum berfokus pada manipulasi objek fisik secara langsung, media manipulatif pecahan yang telah dikembangkan difokuskan pada pecahan senilai, sedangkan pemanfaatan material anyaman belum diarahkan pada representasi operasi hitung pecahan. Oleh karena itu, masih diperlukan pengembangan media yang dapat memberikan pengalaman manipulatif secara langsung sekaligus membantu siswa menghubungkan representasi konkret, visual, dan simbolis dalam memahami empat jenis operasi hitung pecahan.

Untuk mengisi celah penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan media “Anyaman Kayu Pecahan” sebagai media manipulatif dalam pembelajaran operasi hitung pecahan. Media ini berupa papan berbahan dasar kayu dengan desain anyaman yang dilengkapi komponen pecahan dan kode warna untuk membantu siswa merepresentasikan proses penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan. Komponen media dirancang agar dapat disusun dan dimanipulasi secara langsung sehingga operasi hitung pecahan yang semula disajikan melalui simbol matematika dapat terlebih dahulu direpresentasikan melalui aktivitas konkret, kemudian

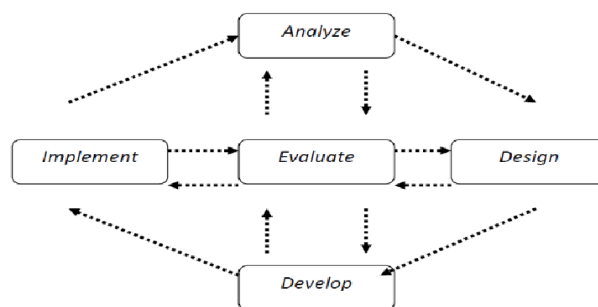
dihubungkan dengan representasi visual dan simbolis. Dengan demikian, kebaruan yang ditawarkan penelitian ini tidak semata-mata terletak pada penggunaan bahan kayu atau desain anyaman, tetapi pada integrasi fungsi manipulatif fisik, representasi konkret-visual-simbolis, dan cakupan empat jenis operasi hitung pecahan dalam satu media pembelajaran. Integrasi tersebut dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang ditemukan pada lokasi penelitian sekaligus mengisi celah yang teridentifikasi berdasarkan penelitian terdahulu.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi produk (Branch, 2009; Sugiyono, 2019). Tahapan tersebut memungkinkan produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan dievaluasi selama proses pengembangannya. Melalui penerapan model ADDIE, media Anyaman Kayu Pecahan diarahkan untuk memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sebagai media pembelajaran operasi hitung pecahan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan pada materi operasi hitung pecahan bagi siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan pengembangan media Anyaman Kayu Pecahan, (2) mengetahui tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli, (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan uji coba penggunaan, (4) mengevaluasi efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan, dan (5) mendeskripsikan prototipe akhir media Anyaman Kayu Pecahan yang dihasilkan.

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan pada materi operasi hitung pecahan siswa kelas VI. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi produk.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SD Integral Al-Hijrah yang berlokasi di Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara. Objek penelitian berupa

media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui lima tahap model ADDIE. Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum, materi, dan kebutuhan media sebagai dasar pengembangan produk. Analisis pada tahap ini meliputi analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan siswa. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji dokumen kurikulum yang berlaku di sekolah. Sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka sehingga analisis diarahkan pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Matematika Fase C yang berkaitan dengan materi pecahan. Analisis tersebut digunakan untuk menentukan kesesuaian materi yang akan difasilitasi melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis materi dilakukan untuk menentukan cakupan materi yang sesuai dengan karakteristik dan fungsi media. Materi yang dipilih adalah operasi hitung pecahan yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan. Materi tersebut dipilih karena bersifat abstrak sehingga memerlukan pemahaman konseptual sebelum siswa melakukan perhitungan secara simbolis. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan identifikasi kondisi pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kesulitan siswa dalam memahami operasi hitung pecahan, penggunaan media dalam pembelajaran matematika, serta kebutuhan terhadap media yang bersifat konkret dan manipulatif. Wawancara dilakukan kepada guru kelas VI dan beberapa siswa sebagai informan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan permasalahan dan kebutuhan pembelajaran.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan awal media berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan karakteristik materi. Perancangan meliputi bentuk papan, ukuran dan posisi bilah kayu, susunan bagian pecahan, pemilihan warna, judul media, ornamen pendukung, serta mekanisme penggunaan media. Media dirancang sebagai media konkret yang memungkinkan siswa mengamati, menyusun, dan memanipulasi bagian-bagian pecahan secara langsung. Media juga menggunakan kode warna untuk membantu membedakan representasi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan. Hasil tahap perancangan selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam pembuatan prototipe media Anyaman Kayu Pecahan.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media Anyaman Kayu Pecahan dan melakukan validasi oleh ahli media. Validasi digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk serta kritik dan saran sebagai dasar perbaikan media. Setelah produk direvisi berdasarkan hasil validasi, tahap *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas VI. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data praktikalitas melalui respons guru dan siswa serta pengukuran hasil belajar menggunakan *pretest* dan *posttest*. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk dan menentukan perbaikan akhir media berdasarkan hasil dari tahapan pengembangan dan implementasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan respons siswa terhadap materi operasi hitung pecahan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas VI dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai kendala pembelajaran, kebutuhan media, serta harapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan praktikalitas media. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, kesesuaian isi, desain, bahan, dan kemudahan penggunaan, sedangkan angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap penggunaan media. Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*

untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Anyaman Kayu Pecahan.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara, kritik, saran, dan masukan dari validator, guru, serta pihak terkait sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli media, praktikalitas guru dan siswa, serta efektivitas media pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat validitas dan praktikalitas produk, sedangkan efektivitas media dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan N-Gain.

Data hasil angket praktikalitas guru dan siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimum. Persentase praktikalitas selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat praktikalitas sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategorisasi Praktikalitas

| Kategori | Praktikalitas  |
|----------|----------------|
| 81%-100% | Sangat Praktis |
| 61%-80%  | Praktis        |
| 41%-60%  | Cukup Praktis  |
| 21%-40%  | Kurang Praktis |
| 0%-20%   | Tidak Praktis  |

Sumber: (Zaputra et al., 2021)

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas Instrumen wawancara, lembar validasi kevalidan media, angket kepraktisan guru, dan angket kepraktisan siswa. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kevalidan media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan, sedangkan angket kepraktisan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Setiap instrumen menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–4. Skor 4 menunjukkan kategori sangat setuju, skor 3 menunjukkan kategori setuju, skor 2 menunjukkan kategori tidak setuju, dan skor 1 menunjukkan kategori sangat tidak setuju.

#### 1. Instrumen Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas VI dan beberapa siswa sebagai informan kunci. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai kendala yang dihadapi dalam pembelajaran, harapan terhadap media pembelajaran yang ideal, serta respon awal terhadap penggunaan media pembelajaran anyaman kayu pecahan.

Tabel 2. Instrumen Wawancara Guru

| No | Aspek                   | Indikator                                                                                                                                            |
|----|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Kurikulum               | 1.1 Kurikulum yang digunakan dan pelaksanaan<br>1.2 Materi operasi hitung pecahan pada kurikulum                                                     |
| 2. | Pembelajaran matematika | 2.1 Ketertarikan siswa pada materi pecahan<br>2.2 Metode pembelajaran yang sering digunakan<br>2.3 Materi pecahan dengan hasil belajar yang rendah   |
| 3. | Kebutuhan media         | 3.1 Ketersediaan media pembelajaran<br>3.2 Pengalaman menggunakan media konkret<br>3.3 Harapan terhadap media anyaman kayu pecahan yang dikembangkan |

|    |                  |     |                                             |
|----|------------------|-----|---------------------------------------------|
| 4. | Motivasi belajar | 4.1 | Antusiasme siswa dalam pembelajaran pecahan |
|    |                  | 4.2 | Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa   |

## 2. Lembar Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dibuat, baik dari segi desain, tampilan, kemenarikan, serta kemudahan penggunaan media. Validasi media ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran anyaman kayu yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi operasi hitung pecahan.

Tabel 3. Lembar Validasi Ahli Media

| No. | Aspek                             | Indikator |                                                                    |
|-----|-----------------------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Tampilan                          | 1.1       | Tampilan media pembelajaran anyaman kayu menarik perhatian siswa.  |
|     |                                   | 1.2       | Penggunaan bentuk, warna, dan bahan media sesuai serta menarik.    |
|     |                                   | 1.3       | Komponen media mudah dilihat, digunakan, dan dipahami oleh siswa.  |
| 2.  | Kesesuaian Isi                    | 2.1       | Media sesuai dengan materi operasi hitung pecahan.                 |
|     |                                   | 2.2       | Media mendukung penyampaian konsep pecahan secara jelas.           |
| 3.  | Kelayakan Media Pembelajaran      | 3.1       | Media anyaman kayu dapat meningkatkan minat belajar siswa.         |
|     |                                   | 3.2       | Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.                   |
| 4.  | Aspek Kreativitas dan Kemenarikan | 4.1       | Media memiliki desain yang kreatif dan inovatif.                   |
|     |                                   | 4.2       | Bentuk media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.      |
|     |                                   | 4.3       | Terdapat keseimbangan antara unsur visual dan fungsi pembelajaran. |

## 3. Angket Kepraktisan Guru dan Siswa

Angket uji praktikalitas guru berisi indikator-indikator yang akan dinilai oleh guru untuk mengetahui tingkat kemudahan, kemenarikan, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran anyaman kayu dalam proses pembelajaran. Sedangkan, Angket praktikalitas siswa berisi indikator-indikator yang akan dinilai oleh siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan media, pemahaman materi, serta efektivitas media pembelajaran anyaman kayu dalam mendukung proses belajar.

Tabel 4. Angket Kepraktisan Guru

| No | Aspek                | Indikator |                                                                                      |
|----|----------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Kemudahan Penggunaan | 1.1       | Media pembelajaran anyaman kayu mudah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. |
|    |                      | 1.2       | Media ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran.                               |
|    |                      | 1.3       | Media membantu guru dalam                                                            |

|    |                   |     |                                                                      |
|----|-------------------|-----|----------------------------------------------------------------------|
|    |                   |     | menjelaskan materi operasi hitung pecahan.                           |
| 2. | Kemenarikan Media | 2.1 | Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.        |
|    |                   | 2.2 | Bentuk, warna, dan desain media membantu siswa memahami materi.      |
| 3. | Kelayakan Isi     | 3.1 | Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran. |
|    |                   | 3.2 | Isi media relevan dengan materi operasi hitung pecahan.              |
| 4. | Keefektifan Media | 4.1 | Media dapat meningkatkan minat belajar siswa                         |
|    |                   | 4.2 | Media membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran                  |
|    |                   | 4.3 | Guru bersedia menggunakan media ini dalam pembelajaran berikutnya    |

Tabel 5. Angket Kepraktisan Siswa

| No. | Aspek                                     |     | Indikator                                                                    |
|-----|-------------------------------------------|-----|------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Aspek Tampilan dan Penyajian Media        | 1.1 | Media pembelajaran anyaman kayu mudah digunakan dalam pembelajaran.          |
|     |                                           | 1.2 | Tampilan media menarik dan sesuai dengan siswa.                              |
|     |                                           | 1.3 | Bentuk, warna, dan desain media membantu memperjelas materi pecahan.         |
| 2.  | Aspek Kemudahan dan Pemahaman             | 2.1 | Petunjuk penggunaan media mudah dipahami siswa.                              |
|     |                                           | 2.2 | Media membantu siswa memahami materi operasi hitung pecahan.                 |
|     |                                           | 2.3 | Penggunaan media membuat konsep pecahan lebih mudah dipelajari.              |
| 3.  | Aspek Minat Belajar dan Efektivitas Media | 3.1 | Media pembelajaran membuat proses belajar lebih menyenangkan.                |
|     |                                           | 3.2 | Media meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika.                  |
|     |                                           | 3.3 | Siswa ingin menggunakan media pembelajaran ini pada pembelajaran berikutnya. |

#### 4. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Anyaman Kayu Pecahan. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah penggunaan media untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media Anyaman Kayu Pecahan. Hasil kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan menentukan efektivitas media yang dikembangkan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

##### a. Analisis Kebutuhan Siswa Kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas VI masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal operasi hitung pecahan. Kesulitan terlihat pada materi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan, terutama dalam menyamakan penyebut, mengubah bentuk pecahan, serta menerapkan prosedur perhitungan yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep operasi hitung pecahan masih belum optimal.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa terhadap matematika masih rendah. Sebagian siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam diskusi dan latihan, serta mudah kehilangan fokus ketika guru menjelaskan materi. Proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan latihan soal menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Siswa cenderung menghafal langkah-langkah penyelesaian soal tanpa memahami konsep dasar operasi hitung pecahan secara mendalam.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik masih terbatas. Pembelajaran umumnya menggunakan buku paket, papan tulis, dan penjelasan verbal tanpa didukung media yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep pecahan secara konkret. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan serta makna dari setiap operasi hitung pecahan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI untuk membantu proses pembelajaran operasi hitung pecahan.

##### b. Validitas Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan

Validasi media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan dilakukan oleh validator ahli media sebelum produk diimplementasikan kepada siswa. Validator memberikan penilaian terhadap instrumen validasi dan produk media yang dikembangkan. Hasil validasi instrumen validitas produk oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen validasi produk layak digunakan untuk menilai media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan.

Selain penilaian terhadap instrumen, validator ahli media memberikan saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Saran yang diberikan berupa penambahan nama "Anyaman Kayu Pecahan" dan elemen objek yang lebih menarik pada produk. Berdasarkan saran tersebut, dilakukan revisi terhadap media sebelum digunakan pada tahap implementasi. Perubahan produk sebelum dan sesudah revisi ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Media Anyaman Kayu Pecahan Sebelum dan Sesudah Revisi

Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan kembali dinilai oleh validator ahli media. Penilaian mencakup aspek tampilan, kesesuaian isi, kelayakan media pembelajaran, serta kreativitas dan kemenarikan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan penilaian ahli media, produk Anyaman Kayu Pecahan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran operasi hitung pecahan.

#### c. Praktikalitas Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan

Setelah media direvisi berdasarkan hasil validasi ahli media, produk diimplementasikan pada siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan. Uji praktikalitas melibatkan guru matematika dan 10 siswa kelas VI. Penilaian dilakukan menggunakan angket praktikalitas yang telah divalidasi sebelumnya.

Hasil uji praktikalitas oleh guru ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan media, kelayakan isi, dan keefektifan media. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Anyaman Kayu Pecahan dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi operasi hitung pecahan.

Selanjutnya, uji praktikalitas dilakukan kepada 10 siswa kelas VI. Hasil penilaian menunjukkan bahwa persentase praktikalitas masing-masing siswa berada pada rentang 88,89%–100%, dengan persentase rata-rata sebesar 93,06% dan kategori sangat praktis. Dengan demikian, berdasarkan respons siswa, media Anyaman Kayu Pecahan dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran operasi hitung pecahan.

#### d. Efektivitas Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Efektivitas media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan diuji melalui pemberian pretest dan posttest kepada 10 siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara. Pretest diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Anyaman Kayu Pecahan. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain.

Tabel 6. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Siswa

| Keterangan | Pretest | Posttest | N-Gain | Kategori |
|------------|---------|----------|--------|----------|
| Rata-rata  | 47      | 87       | 0,77   | Tinggi   |

Sumber: Data penelitian yang diolah

Berdasarkan hasil pengukuran, nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan media Anyaman Kayu Pecahan sebesar 47, sedangkan nilai rata-rata posttest setelah menggunakan media meningkat menjadi 87. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh skor sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan persentase N-Gain sebesar 77%, media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan berada pada kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Anyaman Kayu Pecahan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 yang berada pada kategori tinggi.

e. Prototype Akhir Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan

Prototype akhir media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan merupakan media pembelajaran konkret yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas VI dalam mempelajari konsep pecahan dan operasi hitung pecahan. Media berbentuk papan berbahan dasar kayu yang disusun dengan pola horizontal dan vertikal sehingga membentuk pola anyaman. Media dapat digunakan melalui kegiatan mengamati, menyusun, dan memanipulasi bagian-bagian media secara langsung dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan

Prototype akhir yang ditampilkan pada Gambar 3 merupakan produk yang telah melalui tahap validasi dan revisi berdasarkan masukan validator sebelum diimplementasikan kepada siswa. Produk akhir tersebut menjadi media pembelajaran yang digunakan dalam uji praktikalitas dan efektivitas pada siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara.

## Pembahasan

### 1. Pembahasan Analisis Kebutuhan Siswa Kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung pecahan, baik pada penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian. Kesulitan tersebut tidak hanya berkaitan dengan proses perhitungan, tetapi juga dengan pemahaman konsep dan langkah penyelesaian. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran operasi hitung pecahan membutuhkan media yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan visual.

Kebutuhan tersebut sesuai dengan landasan pengembangan media dalam penelitian ini yang menempatkan media anyaman sebagai benda konkret untuk merepresentasikan konsep pecahan secara visual dan manipulatif. Media anyaman kayu pecahan dirancang agar siswa dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan bagian-bagian pecahan sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal. Pengembangan media ini diarahkan untuk meningkatkan

keterlibatan siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media Anyaman Kayu Pecahan yang dikembangkan. Media dirancang sebagai alat peraga konkret dengan unsur visual, manipulatif, dan aktivitas langsung untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami operasi hitung pecahan. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pengembangan media dalam skripsi, yaitu membantu siswa memahami konsep operasi hitung pecahan secara konkret serta meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

## 2. Pembahasan Validitas Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, kesesuaian isi, kelayakan media pembelajaran, serta kreativitas dan kemenarikan yang dinilai oleh validator. Media juga dinilai sesuai dengan materi operasi hitung pecahan, mudah digunakan, serta memiliki bentuk dan tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Mufidah et al., (2022) mengenai media Kado Pecah pada materi pecahan senilai yang memperoleh hasil validasi ahli dengan persentase 94% dan kategori sangat valid. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan, dan karakteristik siswa dapat menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

Meskipun memperoleh kategori sangat valid, validator tetap memberikan saran berupa penambahan nama “Anyaman Kayu Pecahan” dan elemen objek yang menarik pada produk. Saran tersebut kemudian digunakan sebagai dasar revisi tanpa mengubah fungsi utama media. Dengan demikian, proses validasi tidak hanya menunjukkan kelayakan media, tetapi juga membantu menyempurnakan tampilan produk sebelum digunakan pada tahap implementasi.

## 3. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Anyaman Kayu

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan memperoleh persentase sebesar 92,5% dari guru dengan kategori sangat praktis dan 93,06% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran, baik dari aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, kesesuaian isi, maupun dukungannya terhadap aktivitas pembelajaran. Respons positif siswa juga berkaitan dengan karakteristik media yang konkret, memiliki variasi warna, serta memungkinkan siswa mengamati, memegang, menyusun, dan menggunakan bagian media secara langsung dalam mempelajari operasi hitung pecahan.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Hafsari et al., (2025) mengenai media pembelajaran berbantuan Wordwall pada materi pecahan yang memperoleh respons praktikalitas sebesar 87,03% dari siswa dan 97,73% dari guru. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Anyaman Kayu Pecahan memiliki tingkat praktikalitas yang baik dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran operasi hitung pecahan.

Selisih persentase praktikalitas berdasarkan respons guru dan siswa sebesar 0,56 poin persentase. Meskipun terdapat sedikit perbedaan nilai, kedua hasil tersebut berada pada interval kategori yang sama, yaitu sangat praktis. Hal ini menunjukkan adanya konsistensi penilaian

antara guru sebagai pengguna media dalam proses pembelajaran dan siswa sebagai pengguna langsung media.

#### 4. Efektivitas Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Integral Al-Hijrah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 47 menjadi 87 pada posttest. Peningkatan sebesar 40 poin menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Anyaman Kayu Pecahan. Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik media yang memungkinkan siswa melihat dan memanipulasi representasi pecahan secara langsung. Penggunaan bagian media dengan warna berbeda untuk setiap operasi juga membantu membedakan aktivitas penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan.

Peningkatan hasil belajar diperkuat oleh hasil analisis N-Gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,77 yang termasuk kategori tinggi. Dari 10 siswa, lima siswa memperoleh kategori N-Gain tinggi dan lima siswa memperoleh kategori sedang, serta tidak terdapat siswa dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar meskipun tingkat peningkatannya berbeda. Berdasarkan persentase N-Gain sebesar 77%, media Anyaman Kayu Pecahan termasuk dalam kategori efektif sesuai dengan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis kebutuhan dan praktikalitas yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media konkret dan memberikan respons positif terhadap penggunaan Anyaman Kayu Pecahan.

Efektivitas tersebut menunjukkan bahwa karakteristik media Anyaman Kayu Pecahan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran operasi hitung pecahan siswa kelas VI. Media memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan bagian-bagian pecahan sehingga konsep yang sebelumnya bersifat abstrak dapat direpresentasikan melalui objek konkret. Dengan demikian, berdasarkan peningkatan nilai pretest dan posttest serta hasil N-Gain, media Anyaman Kayu Pecahan dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan.

#### 5. Prototype Akhir Media Pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Integral Al-Hijrah

Prototype akhir media Anyaman Kayu Pecahan merupakan hasil penyempurnaan produk melalui tahapan pengembangan ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Media dirancang dalam bentuk papan berbahan kayu dengan susunan bilah horizontal dan vertikal yang membentuk pola anyaman. Bentuk tersebut dipilih untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret dan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan bagian-bagian media dalam memahami konsep operasi hitung pecahan.

Prototype akhir juga dilengkapi dengan kode warna yang membedakan setiap operasi hitung, yaitu biru untuk penjumlahan, oranye untuk pengurangan, kuning untuk perkalian, dan hijau untuk pembagian. Selain itu, media dilengkapi dengan identitas "ANYAMAN KAYU PECAHAN" serta ornamen pendukung untuk meningkatkan daya tarik visual. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan

materi, tetapi juga dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan dan karakteristik siswa kelas VI.

Penyempurnaan prototype dilakukan berdasarkan hasil validasi dan masukan validator. Produk akhir memperoleh tingkat validitas sebesar 95% dengan kategori sangat valid, sedangkan tingkat praktikalitas berdasarkan respons guru sebesar 92,5% dan respons siswa sebesar 93,06%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, prototype yang dihasilkan merupakan media konkret dan manipulatif yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa serta telah melalui proses validasi, revisi, dan uji coba sebelum digunakan dalam pembelajaran.

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran operasi hitung pecahan pada siswa kelas VI SD Integral Al-Hijrah Luwu Utara. Tingkat validitas media mencapai 95% dengan kategori sangat valid. Tingkat praktikalitas berdasarkan respons guru mencapai 92,5% dan respons siswa 93,06%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 pada kategori tinggi.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Anyaman Kayu Pecahan, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi guru, media Anyaman Kayu Pecahan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran konkret dalam mengajarkan materi operasi hitung pecahan, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Bagi sekolah, media Anyaman Kayu Pecahan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran matematika serta dapat dikembangkan dan digunakan pada materi pembelajaran lainnya yang membutuhkan media konkret.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media Anyaman Kayu Pecahan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperhatikan materi, desain, dan aktivitas pembelajaran yang lebih beragam serta diujicobakan pada subjek dan kondisi pembelajaran yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hannan, Pudhak Prasetyorini, & Febrina Gerhani. (2025). Meningkatkan Cara Berpikir Kritis Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) di MA Nurul Imam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(3), 217–234. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i3.1977>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Hafsari, N., Ansori, H., & Kamaliyah, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD. *JURMADIKTA*, 5(2), 70–82. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v5i2.3178>
- Indriani, L. R. (2022). Penerapan Pendekatan Concrete Representational Abstract (CRA) Pada Muatan Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 409. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65663>
- Jannah, R., Soraya, R. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian*

- Multidisiplin*, 2(4), 1991–1998. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.550>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Mindiari, P., Ngatman, N., & Wahyudi, W. (2023). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas IIIA SD Negeri Binangun 01 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.72249>
- Mufidah, M., Lahinta, Y., Akina, A., Azizah, A., Nuraini, N., & Khairunnisa, K. (2022). Pengembangan Media Kado Pecah pada Materi Pecahan Senilai di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8018–8025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.1766>
- Pramudiani, P., Herman, T., Turmudi, Dolk, M., & Doorman, M. (2022). How does a missing part become important for primary school students in understanding fractions? *Journal on Mathematics Education*, 13(4), 565–586. <https://doi.org/10.22342/jme.v13i4.pp565-586>
- Putra, D. H., Wijayanti, A., & Sundari, R. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Anyaman Bambu pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.23685>
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Santi, M. D., Nuraini, N. L. S., & Barus, Y. K. (2025). Pengembangan Media Legendary Journey Materi Operasi Hitung Pecahan pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 10(2), 179–192. <https://doi.org/10.17977/um027v10i22025p179-192>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (4th ed.). Alfabeta.
- Zaputra, R., Festiyed, F., Adha, Y., & Yerimadesi, Y. (2021). Meta-Analisis: Validitas Dan Praktikalitas Modul IPA Berbasis Saintifik. *Bio-Lectura*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6039>