

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MODUL PECAHAN SENILAI BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK KELAS IV SDN 04 AIRPURA

Oleh:

**ZAHRA OKTA DIELA
NPM. 1810013411125**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MODUL PECAHAN SENILAI BERBASIS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK KELAS IV SDN 04 AIRPURA**

Disusun Oleh:

**ZAHRA OKTA DIELA
NPM. 1810013411125**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Modul Pecahan Senilai Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Kelas IV SDN 04 Airpura**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Juni 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing



Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd.

Executive Summary

Zahra Okta Diela. 2022. "Pengembangan Modul Pecahan Senilai Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Kelas IV SDN 04 Airpura". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Ira Rahmayuni Jusar S.Si., M.Pd

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Susanto (2014: 186-187) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, karena siswa Sekolah Dasar masih dalam tahap perkembangan operasional tertentu. Pembelajaran matematika dapat menciptakan kompetensi siswa dalam mengasah kemampuan berfikir, bernalar, berimajinasi, dan berlatih menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran matematika berkaitan dengan kecerdasan dalam berfikir, bernalar, dan berimajinasi.

Proses pembelajaran pada dasarnya proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses pembelajaran akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran. Depdiknas (2008:12) mengungkapkan bahwa antara media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan guru adalah bahan ajar cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dengan pendekatan/maket. Modul pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi yaitu berupa materi pelajaran kepada siswa. Untuk itu, seorang pendidik harus bisa memilih, menentukan, serta membuat suatu modul pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

Daryanto (2013:9) menyatakan bahwa modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya membuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu siswa menguasai tujuan belajar yang spesifik. Penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat

mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran tidak lagi terasa membosankan. Selain itu, penggunaan modul dalam proses pembelajaran juga dapat menghasilkan perubahan pada diri siswa, terutama jika modul dikaitkan dengan hal-hal yang ada disekitar lingkungannya.

Prastowo (2016:387), dalam menyusun modul perlu digunakan model tematik untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Beberapa model pembelajaran tersebut diantaranya seperti model pembelajaran *problem based learning*, *inquiry learning*, *project-based learning* dan lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti ingin membahas mengenai model pembelajaran *problem based learning*.

Menurut Saputra (2020:24) menyatakan bahwa “*Problem Based Learning* adalah sebagai suatu proses belajar yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam kenyataan yang sebenarnya”. *Problem Based Learning* sebagai kesempatan untuk siswa agar dapat mempelajari hal-hal lebih luas serta mempersiapkan siswa untuk menjadi manusia aktif dan bertanggung jawab. Melalui *Problem Based Learning* siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai tahap *development*. Subjek uji coba modul pecahan senilai ini adalah siswa kelas IV SDN 04 Airpura yang berjumlah 19 orang siswa. Selanjutnya dilakukan tahap validasi pada modul yang sudah dirancang, modul divalidasi oleh 3 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas BungHatta. Untuk tahap praktikalitas dilakukan setelah tahap validasi dan layak diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul pecahan senilai berbasis model *Problem Based Learning* diperoleh rata-rata validasi secara keseluruhan 90,46% dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas oleh guru secara keseluruhan diperoleh rata-rata 92,70% dengan kriteria sangat praktis dan untuk rata-rata praktikalitas oleh siswa diperoleh rata-rata 90,75% dengan kriteria sangat praktis.

Dengan demikian pengembangan modul pecahan senilai berbasis model *Problem Based Learning* ini diperoleh kriteria sangat valid dan sangat praktis dalam pembelajaran matematika. Sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas IV SDN 04 Airpura.

Kata Kunci: Pengembangan Modul, *Problem Based Learning*.

Zahra Okta Diela. 2022. "Development of Value-Based Fraction Modules Based on Problem Based Learning Model Class IV SDN 04 Airpura". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : Ira Rahmayuni Jusar S.Si., M.Pd

Mathematics is one of the main subjects in the education curriculum in Indonesia, including at the elementary school level. Susanto (2014: 186-187) suggests that learning mathematics is a teaching and learning process built by teachers to develop students' creative thinking that can improve students' thinking skills, and can improve the ability to construct new knowledge as an effort to improve good mastery of mathematical material.

Learning mathematics is one of the subjects that is difficult for students to reach, because elementary school students are still in a certain stage of operational development. Learning mathematics can create student competence in honing the ability to think, reason, imagine, and practice solving problems. Therefore, learning mathematics is related to intelligence in thinking, reasoning, and imagining.

The learning process is basically a learning and teaching process that cannot be separated from one another. The learning process will always be a process of interaction between two human elements, namely students as the learning party and the teacher as the teaching party, with students as the main subject.

In the learning process, teachers have the skills to develop learning media. The Ministry of National Education (2008:12) reveals that among the learning media that can be used and developed by teachers are printed teaching materials such as handouts, books, modules, student worksheets, brochures, leaflets, wallcharts, photos/pictures, with approaches/mockups. Learning module is a tool or learning resource used by teachers to convey information in the form of subject matter to students. For this reason, an educator must be able to choose, determine, and create a learning module that can improve student understanding in learning.

Daryanto (2013:9) states that the module is one of the teaching materials that is packaged in a complete and systematic way, in which it creates a set of learning experiences that are planned and designed to help students master specific learning objectives. The use of modules in the learning process can activate students so that learning is no longer boring. In addition, the use of modules in the learning process can also produce changes in students, especially if the modules are associated with things that are around their environment.

Prastowo (2016:387), in compiling the module, it is necessary to use a thematic model to achieve learning competence. Some of these learning models include problem-based learning, inquiry learning, project-based learning and others. In this study, researchers want to discuss the problem-based learning model.

According to Saputra (2020: 24) states that "Problem Based Learning is a learning process that involves problem solving and critical thinking in actual reality". Problem Based Learning is an opportunity for students to be able to learn broader things and prepare students to become active and responsible human beings. Through Problem Based Learning students gain experience in dealing with realistic problems, and emphasize the use of communication, collaboration, and existing resources to formulate ideas and develop reasoning skills.

The type of research conducted is Research and Development (R&D) research using a 4D development model, namely define, design, development and disseminate. Due to time constraints, this research only reached the development stage. The subjects of the trial test for this equivalent fraction module were the fourth grade students of SDN 04 Airpura, totaling 19 students. Furthermore, the validation stage was carried out on the module that had been designed, the module was validated by 3 lecturers at the Faculty of Teacher Training and Education, BungHatta University. The practicality stage is carried out after the validation stage and deserves to be tested to determine the practicality of the module.

Based on the results of the research on the development of the equivalent fraction module based on the Problem Based Learning model, the overall validation average was 90.46% with very valid criteria, while the average practicality by the teacher was obtained on average 92.70% with very practical criteria. and for the average practicality by students obtained an average of 90.75% with very practical criteria.

Thus the development of the equivalent fraction module based on the Problem Based Learning model obtained very valid and very practical criteria in learning mathematics. So that it can be used as one of the teaching materials in class IV SDN 04 Airpura.

Keywords: Module Development, Problem Based Learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto.(2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Prastowo,Andi.2016.*Pengembangan Bahan Ajar Tematik Ajar Tematik TinjauanTeoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Saputra, A. R.,& Hasan. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVB SDN 92 Bombana. *Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar*. 4 (1). 24
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar&Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.