

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRAVEL GAME* PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MATERI PEMBAGIAN DAN PENJUMLAHAN  
BILANGAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V  
SD NEGERI 27 SUNGAI NANAM**

**Oleh:**

**FITRI RAHMADONA**  
NPM.1710013411112



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRAVEL GAME* PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MATERI PEMBAGIAN DAN PENJUMLAHAN  
BILANGAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V  
SD NEGERI 27 SUNGAI NANAM**

Disusunoleh:

**Fitri Rahmadona  
NPM.1710013411112**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media *Travel Game* pada Pembelajaran Matematika Materi Pembagian dan Penjumlahan Bilangan Pecahan pada Siswa Kelas V SD Negeri 27 Sungai Nanam**” untuk persyaratan wisuda 2021.

Padang, 25 Agustus 2021

Disetujui oleh :  
Pembimbing



Ira Rahmayuni Jusar SS.i, M.Pd

## Executive Summary

Rahamadona, Fitri. 2021. "Pengembangan media travel game pada pembelajaran matematika materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V SD Negeri 27 Sungai Nanam". Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta.

### **Pembimbing: ira rahmayuni jusar, S.Si.,M.Pd**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dalam pembelajaran, proses belajar mengajar yang masih menjelaskan materi dipapan tulis membuat siswa kurang memahami konsep pembelajaran sehingga siswa malas untuk mengerjakan latihan yang diberikan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika *travel game* pada materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V SD Negeri 27 Sungai Nanam. Menurut Laila Sagita (2016) "Travel game merupakan salah satu media permainan edukatif yang dapat disajikan sebagai salah satu permainan dalam pembelajaran. Dengan pengembangan media *travel game* diharapkan prestasi belajar siswa lebih meningkat dan siswa juga bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran" Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Prosedur pengembangan menggunakan 4-D yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2014). Namun karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti akan melaksanakan penelitian hanya sampai tahap 3D yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

Validator angket validitas dilakukan oleh 2 orang dosen Universitas Bung Hatta serta praktikalitas dilakukan oleh guru dan 20 siswa kelas V SDN 27 Sungai Nanam. Data untuk validitas diperoleh dari hasil lembar validitas dua orang validator. Validitas media meliputi dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Berdasarkan hasil validasi oleh validator, media travel game yang dikembangkan memperoleh persentase 84,7% dengan kriteria valid. Hasil praktikalitas guru

memperoleh persentase 90,1% dan siswa dengan persentase 90,6% dengan kriteria sangat praktis.

Hal ini menunjukkan media pembelajaran matematika travel game pada materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas V SD. Penggunaan media travel game diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran matematika SD.

*Kata Kunci:* **Media Pembelajaran, Travel Game, Matematika**

### **Executive Summary**

Rahamadona, Fitri. 2021. "Development of travel game media in mathematics learning materials for the division and addition of fractions in fifth grade students of SD Negeri 27 Sungai Nanam". Primary teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education. Bung Hatta University.

**Supervisor: ira rahmayuni jusar, S.Si.,M.Pd**

This research is motivated by the use of learning media that is less than optimal in learning, the teaching and learning process that still explains the material on the blackboard makes students less understand the concept of learning so that students are lazy to do the exercises given by the teacher. This study aims to develop a travel game mathematics learning media on the material of dividing and adding fractions to the fifth grade students of SD Negeri 27 Sungai Nanam. According to Laila Sagita (2016) "Travel game is one of the educational game media that can be presented as a game in learning. With the development of travel game media, it is hoped that student learning achievement will increase and students can also be more active in the learning process." This type of research is Research and Development (R & D). The development procedure uses 4-D which consists of four stages, namely defining, designing, developing, and disseminating (Trianto, 2014). However, due to limited time and cost, the researcher will only carry out research until the 3D stage, namely define, design, and develop.

The validator of the validity questionnaire was carried out by 2 lecturers from Bung Hatta University and practicality was carried out by the teacher and 20

fifth grade students of SDN 27 Sungai Nanam. Data for validity were obtained from the results of the validity sheet of two validators. Media validity includes two aspects, namely material aspects and media aspects. Based on the results of the validation by the validator, the developed travel game media obtained a percentage of 84.7% with valid criteria. The results of the practicality of teachers get a percentage of 90.1% and students with a percentage of 90.6% with very practical criteria.

This shows that the travel game mathematics learning media on the material of division and addition of fractions is valid and very practical to use in learning mathematics for fifth grade elementary school students. The use of travel game media is expected to be an alternative media for elementary mathematics learning.

Keywords: Learning Media, Travel Game, Mathematics

## DAFTAR PUSTAKA

- Sagita, Laila. 2016. *Jurnal Pengembangan Medis Pembelajaran Travel Game Pada Materi Integral Tak Tentu FKIP,UPY.*
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: PT Bumi Aksara.