

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN DAN
PEMBAGIAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V
SD INPRES BTN IKIP I**



Diajukan guna Memenuhi Salah Satu Syarat guma Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Nur Maghfira Kasy Azzahra
NIM 105401123421

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2026**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Nur Maghfira Kasy Azzahra NIM 105401123421, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 525 Tahun 1447 H/2025 M pada tanggal 10 Shafar 1447 H/ 4 Agustus 2025 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Kamis 07 Agustus 2025.**

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. Abd Rakhim Nanda, MT, IPB
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
3. Sekretaris : Dr. Andi Husniati, M.Pd.
4. Dosen Pengaji :
 1. Dr. H. Baharullah, M.Pd.
 2. Dr. Andi Husniati, M.Pd.
 3. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd
 4. Andi Alim Syahri, S.Pd., M.Pd

Makassar, 13 Shafar 1447 H
7 Agustus 2025 M

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Disahkan Oleh:
Dekan EKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



DR. H. BAHARULLAH, M.PD.

NIDN. 0920046601



| Terakreditasi Institusi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

اللهم آمين

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD Inpres BTN IKIP I

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Nur Maghfira Kasy Azzahra
NIM : 105401123421
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujangkan.

Makassar, 13 Shafar 1447 H.
7 Agustus 2025 M



Diketahui,





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Telp : 0411-860837/860132 (Fax)

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Email : fkip@unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Maghfira Kasy Azzahra

NIM : 105401123421

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi
Pengaruh Model *Problem Based Learning*
Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar
Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP I

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Kamis 03 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Nur Maghfira Kasy Azzahra



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Telp : 0411-860837/860132 (Fax)

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Email : fkip@unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Maghfira Kasy Azzahra

Nim : 105401124121

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesaiya skripsi ini, saya menyusun sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telas ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturanyang berlaku. Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 8 Mei 2025

Yang membuat pernyataan

Nur Maghfira Kasy Azzahra

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Ilmu Adalah Harta Yang Takkan Habis, Dan Usaha Adalah Kunci Untuk Menggapainya"

"Bahagia Prioritasmu, Bukan Penilaian Orang lain"

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tiada terhingga kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi ini kupersembahkan kepada kedua

orang tua, tanteku dan nenekku tercinta, yang tak pernah lelah memanjatkan doa, memberikan dukungan tanpa batas, serta menjadi inspirasi dan pilar utama dalam setiap langkah hidupku.

Persembahan ini juga kuhaturkan kepada Bapak Dosen Pembimbing atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang luar biasa. Tak lupa, kepada seluruh keluarga besar dan sahabat seperjuangan, terima kasih atas setiap dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah terjalin.

Setiap halaman skripsi ini adalah saksi bisu perjuangan, diwarnai air mata, gempuran kesulitan, dan bisikan menyerah yang mendera. Hanya dengan topangan dari orang-orang tercinta dan kepercayaan teguh pada kemampuan diri, saya berhasil bertahan melampaui segala rintangan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

ABSTRAK

NUR MAGHFIRA KASY AZZAHRA, 2025. Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasrun dan pembimbing II Ma'rup.

Kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika, khususnya materi perkalian dan pembagian pecahan, masih menjadi tantangan di banyak sekolah dasar. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya integrasi teknologi digital dalam proses belajar. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental, menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa kelas V yang dipilih secara *sampling jenuh*. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) serta lembar observasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t sampel berpasangan melalui aplikasi SPSS 30 untuk mengetahui pengaruh signifikansi sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 45,29 (pretest) menjadi 86,76 (posttest), dengan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian pecahan.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Disarankan agar guru-guru mengintegrasikan model ini dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konseptual yang tinggi.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Literasi Digital, Hasil Belajar, Perkalian Pecahan, Pembagian Pecahan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT untuk segala rahmat dan limpahan karuna-NYA yang tiada henti-hentinya diberikan kepala kita semua. Tidak lupa salam dan shalawat tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Perkalian Dan Pembagian Pecahan Pada Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP I” yang penulis buat untuk bertujuan untuk memenuhi syarat guna dalam menyelesaikan ujian Seminar Hasil pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari bahwa segala hal dalam proses penulisan proposal ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa memberikan masukan nasehat serta motivasi yang tiada hentinya. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu kelancaran proses penyusunan proposal ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih.

Kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang diberika dalam menyelesaikan skripsi ini dan Nabi Muhammad SAW. Sebagai suri teladan utama yang ajarannya senantiasa menjadi cahaya penerang dalam kehidupan.

Kepada cinta pertama dan panutan penulis Bapak Kaimuddin, kepada surgaku Ibu Syamsia, kepada Nenekku yang telah menyayangiku dan merawatku selama ini yaitu St. Maryam, dan kepada orang yang selalu membantuku Tante St. Hamsinah

beliau sangat penting dalam proses menyelesaikan program studi ini. Beliau yang mengajarkan banyak hal dari saya lahir hingga sebesar sekarang, beliau juga selalu mengajarkan saya bahwa betapa pentingnya seseorang perempuan berpendidikan agar dapat menjadi seseorang yang cerdas, terima masih atas bimbingannya dan mendoakan apa pun itu demi kebaikan anak-anaknya.

Kepada Bapak Dr. Nasrun, M. Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Ma'rup S.Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing 2 yang membimbing dan mengarahkan serta memberikan saran-saran yang berharga juga motivasi yang sangat berdampak bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa segala hal dalam proses penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa memberikan masukan nasehat serta motivasi yang tiada hentinya. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. H. Abd Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar,
2. Dr. Baharullah, M. Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Ayahanda Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M. Pd Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah

membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

5. kepala Sekolah UPT SPF SD INPRES BTN IKIP I beserta seluruh Guru dan peserta didik kelas V.
6. Saudara tercinta Abraham Kasy Alasadi dan Mahyulid Kasy Althof yang memberikan saya dukungan baik secara emosional maupun finansial.
7. Nur Syawalia Hasrun Aras yang selalu menemani saya setiap proses saya dan mendoakan setiap langkah saya dan teman-teman zona 9 yang selalu mendukung saya.
8. UKM Bahasa yang telah memberikan banyak pengalaman selama masa kuliah dan memberikan banyak pelajaran selama kepengurusan, serta tak lupa ucapan kepada seluruh anggota divisi debat bahasa inggris yang memberikan kenangan yang bermakna bagi penulis.
9. Teman-teman girls yaitu kak Risna, Salsa, Asmi, Aul, Naya, Putri yang selalu menemani penulis healing dan membantu penulis selama proses pengerjaan skripsi.
10. Kak Supi, kak Wija, dan kak Alda yang sudah membantu dan mendukung penulis selama ini.
11. Kak cimma dan teman-teman persatuan yang masih menjaga silahturahmi sampai sekarang dan membantu penulis selama KKN.
12. Alda, Puput dan Azizah yang masih ingin berteman dengan penulis dari SMA sampai sekarang serta teman-teman lainnya tidak sempat disebut satu per-satu.

Akhirnya segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan segala hal yang terbaik serta saran dan kritik dari berbagai pihak sifatnya membangun, karena penulis yakin bahwa tidak ada satupun hal yang sempurna melainkan dari sang pencipta. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi. Aamiin

Makassar, 21 Januari 2024



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

SURAT PERJANJIANv

ABSTRAKvii

KATA PENGANTARviii

DAFTAR ISIxii

DAFTAR TABELxiv

DAFTAR GAMBARxv

DAFTAR LAMPIRANxvi

BAB I1

PENDAHULUAN1

 A. Latar Belakang1

 B. Rumusan Masalah5

 C. Tujuan Penelitian6

 D. Manfaat Penelitian6

BAB II8

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS8

 A. Kajian Teori8

 B. Kerangka pikir32

 C. Implementasi Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi
 Digitial pada pembelajaran perkalian dan pembagian36

 D. Hasil Penelitian yang Relevan38

 E. Hipotesis39

BAB III41

METODE PENELITIAN41

 A. Jenis Penelitian41

 B. Lokasi dan Waktu Penelitian41

C.	Populasi dan Sampel	42
D.	Desain Penelitian.....	43
E.	Perlakuan dan Variabel Penelitian	44
F.	Definisi Operasional Perlakuan dan Variabel	44
G.	Prosedur penelitian.....	45
H.	Instrumen Penelitian.....	46
I.	Teknik Pengumpulan Data	47
J.	Teknik Analisis data.....	49
	BAB IV	53
	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
	BAB V.....	62
	SIMPULAN DAN SARAN.....	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Problem Based Learning (Ariyana et al., 2018).....	13
Tabel 2.2 Sintaks Problem Based Learning(Ariyana et al., 2018) yang diintegrasikan dengan literasi digital.....	23
Tabel 2.3 Implementasi Penerapan Model Problem-Based Learning Berbasis Literasi Digital.....	36
Tabel 3.1 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	48
Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar.	48
Tabel 4.1 Data Deskriptif Nilai Pretest Dan Posttest.....	54
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik	55
Tabel 4. 3 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP I.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	56
Tabel 4.5 Uji Homogenitas	57
Tabel 4.6 Hasil uji signifikansi Paired Samples t-Test	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 bagan kerangka pikir 35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	70
Lampiran 2 Analisis Data	110
Lampiran 3 Data Yang Diperoleh	111
Lampiran 4 Hasil Belajar Siswa.....	115
Lampiran 5 Dokumentasi.....	120
Lampiran 6 Persuratan	123
Lampiran 7 Hasil Turnitin.....	126



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap aspek kehidupan dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan kemajuan yang begitu pesat, perubahan pun berlangsung dengan cepat (Krisnawati et al., 2022). Salah satu keterampilan yang kini dianggap esensial bagi setiap individu, terutama siswa, adalah literasi digital (Fadhillah et al., 2024). Pemanfaatan media, strategi pembelajaran serta model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dikarenakan adanya tuntutan capaian pembelajaran yang semakin kompleks (Fitrianti, 2023). Literasi digital sangat penting untuk membekali generasi muda dengan keterampilan yang relevan dan mendalam. Hal ini menjadi semakin krusial mengingat peran teknologi yang begitu besar dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana teknologi telah terintegrasi dengan baik ke dalam kurikulum sekolah (Cynthia & Sihotang, 2023).

Literasi digital berperan dalam membentuk peserta didik agar memiliki pola pikir yang kritis dan kreatif (Fitrianti, 2023). Literasi digital dapat membantu peserta didik menjadi mandiri dalam menemukan pengetahuan baru, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills), terutama dalam keterampilan berpikir kritis (Machfiroh et al., 2020). Proses pembelajaran yang baik adalah dimana siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran (Dahlia, 2022). Salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif

selama proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Riswati, Alpusari, Marhadi, 2018 dalam Dahlia, 2022). Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

Berasarkan hasil di observasi di SD Inpres BTN IKIP I menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap operasi perkalian dan pembagian pecahan masih tergolong rendah. Ini dibuktikan dari hasil nilai ulangan yang masih tidak memenuhi standar KKM karena hanya 30% siswa yang bisa mencapai nilai KKM untuk perkalian pecahan dan 20% untuk pembagian pecahan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini menjadi indikator bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep perkalian dan pembagian.

Setelah melakukan wawancara dengan guru dan siswa, rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti minimnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa karena banyak siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dan kurang aktif dalam bertanya selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut, penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu model yang berpotensi memberikan dampak positif adalah *Model Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan literasi digital. Pendekatan ini

menekankan pada pemecahan masalah nyata serta pemanfaatan teknologi digital, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak pada hasil belajar, khususnya dalam materi perkalian dan pembagian pecahan.

Dari hasil Penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh (Aliyah & Sapitri, 2024), “Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital siswa MTS Darul Ihsan Anggana Melalui Pendekatan Problem Based Learning” menyatakan bahwa Literasi digital di era Revolusi Industri 4.0 sangat penting terutama bagi siswa, Penguasaan literasi digital bukan hanya tentang kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencangkup kemampuan berpikir kritis, evaluasi informasi, dan kolaborasi. Penerapan Model *Problem-Based Learning*, siswa didorong untuk belajar secara mandiri dan aktif dalam memecahkan masalah yang relevan dengan dunia nyata. Model *Problem-Based Learning* membantu meningkatkan literasi digital dengan memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang penting di dunia digital saat ini. Model *Problem-Based Learning* memperkuat kemampuan siswa dalam mengakses, mengelola, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif.

Model *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan tipe konstruktivistik jika dilihat dari teori belajar oleh ahli pendidikan (Machfiroh et al., 2020). Model *Problem Based Learning* didukung oleh teori-teori belajar dan perkembangan. Teori yang menjadi

landasan perkembangan Model Problem Based Learning adalah teori perkembangan piaget, teori belajar sosial-konstruktivisme vygotsky, (Ardianti et al., 2021).

Menurut Piaget, pembelajaran yang efektif berlangsung ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman baru. Proses ini mencakup eksperimen, manipulasi, dan pencarian jawaban secara mandiri, yang memungkinkan siswa merevisi pemahaman mereka sebelumnya. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan pemikiran kritis, motivasi belajar, dan kemampuan eksplorasi siswa (Ardianti et al., 2021).

Chotimah dan Fathurrohman dalam Ardianti, et all (2021) teori Vygotsky menekankan bahwa perkembangan mental anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dalam lingkungan belajar. Anak memiliki fungsi mental dasar sejak lahir, namun kemampuan ini berkembang melalui pengalaman dan pendidikan yang melibatkan interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran sosiokultural memainkan peran penting dalam membentuk kesadaran dan perkembangan kognitif anak.

Penelitian ini menggunakan Model *Problem Based Learning* yang didasarkan pada teori Vygotsky dan Piaget, sebagaimana dijelaskan oleh Machfiroh et al. (2020). Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar, sementara Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui pengalaman belajar aktif. Oleh karena itu, penerapan Model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital dalam

penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang konstruktivistik, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam secara mandiri.

Penelitian ini sejalan dengan temuan (Aliyah & Sapitri, 2024) yang menekankan pentingnya literasi digital dalam keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa di era Revolusi Industri 4.0. Literasi digital tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan mengevaluasi informasi dan menyelesaikan masalah, yang menjadi inti dari Model *Problem Based Learning*.

Peserta didik akan diarahkan untuk memecahkan sebuah masalah dengan mencari solusi melalui platform digital. Dengan ini siswa diharapkan bisa memahami apa yang mereka dapatkan dan bisa menginterpretasikan apa yang telah mereka dapatkan. Hal ini akan membangkitkan rasa ingin tahu karena mereka akan berperan aktif dalam menyelesaikan suatu masalah melalui digital.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pembagian Dan Perkalian Pecahan Pada Kelas V Inpres BTN IKIP I"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: apakah terdapat pengaruh Model

Problem Based Learning berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas V SD INPRES IKIP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas V SD Inpres BTN IKIP I

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan refensi bagi peneliti untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Perkalian dan Pembagian Pecahan kelas V SD Inpres BTN IKIP I.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, kemampuan serta pengalaman mengajar menggunakan Model

Problem Based Learning Berbasis Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Inpres BTN IKIP I.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan yang bermanfaat tentang Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Inpres BTN IKIP I.

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman dalam pembelajaran yang lebih bermakna dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital terhadap Hasil Belajar siswa kelas V Inpres BTN IKIP



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari kata Latin *mathematika*, yang diambil dari bahasa Yunani *mathematike*, yang berarti "mempelajari." Kata tersebut berakar dari *mathema*, yang berarti pengetahuan atau ilmu (knowledge, science). Istilah *mathematike* juga berkaitan dengan kata *mathein* atau *mathenein*, yang berarti belajar atau berpikir. Berdasarkan asal katanya, matematika dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir atau bernalar (Tampubolon, 2014).

Menurut(Wandini et al., 2023) matematika adalah suatu ilmu yang menggunakan alat berpikir dan alat komunikasi untuk menyelesaikan berbagai masalah praktis. Ilmu ini memiliki beberapa unsur, di antaranya logika, intuisi, analisis, konstruksi, generalitas dan individualitas. Selain itu, matematika juga mencakup berbagai cabang, seperti aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis.

Menurut Freudenthal dalam Mulyono (2023), matematika sebaiknya tidak diajarkan kepada siswa sebagai produk yang telah jadi dan siap pakai. Melainkan, matematika harus dipahami sebagai

aktivitas yang melibatkan siswa dalam proses membangun konsep secara mandiri. Freudenthal memperkenalkan istilah "guided reinvention," yaitu proses di mana siswa secara aktif menemukan kembali suatu konsep matematika dengan arahan dan bimbingan dari guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka matematika adalah ilmu yang diperoleh melalui proses berpikir dan bernalar, yang mencakup berbagai cabang dan digunakan untuk menyelesaikan masalah, dan sebaiknya dipahami sebagai aktivitas yang melibatkan siswa dalam membangun konsep secara mandiri dengan bimbingan guru.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika pada SD

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Wandini et al (2023), tujuan pembelajaran matematika di SD/MI adalah sebagai berikut:

1. Memahami konsep-konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan menerapkannya dengan fleksibel, teliti, serta tepat untuk menyelesaikan masalah.
2. Menggunakan kemampuan berpikir logis untuk membangun kesimpulan umum melalui pengolahan data atau penyampaian ide-ide matematika.
3. Mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, termasuk memahami, merumuskan, menyelesaikan, dan menjelaskan solusi yang dihasilkan.

4. Menyampaikan ide-ide matematika secara jelas melalui tabel, simbol, atau diagram untuk menggambarkan situasi atau permasalahan.
5. Menghargai dan memahami pentingnya peran matematika dalam kehidupan sehari-hari

Menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 dalam Maesari, Marta, and Yusnira (2020), tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat: (1) memahami konsep-konsep matematika, (2) menyelesaikan masalah, (3) menggunakan penalaran matematis, (4) mengomunikasikan masalah secara terstruktur, dan (5) memiliki sikap serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika. Hal ini sejalan dengan National Council of Teachers of Mathematics (dikutip oleh Sari, 2017), yang merumuskan lima kemampuan dasar dalam pembelajaran matematika, yaitu pemecahan masalah (problem solving), penalaran dan pembuktian (reasoning and proof), komunikasi (communication), koneksi antar konsep (connections), dan representasi (representation).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan pembelajaran matematika di SD adalah untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika, menyelesaikan masalah, dan berpikir secara logis. Selain itu, siswa diharapkan dapat menghargai peran matematika dalam kehidupan sehari-hari dan menguasai keterampilan dasar

seperti pemecahan masalah, penalaran, komunikasi, serta menghubungkan konsep-konsep matematika.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD

Menurut (Nabila, 2021), karakteristik dari pembelajaran matematika di jejang sekolah dasar ada 4, yaitu

1) Pembelajaran matematika adalah bertahap

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari materi yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Selain itu, pembelajaran matematika juga disajikan secara progresif, dimulai dari hal-hal yang bersifat konkret, kemudian berlanjut ke tahap semi-konkret, hingga akhirnya mencapai konsep yang bersifat abstrak.

2) Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menggunakan metode spiral, yaitu pengulangan materi sebelumnya sebelum mempelajari materi baru untuk memperdalam pemahaman.

Metode ini juga bertujuan meningkatkan pemahaman siswa secara bertahap.

3) Pembelajaran matematika menggunakan penekanan pola pendekatan induktif

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menggunakan pendekatan induktif, yaitu dimulai dari contoh-contoh yang

dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, kemudian disimpulkan menjadi sebuah konsep.

- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran yang bersifat konsisten

Pembelajaran matematika di sekolah dasar didasarkan pada kebenaran yang bersifat konsisten. Hal ini karena matematika merupakan ilmu pasti, di mana kebenarannya tidak dapat diperdebatkan. Dalam matematika, sesuatu dikatakan benar jika memang benar, dan salah jika memang salah, dengan dasar yang tetap dan berasal dari teori-teori sebelumnya yang sudah diterima dan teruji kebenarannya.

Karakteristik-karakteristik diatas menegaskan bahwa pembelajaran matematika dirancang untuk mendukung pemahaman yang mendalam, bertahap, dan logis, sehingga siswa dapat membangun fondasi yang kokoh dalam berpikir matematis.

2. Model Pembelajaran Problem Based Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning

Menurut Saragih dalam Mei Diastuti (2021) Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata.

Menurut Ningrum et al (2023) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa aktif mencari solusi atas suatu masalah dengan memanfaatkan

informasi dari berbagai sumber dan pengalaman sehari-hari. Widiaswir dalam Ardianti et al., (2021), model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan masalah kontekstual sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka Model *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata dan kontekstual.

b. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Sintak Model *Problem Based Learning* menurut Arends dalam Ariyana et al. (2018) sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik pada masalah
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berdasarkan sintaks tersebut, langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yang bisa dirancang oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintaks Problem Based Learning (Ariyana et al., 2018).

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang	Kelompok mengamati dan memahami yang disampaikan guru atau

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan.	yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya. Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi.
Menganalisis dan mengevaluasi	Guru membimbing presentasi dan	Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
proses pemecahan masalah	mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (Ariyana et al., 2018),

yaitu:

- a) Pembelajaran dikelas berpusat pada siswa
- b) Meningkatkan pengendalian diri peserta didik
- c) Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik
- d) Peserta didik terdorong untuk mempelajari materi dan konsep baru pada saat memecahkan masalah
- e) Meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik sehingga dapat belajar dan bekerja dalam kelompok
- f) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah peserta didik
- g) Memadukan teori dan praktik sehingga peserta didik berpeluang memadukan pengetahuan lama dan baru
- h) Mendukung proses pembelajaran

- i) Peserta didik memperoleh keterampilan mengatur waktu, fokus, mengumpulkan data, menyiapkan laporan dan evaluasi
 - j) Memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.
- d. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (Ariyana et al., 2018), yaitu:
- a) Guru berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar
 - b) Siswa berpeluang membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ketika pertama kali dikemukakan di kelas
 - c) Individu atau kelompok dapat menyelesaikan perkerjaan mereka lebih awal atau terlambat
 - d) *Problem Based Learning* membutuhkan materi yang kaya dan penyeledikan/riset
 - e) *Problem Based Learning* cukup sulit diterapkan di semua kelas
 - f) Cukup sulit untuk menilai pembelajaran.

3. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Menurut Paul Gilster Utami (2020:215) dalam bukunya berjudul *Digital Literacy* (1997), “Literasi digital diartikan sebagai

kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer” Integrasi keterampilan digital dalam pendidikan memberikan peluang bagi siswa untuk lebih aktif, kritis, dan kreatif. Literasi digital sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, memahami materi matematika, berlatih, dan bersaing dalam lingkungan yang dinamis.

Menurut Indrawati dalam Artiyani (2023: 2) mengatakan bahwa “literasi digital adalah kemahiran menggunakan media digital atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara bijak, sehingga dapat terbina suatu hubungan yang baik dalam kehidupan sehari-hari”. Literasi digital mencakup kemampuan membaca dan menulis yang berkembang seiring kemajuan teknologi, sehingga pemahaman literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan dasar membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. (Dewi et al., 2021: 5252).

Kusumawati, et al dalam Fadhillah et al. (2024) mengatakan bahwa “literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti smartphone, tablet, laptop, dan PC desktop untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi

informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat". Artinya Literasi digital tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup pemahaman yang lebih luas tentang dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan literasi digital, individu dapat memanfaatkan teknologi secara produktif dan kreatif untuk mendukung berbagai aspek kehidupan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka, literasi digital adalah kemampuan yang mencakup keterampilan teknis dan kognitif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara efektif.

Berikut aspek literasi digital dalam pembelajaran meliputi (Fadhillah et al., 2024):

- 1) Literasi komputer, pemahaman dasar tentang cara kerja perangkat keras dan perangkat lunak, kemampuan menggunakan aplikasi komputer, dan keterampilan dalam mengelola dan memproses informasi digital.
- 2) Literasi visual dan komunikasi, siswa tidak hanya membuat dan menafsirkan pesan visual dengan lebih efektif, namun juga untuk menjadi konsumen yang lebih kritis terhadap informasi yang disajikan secara visual.

- 3) Literasi informasi, kemampuan untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan dan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif. Ini adalah keterampilan penting di era informasi, di mana data dan sumber informasi mudah diakses, namun juga memerlukan keahlian untuk menavigasi, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tersebut.
- b. Literasi digital dalam pembelajaran matematika

Jenkins dalam Muliawanti and Kusuma (2019) konsep tindakan literasi digital pada pembelajaran terdiri dari tiga pokok persoalan, antara lain menyatukan kegiatan literasi digital ke dalam pembelajaran, pembelajaran multilevel yang dibedakan, dan evaluasi hasil belajar peserta didik. Berikut konsep tindakan literasi digital pada pembelajaran matematika.

- 1) Perencanaan: Menyatukan kegiatan literasi digital ke dalam pembelajaran matematika

Integrasi literasi digital dalam pembelajaran matematika membutuhkan perencanaan matang dengan pendekatan POST (People, Objective, Strategies, Technology) untuk memastikan subjek, tujuan, strategi, dan teknologi terintegrasi secara efektif.

a) People (Subyek)

Guru perlu memahami kompetensi siswa, termasuk kemampuan matematika dan literasi digital, melalui pengamatan atau penilaian awal. Dengan itu, guru dapat merancang rencana pembelajaran yang sesuai untuk kebutuhan siswa secara efektif.

b) Objective (Tujuan)

Dalam hal ini, penting untuk mengidentifikasi kemampuan literasi digital yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. guru berharap siswa dapat menerapkannya bukan hanya sekeadarnya setelah proses pembelajaran berakhir. Dalam menyusun tujuan yang bermakna, guru harus mempertimbangkan materi yang dibutuhkan oleh siswa untuk mencapai tujuan tersebut, seperti aljabar, geometri, atau statistika. Maka dari itu, kemampuan siswa yang diterapkan antara lain kemampuan berpikir kritis, logis, analisis, dan kreatif. Ketika kemampuan tersebut dikolaborasikan dengan teknologi digital, maka hal tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran matematika dengan literasi digital.

c) Strategies (Strategi)

Dalam hal ini, penting untuk mengidentifikasi kegiatan belajar yang dapat membimbing siswa dalam

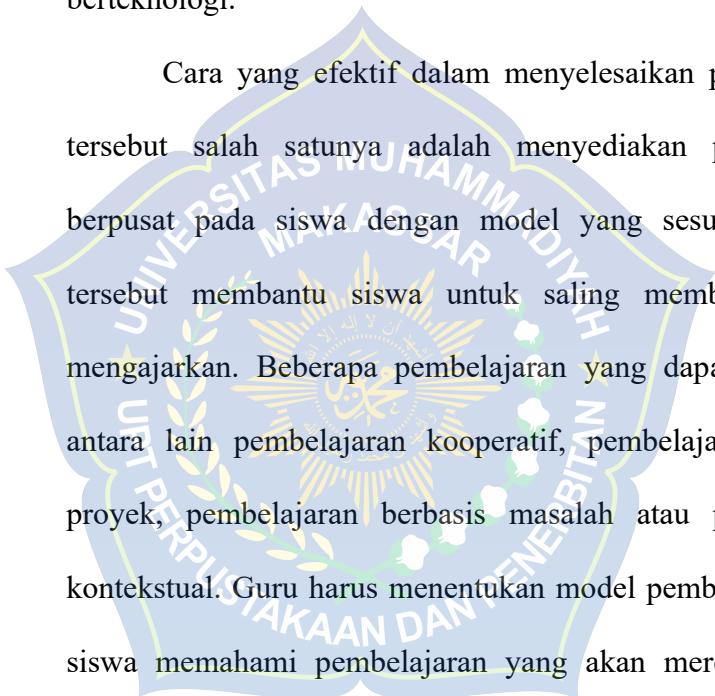
mencapai tujuan pembelajaran. strategi disusun untuk membangun menuju pencapaian belajar siswa berdasarkan tujuan pembelajaran. sebagai contoh, mendemonstrasikan penggunaan teknologi merupakan salah satu strategi yang penting, meskipun pembelajaran dianjurkan agar siswa menemukannya sendiri. hal tersebut efektif untuk pembelajaran yang menjadikan guru sebagai fasilitator.

d) Technology (Teknologi)

Dalam konteks literasi digital, penting untuk mempertimbangkan teknologi yang dapat diterapkan oleh siswa dalam mendukung pembelajaran sehari-hari. Sebagai contoh, menggunakan aplikasi pada smartphone untuk mencari informasi terkait materi pelajaran, membuat diagram atau grafik untuk memvisualisasikan data, atau mengirim dokumen melalui e-mail merupakan keterampilan dasar yang relevan. Oleh karena itu, literasi digital berperan penting dalam membantu siswa mengakses sumber belajar, memecahkan masalah, dan mengoptimalkan hasil pembelajaran.

- 2) Proses Pembelajaran: Pembelajaran matematika multilevel yang dibedakan dalam hal ini akan muncul beberapa pertanyaan, seperti bagaimana menghadapi kondisi yang kompleks dengan siswa beragam tingkatan atau seperti apakah pembelajaran di

mana siswa berkemampuan literasi lebih belajar dan siswa berkemampuan berliterasi kurang memperoleh perhatian. Pada kondisi ini, siswa memiliki kemampuan dengan rentang yang beragam. Beberapa siswa memiliki kemampuan pemahaman matematika yang kuat, tetapi memiliki kesulitan dalam berteknologi. Di lain pihak, ada beberapa yang memiliki pemahaman matematika yang lemah, tetapi mahir dalam berteknologi.



Cara yang efektif dalam menyelesaikan permasalahan tersebut salah satunya adalah menyediakan pembelajaran berpusat pada siswa dengan model yang sesuai. Kegiatan tersebut membantu siswa untuk saling membimbing dan mengajarkan. Beberapa pembelajaran yang dapat diterapkan antara lain pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah atau pembelajaran kontekstual. Guru harus menentukan model pembelajaran agar siswa memahami pembelajaran yang akan mereka lakukan, sehingga kegiatan literasi digital dapat diterapkan pada setiap proses pembelajaran.

3) Penilaian: Evaluasi hasil belajar matematika peserta didik

Pada proses ini, guru dapat mengetahui apakah kegiatan literasi digital pada pembelajaran berjalan efektif dan apakah siswa memperoleh pengalaman belajar atau tidak. Pada proses

evaluasi kegiatan literasi digital pada pembelajaran, tidak terdapat proses penilaian secara rinci terhadap literasi digital, seperti penilaian holistik dan analitik. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan literasi digital pada pembelajaran matematika berkaitan tentang cara siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, mengakses beragam informasi secara online, dan berpikir kritis dalam memilih informasi mengenai materi matematika. Maka dari itu, dalam proses evaluasi kegiatan literasi digital dapat dilakukan dengan pemberian tugas proyek, seperti mengakses berbagai sumber informasi dan video pembelajaran.

4. Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital

Model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital dalam langkah-langkahnya menggunakan tahapan dari model *Problem Based Learning*, namun yang membedakan adalah aktivitas pembelajaran akan disertai dengan menggunakan alat digital. Berikut adalah langkah-langkah *Problem Based Learning* berbasis literasi digital yang disesuaikan dengan langkah-langkah Model *Problem Based Learning* yang dijelaskan dalam bentuk tabel.

Tabel 2.2 Sintaks Problem Based Learning(Ariyana et al., 2018) yang diintegrasikan dengan literasi digital.

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan	Kelompok mengamati dan memahami yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari PPT

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	dipecahkan secara kelompok Melalui PPT. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri melalui literasi digital.	Interaktif yang ditampilkan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru membagi kelompok dan memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik membuka link pembelajaran yang telah disediakan oleh guru.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memberikan link Quiziz yang akan dipecahkan untuk setiap kelompok. Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.	Peserta didik melakukan investigasi dengan memanfaatkan link yang sudah disediakan untuk bahan diskusi.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap	Kelompok menyusun hasil kerja melalui portofolio yang akan difoto dan dipresentasikan melalui proyektor. Kelompok lain akan memberikan masukan.

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	untuk dipresentasikan	
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok. Guru memberikan kembali link quiziz untuk tugas individu peserta didik. Guru memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari Guru dan kelompok lain. Peserta didik mengerjakan quiziz yang dibagikan oleh guru.

5. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil belajar

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Slamate dalam Nuryani (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar merujuk pada keterampilan atau kemampuan yang diperoleh seseorang setelah menjalani proses pembelajaran. Sementara itu, Nasution dalam Motoh, Hamna, and Kristina (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya

dalam bentuk pengetahuan, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan dan apresiasi terhadap sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan pada individu yang belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Nuryani (2018), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik pada dasarnya merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Menurut Nabillah and Abadi (2019), rendahnya hasil belajar matematika siswa juga disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kesulitan memahami konsep matematika dan rendahnya motivasi belajar akibat kebiasaan belajar yang kurang efektif. Selain itu, rendahnya hasil belajar juga dipengaruhi oleh kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran karena pembelajaran yang masih berpusat pada siswa.

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni dalam Nabillah & Abadi (2019), terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kondisi fisik individu yang dapat memengaruhi proses belajar.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis meliputi aspek-aspek psikologis yang berpengaruh pada pembelajaran, seperti tingkat kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat seseorang.

2) Faktor eksternal

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial mencakup interaksi yang terjadi di lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga.

c) Lingkungan non-sosial

Lingkungan non-sosial meliputi faktor-faktor seperti kondisi alam, ketersediaan perangkat pembelajaran, serta materi pelajaran yang digunakan.

c. Ranah Belajar

Menurut Ulfah & Opan Arifudin (2021), pemahaman individu tercermin dari hasil belajar yang memuaskan, ditandai dengan perubahan nilai yang lebih baik dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor

(Andryannisa, et al, 2023). Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual, 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, dan 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak (Ulfah & Opan Arifudin dalam Arifudin, 2020). Hasil belajar kognitif lebih dominan dibandingkan afektif dan psikomotor karena hasilnya lebih mudah terlihat secara langsung (Andryannisa, et al, 2023).

Menurut Bloom dalam Andryannisa, et al (2023) tujuan pembelajaran pada ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penalaran. Ranah ini dibagi menjadi enam tingkatan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar meliputi ingatan (recall), pemahaman (comprehension), dan penerapan (application), sementara kognitif tingkat tinggi mencakup analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation). Setiap tahapan ini secara bertahap dapat diidentifikasi dengan simbol C1, C2, C3, C4, C5, dan C6.

d. Teknik Penilaian Hasil Belajar

Menurut Purba & Naibaho, (2023), teknik penilaian adalah metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dalam penilaian kompetensi

pengetahuan, guru dapat menggunakan tiga metode utama: (1) tes tertulis, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, sebab-akibat, atau isian; (2) tes lisan, dengan menyajikan pertanyaan langsung kepada siswa; dan (3) penugasan, yang dapat dilakukan secara individu atau kelompok (Muhammad Anggana Galih Pratama et al., 2023).

Sudjana dalam Purba and Naibaho (2023) tes uraian adalah jenis pertanyaan yang mengharuskan siswa menjawab dengan cara menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, atau memberikan alasan menggunakan kata-kata dan bahasa mereka sendiri sesuai dengan tuntutan pertanyaan.. Berdasarkan sistem penskorannya, tes tertulis bentuk uraian dibagi menjadi dua jenis: tes uraian objektif dan non-objektif. Menurut Kusaeri dalam Muttaqin and Kusaeri (2017) Tes uraian objektif memiliki penskoran yang dapat dilakukan secara objektif karena jawaban yang diharapkan berpedoman pada konsep atau pengertian tertentu. Sebaliknya, tes uraian non-objektif menuntut jawaban berdasarkan pendapat atau interpretasi peserta tes, sehingga penskorannya cenderung sulit dilakukan secara objektif dan biasanya dinyatakan dalam bentuk rentang nilai.

6. Perkalian dan Pembagian Pecahan

a. Pengertian pecahan

Sukiyanto et al (2021) Pecahan, yang dalam bahasa Inggris disebut *fraction*, berasal dari kata Latin *fractio*, yang merupakan bentuk kata benda dari *franger*, yang berarti memecah. Oleh karena itu, istilah bilangan pecahan sering digunakan sebagai sinonim dari pecahan. Kata "pecahan" merujuk pada bagian dari keseluruhan yang memiliki ukuran sama, berasal dari bahasa Latin *fractio*, yang bermakna memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Secara umum, pecahan terdiri atas dua bagian utama, yaitu pembilang dan penyebut, yang penulisannya dipisahkan oleh garis lurus, bukan garis miring (/). Istilah pecahan dapat digunakan untuk merujuk suatu bilangan yang ditulis dalam $\frac{a}{b}$ dan angka $\frac{a}{b}$ dimana a, b merupakan bilangan bulat. b bukan merupakan bilangan faktor a, dan $b \neq 0$. Contoh $\frac{1}{2}, \frac{2}{3}$, dan seterusnya. Penting untuk memperhatikan penggunaan simbol pecahan sebagai bilangan atau angka. Sebagai contoh, jika dinyatakan bahwa bagian atas suatu pecahan disebut pembilang dan bagian bawah disebut penyebut, maka pecahan tersebut dipahami sebagai sebuah simbol atau angka. Namun, jika dinyatakan, "jumlah 13 dan 12," maka pecahan tersebut dimaksudkan sebagai suatu bilangan.

b. Perkalian pecahan

Menurut Sukiyanto et al (2021) Perkalian pecahan merupakan salah satu operasi dasar dalam matematika yang sering diajarkan di tingkat sekolah dasar. Proses ini melibatkan mengalikan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut.

a) perkalian pecahan dengan pecahan

Untuk melakukan perkalian pada pecahan, kalikanlah pembilang dengan pembilang serta penyebut dengan penyebut.

Contoh:

$$\frac{4}{3} \times \frac{8}{6} = \frac{32}{30} = 1 \frac{2}{30} = 1 \frac{1}{15}$$

Jadi, $\frac{4}{3} \times \frac{8}{6} = 1 \frac{1}{15}$

c. Pembagian Pecahan

Menurut (Aras, 2020) banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami operasi pembagian bilangan pecahan. Hal ini disebabkan oleh kerumitan bilangan pecahan itu sendiri, yang membuat operasi pembagiannya menjadi lebih sulit dipahami. Padahal, pada dasarnya konsep operasi pembagian pada bilangan pecahan tidak jauh berbeda dengan pembagian pada bilangan cacah maupun bilangan bulat, yaitu $a : b = \dots$ pada hakikatnya bertujuan untuk mencari bilangan c sedemikian sehingga $b \times c = a$.

Adapun jenis pembagian sebagai berikut (Sukiyanto et al, 2021) :

- a) Pembagian pecahan dengan pecahan
1. Konsep pembagian bilangan pecahan oleh bilangan pecahan dengan penyebut sama

Misalnya, Jika $\frac{a}{c}$ dan $\frac{b}{c}$ adalah bilangan pecahan, dengan $b \neq 0$ maka

$$\frac{a}{c} \div \frac{b}{c} = \frac{a}{b}$$

2. Konsep pembagian bilangan pecahan oleh bilangan pecahan dengan penyebut berbeda.

Untuk membagi bilangan pecahan dengan bilangan pecahan, kita dapat mengubah kedua bilangan pecahan tersebut dengan bilangan pecahan, kita dapat mengubah kedua bilangan pecahan tersebut menjadi pecahan senilai dengan penyebut sama.

Jika $\frac{a}{b}$ dan $\frac{c}{d}$ adalah bilangan pecahan, dengan $c \neq 0$ maka

$$\frac{a}{b} \div \frac{c}{d} = \frac{a \times d}{b \times d} \div \frac{b \times c}{b \times d} = \frac{a \times d}{b \times c}$$

B. Kerangka pikir

Matematika sering kali dinilai sebagai mata pelajaran yang sulit.

Pada SD Inpres BTN IKIP I, siswa kelas v mengalami kesulitan memahami materi perkalian dan pembagian pecahan dan Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan siswa menjadi pasif. Masalah ini sering kali membuat siswa merasa bahwa matematika

adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi ini masih rendah dan belum mencapai standar yang diharapkan.

Model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong siswa untuk aktif belajar melalui pemecahan masalah nyata dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi. Namun, penerapan Model *Problem Based Learning* akan lebih efektif jika didukung dengan literasi digital, yang memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses informasi dari sumber digital secara mandiri dan Mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan abad ke-21.

Mengintegrasikan Model *Problem Based Learning* dengan literasi digital memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara mandiri melalui sumber digital. Penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya perkalian dan pembagian pecahan, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan

pembagian pecahan pada siswa kelas V. Untuk memperoleh data yang valid, akan dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai dan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah intervensi pembelajaran diterapkan.



**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED
LEARNING BERBASIS LITERASI
DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD INPRES BTIN IKIP I**



**HASIL BELAJAR YANG BELUM
MEMENUHI NILAI KKM**



**MODEL PROBLM BASED
LEARNING BERBASI LITERASI
DIGITAL**

HASIL BELAJAR

1. Siswa memahami materi dengan baik.
2. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

**MODEL PROBLEM BASED
LEARNING
MEMPENGARUHI HASIL**

Gambar 2.1 bagan kerangka pikir.

C. Implementasi Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital pada pembelajaran perkalian dan pembagian

Menurut Haji dalam Aulia (2022). implementasi adalah proses menerapkan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan nyata sehingga menghasilkan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Sebagai bagian penting dari keseluruhan proses kebijakan, implementasi bertujuan untuk mencapai sasaran tertentu dengan menggunakan sarana dan prasarana yang sesuai serta dalam jangka waktu tertentu. Secara garis besar, implementasi kebijakan merupakan usaha untuk merealisasikan tujuan yang telah ditetapkan melalui pelaksanaan program-program terkait agar kebijakan tersebut dapat dilaksanakan secara efektif.

Berikut adalah implementasi penerapan model *problem-based learning* berbasis literasi digital.

Tabel 2.3 Implementasi Penerapan Model Problem-Based Learning Berbasis Literasi Digital.

Langkah kerja	Aktivitas
Orientasi pada masalah	<ul style="list-style-type: none">Guru memulai pembelajaran dengan memberikan permasalahan nyata yang melibatkan perkalian dan pembagian pecahan. Misalnya: "Santi membaca $\frac{2}{3}$ buku dalam 1 hari. Jika ia membaca selama $\frac{3}{5}$ hari, berapa bagian buku yang sudah dibaca Santi?" Sebuah pita panjangnya $\frac{3}{4}$ meter. Pita itu akan dipotong menjadi bagian-bagian yang masing-masing panjangnya $\frac{1}{8}$

Langkah kerja	Aktivitas
	<p>meter. Berapa banyak potongan pita yang bisa dibuat?</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyajikan masalah tersebut melalui PPT interaktif yang menggambarkan konteks masalah.
Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar	<p>Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memastikan mereka memahami langkah-langkah penggunaan alat digital. Setiap kelompok akan dipandu untuk membuka link melalui perangkat digital yang telah disiapkan.</p>
Membimbing penyeledikan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan investigasi dengan memanfaatkan literasi digital. Contoh aktivitas: membuka link video penjelasan di internet yang membahas strategi menyelesaikan masalah mengenai perkalian dan pembagian pecahan. Guru memantau aktivitas untuk memastikan mereka fokus pada tujuan pembelajaran. Guru memberikan link Quiziz yang berisikan masalah yang akan dipecahkan untuk setiap kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Setiap kelompok menyusun laporan hasil kerja melalui kertas portofolio yang akan difoto dan ditampilkan melalui proyektor. Hasil kerja dipresentasikan di depan kelas menggunakan proyektor.

Langkah kerja	Aktivitas
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok lain memberikan masukan untuk memperbaiki pemahaman.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	<p>Guru bersama siswa mengevaluasi solusi yang disajikan.</p> <p>Guru membuat kesimpulan bersama siswa.</p> <p>Guru membagikan link quiziz kepada siswa sebagai tugas individu.</p>

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti Aliyah and Sapitri (2024) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital siswa MTS Darul Ihsan Anggana Melalui Pendekatan Problem Based Learning” menyatakan bahwa Literasi digital di era Revolusi Industri 4.0 sangat penting terutama bagi siswa, Penguasaan literasi digital bukan hanya tentang kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, evaluasi informasi, dan kolaborasi. Penerapan Model *Problem-Based Learning*, siswa didorong untuk belajar secara mandiri dan aktif dalam memecahkan masalah yang relevan dengan dunia nyata. Model *Problem-Based Learning* membantu meningkatkan literasi digital dengan memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang penting di dunia digital saat ini. Model *Problem-Based Learning* memperkuat kemampuan siswa dalam mengakses, mengelola, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif.

Peneliti I Gusti, A.T.J dan Gaudensia Namur dengan judul “Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika” Hasil penelitian ini menunjukkan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian didapatkan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan rincian, yaitu terjadi peningkatan sebesar 7,88% pada siklus 1 dan 19,25% pada siklus 2. Dari hasil ini terlihat bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Secara statistik dapat dilihat sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_2 = \mu_1 \text{ vs } H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil belajar siswa menggunakan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital.

μ_2 : Rata-rata hasil belajar siswa tidak menggunakan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas V SD INPRES BTN IKIP I.

H_1 : Adanya Pengaruh positif yang signifikan dari penerapan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas V SD INPRES BTN IKIP I.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental*. Dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Bentuk. (Sugiyono, 2020)

Jenis penelitian ini dipilih untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada siswa kelas V SD INPRES BTN IKIP I. Dipilih karena tidak ada kelas kontrol yang peneliti gunakan melainkan hanya menggunakan pretest dan posttest, tetapi peneliti tetap menggunakan penelitian kuantitatif dalam mengelola data.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu SD Inpres BTN IKIP I Jl. Monumen Emmy Saelan III, Karunrung, Kec Rappocini, Kota Makassar

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

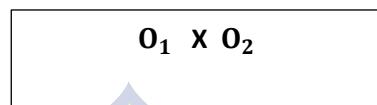
Populasi dalam penelitian pada kelas ini adalah siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP 1 SD Inpres BTN IKIP I Jl. Monumen Emmy Saelan III, Karunrung, Kec Rappocini, Kota Makassar tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 dan jumlah siswa perempuan sebanyak 6, Sehingga total subjek penelitian sebanyak 17 orang.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *non probability sampling tipe sampling jenuh*. Pada teknik ini, seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Pendekatan ini biasanya diterapkan jika ukuran populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang, atau ketika penelitian bertujuan menghasilkan generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat rendah (Sugiyono, 2020). Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I Jl. Monumen Emmy Saelan III, Karunrung, Kec Rappocini, Kota Makassar yang bertindak sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dalam pembelajaran menggunakan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital yang berjumlah 17 siswa yang terdiri jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 dan jumlah siswa perempuan sebanyak 6.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain dapat digambarkan seperti berikut:



O_1 = nilai pretest (sebelum diberi diklat)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi diklat)

Pengaruh terhadap hasil belajar = $O_2 - O_1$ (Sugiyono, 2020)

Berdasarkan gambar di atas, rancangan desain penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas eksperimen dengan melakukan test sebanyak dua kali. Awal kegiatan penelitian, diberikanlah *pretest* (O_1) kemudian diberikan *treatment* (X) selama pembelajaran dengan menerapkan Model *Problem Based Learning*, dan kemudian diakhir peneliti memberikan *posttest* (O_2) guna mengetahui perkembangan dan pengaruh *treatment* yang telah diterapkan dalam pembelajaran.

Alasan pemilihan desain ini karena ingin melihat hasil belajar di kelas tersebut dari sebelum melakukan penelitian dan sesudah melakukan penelitian pada siswa kelas V.

E. Perlakuan dan Variabel Penelitian

Perlakuan dan variabel penelitian pada penelitian yaitu:

1. Perlakuan

Perlakuan pada penelitian ini adalah penerapan Model *Problem Based learning* berbasis literasi digital.

2. Variabel

Variabel pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional Perlakuan dan Variabel

1. *Model Problem Based learning* berbasis literasi digital melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata dengan dukungan alat dan sumber digital (misalnya video pembelajaran). Literasi digital menjadi bagian untuk membantu siswa menganalisis informasi guna menyelesaikan masalah yang diberikan.
2. Hasil belajar siswa adalah perubahan positif dalam kemampuan siswa untuk memahami dan menganalisis materi pelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian pecahan diukur melalui perbandingan skor tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran menggunakan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital.

G. Prosedur penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian diawali dengan pengamatan atau observasi awal di sekolah untuk mendapatkan izin pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan berbagai perangkat yang mendukung penelitian, seperti modul ajar yang sesuai dengan model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital, soal *pretest* dan *posttest* yang dirancang untuk mengukur hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian pecahan, serta kebutuhan lain yang relevan guna memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian.

2. Tahap pelaksanaan dan tahap akhir

Penelitian ini direncanakan berlangsung dalam enam pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal mereka terkait materi perkalian dan pembagian pecahan. Pertemuan dua, tiga empat dan lima akan dilaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital. Namun pada pertemuan dua, tiga akan fokus pada materi perkalian pecahan dan pertemuan empat, lima akan fokus pada materi pembagian pecahan. Pertemuan keenam akan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi hasil belajar setelah intervensi. Tahap akhir penelitian melibatkan pengumpulan dan pengolahan data hasil penelitian. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk menentukan sejauh mana pengaruh model *Problem Based*

Learning berbasis literasi digital terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian pecahan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian tentang pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian dirancang untuk mengukur variabel yang terlibat.

1. Lembar tes hasil belajar

Lembar tes hasil belajar adalah alat yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi pembelajaran, seperti perkalian dan pembagian pecahan. Tes ini berupa soal uraian yang mencakup berbagai tingkat kesulitan untuk menguji pemahaman konsep serta kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Tes

Pretest dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital.

2. Lembar observasi

Lembar observasi adalah alat yang digunakan untuk mencatat dan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dalam

penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengamati interaksi siswa dalam diskusi kelompok dan penggunaan sumber digital

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data menjadi langkah penting dalam pelaksanaan penelitian, karena pada tahap ini penelitian memperoleh hasil yang valid dan dapat dipercaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes untuk mengukur kemampuan siswa dan dokumentasi untuk mendukung kebenaran data yang diperoleh.

1. Tes

Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa lembar kerja dan soal-soal yang dirancang untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan siswa terkait materi perkalian dan pembagian pecahan. Teknik pengumpulan data melalui tes bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berupa tes tertulis berbentuk soal uraian sebanyak masing-masing 10 butir, yang mencangkup *pretest* dan *posttest*.

Pretest diberikan pada awal penelitian untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi perkalian dan pembagian pecahan. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital sebagai bentuk perlakuan (*treatment*). Di akhir proses pembelajaran, *posttest* diberikan

untuk mengukur sejauh mana penerapan Model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar siswa.

Analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan prosedur yang dirancangkan oleh SD INPRES BTN IKIP I yaitu:

Tabel 3.1 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-64	Sangat Rendah
65-74	Rendah
75-84	Sedang
85-94	Tinggi
95-100	Sangat Tinggi

Sumber: SD Inpres BTN IKIP I

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar.

Nilai Hasil Belajar	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar
$75 < x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x \leq 75$	Tidak Tuntas

Sumber: SD Inpres BTN IKIP I

2. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk memantau aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada penerapan model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital. Melalui teknik ini, peneliti dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai penerapan model *Problem Based Learning* berbasis literasi digital.

3. Dokumentasi

Dalam pelaksanaan dokumentasi peneliti menggunakan kumpulan foto-foto yang diambil saat proses pembelajaran berlangsung. Pengambilan foto dilakukan oleh rekan sejawat yang membantu dalam proses pelaksanaan penelitian.

J. Teknik Analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistika inferensial yang digunakan untuk mennguji pengaruh variabel terikat. Adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk merangkum dan menggambarkan karakteristik data yang dikumpulkan dalam penelitian. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam analisis data, terutama dalam penelitian kuantitatif, karena membantu peneliti memahami dan menyajikan data dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Penyajian data statistik deskriptif dalam bentuk diagram atau tabel.

Analisis statistik deskriptif terdiri dari nilai *mean*, *median*, *maksimum*, *minimum*, dan *standard deviation*. Analisis statistik deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data berdasarkan pada hasil yang diperoleh dari jawaban responden pada masing-masing

indikator pengukur variabel. Untuk menyederhanakan proses data digunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 30

2. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Namun, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik atau uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas

a. Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data sampel dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data *pretest* dan *posttest*, digunakan untuk *Shapiro-Wilk* sample melalui SPSS versi 30 dengan taraf signifikansi 0,05. Sampel yang digunakan dalam uji ini terdiri dari 20 siswa.

Adapun kriteria pengujian normalitas yaitu:

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi-variasi dari jumlah sampel sama atau tidak. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 dari data sampel sebanyak 17 orang siswa. Adapun kaidah pengujinya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data homogen
 - 2) Jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak homogen
- c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan. Pengujian ini dilakukan dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05.

Secara statistik, uji hipotesis dapat dilihat sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_2 = \mu_1 \text{ vs } H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil belajar siswa menggunakan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital.

μ_2 : Rata-rata hasil belajar siswa tidak menggunakan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas V SD INPRES BTN IKIP I.

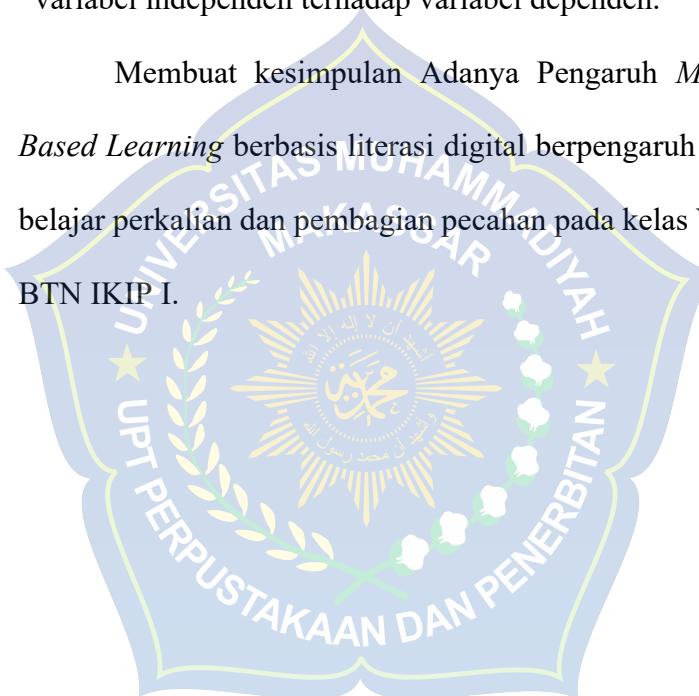
H_1 : Adanya Pengaruh positif yang signifikan dari penerapan *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas V SD INPRES BTN IKIP I.

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikansi dengan kaidah pengujian signifikan:

- 1) Jika nilai signifikansi $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- 2) Jika nilai signifikansi $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Membuat kesimpulan Adanya Pengaruh *Model Problem Based Learning* berbasis literasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas V SD INPRES

BTN IKIP I.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya dengan mengajukan hipotesis atau jawaban sementara. Lokasi penelitian ini adalah di UPT SD INPRES BTN IKIP I Jl. Monumen Emmy Saelan III, Karunrung, Kec Rappocini, Kota Makassar. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *problem-based learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan pada kelas v di sekolah tersebut.

1. Hasil Belajar

Data variabel Hasil Belajar diperoleh melalui analisis tes tulis siswa yaitu *pretest* dan *posttest* dari mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian pecahan dengan jumlah responden 17 siswa.

Setelah murid diberikan *pretest* dan *posttest*, maka diperoleh data berupa nilai-nilai hasil tes murid. Kemudian nilai-nilai tersebut diolah dengan menggunakan software SPSS 30, dengan demikian diperoleh data statistik deskriptif sebagai berikut

Tabel 4.1 Data Deskriptif Nilai Pretest Dan Posttest

Data	Hasil Belajar	
	Pretest	Posttest
Mean	45.29	86.76
Median	45	88
Modus	43 dan 50	83 dan 88
Skor Ideal	100	100
Nilai Minimum	33	78
Nilai Maximum	53	98
Standar Deviasi	5.987	4.724
Jumlah siswa	17	17

Sumber: SPSS 30

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat dilihat bahwa skor rata rata hasil pretest siswa adalah 45.29 dari skor ideal 100, dengan standar deviasi 5.987. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa lebih besar dibandingkan dengan standar deviasi, yang mengidikasikan bahwa nilai rata-rata tersebut dapat mewakili data keseluruhan dan memiliki sebaran data yang bervariasi. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 53 dan skor terendah 33. Sedangkan skor rata rata hasil posttest siswa adalah 86.76 dari skor ideal 100. dengan standar deviasi 4.724. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa lebih besar dibandingkan dengan standar deviasi, yang mengidikasikan bahwa nilai rata-rata tersebut dapat mewakili data keseluruhan dan memiliki sebaran data yang bervariasi. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 98 dan skor terendah 78.

Selanjutnya data disajikan dalam tabel distribusi frekuensi agar memperoleh gambaran yang lebih jelas. Adapun distribusi frekuensi kriteria hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

Kategori	Interval Kelas	Frekuensi (F)		Persen (%)	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Sangat Rendah	0-64	17		100	
Rendah	65-74			0	0
Sedang	75-84		7	0	41
Tinggi	85-94		9	0	53
Sangat Tinggi	95-100		1	0	6
Jumlah		17	17	100	100

Sumber: Microsoft Excel

Berdasarkan tabel 4.2 di atas hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan model *problem-based learning* berbasis literasi digital terlihat adanya perubahan terhadap hasil belajar siswa. Pada saat pretest, seluruh peserta didik berada dalam kategori hasil belajar yang rendah. Terdapat 17 (100%) siswa dalam kategori sangat rendah.

Namun setelah model *problem-based learning* berbasis literasi digital dalam proses pembelajaran, hasil posttest menunjukkan pergeseran distribusi yang drastis: yaitu Sebanyak 7 (41%) siswa masuk kategori sedang, sebanyak 9 (53%) siswa masuk kategori tinggi dan sebanyak 1 (6%) siswa mencapai kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa adanya perubahan hasil belajar setelah penggunaan model *problem-based learning* berbasis literasi digital.

Selanjutnya nilai skor hasil belajar (posttest) siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I di kategorikan berdasarkan tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP I

Nilai Hasil Belajar	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	17	100
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	0	0

Nilai Hasil Belajar	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Jumlah		17	100

Pada tabel 4.3 Menunjukkan bahwa seluruh siswa termasuk dalam kategori tuntas sebanyak 17 siswa (100%). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa SD Inpres BTN IKIP I terdapat pengaruh setelah diterapkan model *problem-based learning* berbasis literasi digital.

1. Hasil Uji prasyarat analisis

a. Normalitas

Normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Normalitas diujikan pada masing-masing variabel penelitian yang meliputi: Hasil Belajar Siswa. Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis *shapiro-wilk* dan untuk perhitungannya menggunakan program SPSS 30 for Windows. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil normalitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan berikut ini.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistik	df	Sig
Posttest	.901	17	.070
Pretest	.913	17	.114

Sumber: SPSS 30

Pada tabel 4.4 *Test of Normality* pada *Shapiro-Wilk* di atas, nilai signifikansi untuk data *pretest* adalah $0,070 > 0,05$, sehingga dapat

disimpulkan bahwa data tersebut normal. Sementara itu, data *posttest* adalah $0,114 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi-variasi dari jumlah sampel sama atau tidak. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 dari data sampel sebanyak 17 orang siswa. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil homogenitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan berikut ini.

Tabel 4.5 Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig
Based on Mean	3.118	5	9	.066

Pada Tabel 4.5 terdapat nilai signifikansi $0,066 > 0,05$. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

c. Uji Hipotesis

1) Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar

Tabel 4.6 Hasil uji signifikansi *Paired Samples t-Test*

		<i>Paired Differences</i>						<i>Significance</i>		
		Mean	<i>Std. Devition Std. Error Mean Lower</i>			Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair	<i>Pretest-Posttest</i>	-41.471	3.412	.827	-43.225	-39.716	-50.118	16	<.001	<.001

Sumber: SPSS 30

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil analisis menggunakan *Paired Samples t-Test* terhadap skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa, diperoleh nilai *mean difference* sebesar -41.471 dengan standar deviasi sebesar 3.412 dan standar *error mean* sebesar 0.827. Nilai t hitung yang dihasilkan adalah -50.118 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 16. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai sig. (2-Tailed) = 0.001 < 0.05, yang berarti lebih kecil daripada tingkat signifikansi 0,05. Ini memperkuat bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan untuk hasil belajar siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres BTN IKIP I. Sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 17 siswa kelas V yang diberi perlakuan. Perlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem-based learning* berbasis literasi digital yang dapat dikatakan efektif dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran,

siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka diberi kesempatan untuk memahami materi secara mandiri dan saling membantu satu sama lain dalam memberikan pemahaman materi kepada sesama teman mereka.

Tahap awal sebelum diberi perlakuan dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tahap akhir setelah diberi perlakuan dilakukan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Jika terjadi perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*, perbedaan itu semata-mata karena perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem-based learning* berbasis literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres BTN IKIP I. Dilihat dari hasil penelitian terjadi peningkatan yang signifikan setelah penerapan model *problem-based learning* berbasis literasi digital. Rata-rata nilai pretest yang awalnya 45.29 meningkat secara drastis menjadi 86.76 pada *post-test*. Distribusi hasil belajar menunjukkan bahwa sebelum perlakuan semua siswa yaitu 17 siswa (100%) masih berada dalam kategori hasil belajar sangat rendah, sementara setelah penerapan model *problem-based learning* berbasis literasi digital, sebanyak 1 siswa (6%) mencapai kategori “Sangat Tinggi”, sebanyak 9 siswa (53%) berada pada kategori “Tinggi” dan sebanyak 7 siswa (41%) berada pada kategori “sedang”.

Penelitian ini membuktikan bahwa ada perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa

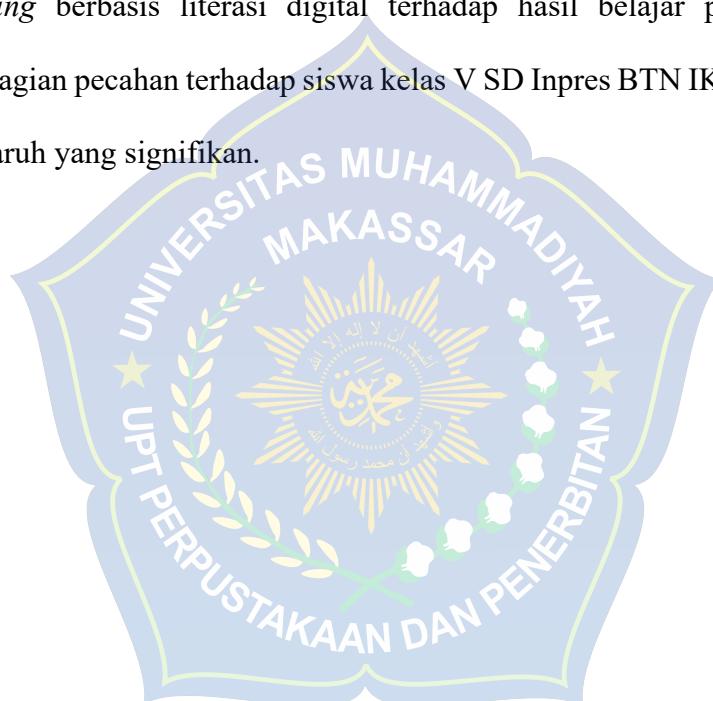
adanya pengaruh model *problem-based learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan temuan (Aliyah & Sapitri, 2024) tentang “ Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa MTS Darul Ihsan Anggana Melalui Pendekatan Problem Penerapan Model *Problem-Based Learning*” yang menyatakan bahwa Model *Problem-Based Learning* memperkuat kemampuan siswa dalam mengakses, mengelola, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Langkah-langkah Model *Problem-Based Learning* yang meliputi identifikasi masalah, analisis, perencanaan, implementasi, dan evaluasi, mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan literasi digital di masa depan. Sehingga, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model *Problem-Based Learning* di MTs Darul Ihsan Anggana dapat secara signifikan meningkatkan literasi digital siswa, yang merupakan keterampilan penting untuk adaptasi dan kontribusi di era teknologi modern.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, melalui *Paired Samples t-Test* untuk hasil belajar, menunjukkan hasil uji signifikansi nilai sig. (2-Tailed) = $0.001 < 0.05$, yang berarti lebih kecil daripada tingkat signifikansi 0,05. Ini memperkuat bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh signifikan terhadap penerapan model *problem-based learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar yang diterima secara statistik.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Gusti, A.T.J dan Gaudensia Namur dengan judul “Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika” Hasil

penelitian ini menunjukkan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian didapatkan, bahwa terjadi peningkatan pada pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan rincian, yaitu terjadi peningkatan sebesar 7,88% pada siklus 1 dan 19,25% pada siklus 2. Dari hasil ini terlihat bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem-based learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan terhadap siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I memiliki pengaruh yang signifikan.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem-based learning* berbasis literasi digital terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan terhadap siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai sig. (2- Tailed) = 0.001 < 0.05, yang berarti lebih kecil daripada tingkat signifikansi 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jika nilai signifikansi $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan terhadap kelas V SD Inpres BTN IKIP I.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk menerapkan model *problem based learning* berbasis literasi digital agar siswa berperan aktif selama proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian menggunakan model *problem based learning* berbasis literasi digital diharapkan dapat menggunakan desain penelitian lain yang melibatkan kelompok kontrol dan sampel yang lebih luas agar hasilnya dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, S. R., & Sapitri, E. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa MTS Darul Ihsan Anggana Melalui Pendekatan Problem-Based Learning*. 5(10).
- Andryannisa, Mahesa Az-zahra. Wahyudi, Aradelia Pinkkan. Sayekt, S. P. S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhu Jannah Depok. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Aras, L. (2020). *Bilangan dan Pembelajarannya: Pegangan Bagi Guru dan Calon Guru SD*.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*, 1–87. https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf
- Aulia, N. S. (2022). Implementasi ini merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, yang baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 4, 370–375. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kiis/article/view/3206%0Ahttp://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kiis/article/download/3206/2446>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital : pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723.
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.661>

- Fadhillah, F. S., Lestari, I., Fitrah, L., Nurul, S., & Ningsih, A. (2024). *Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Matematika Siswa*. 80, 635–642.
- Fitrianti, N. A. F. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Sdn Bulukerto 03 Batu. *Urnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(0), 1–23.
- Krisnawati, Sukmawati, & Husniati, A. (2022). Kasede-sede Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Krisnawati1,. *Wikipedia*, 465–475. https://id.wikipedia.org/wiki/Sang_Pencerah#/media/Berkas:Sang_Pencerah.jpg
- Machfiroh, N., Mustaji, & Harmanto. (2020). Pengembangan Perangkat Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 623–629.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 92–102. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.508>
- Mei Diastuti, M. (2021). *Metode Pbl Melalui Media Marquee Berbasis Hots*. 144.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Muhammad Anggana Galih Pratama, Fahmi Alfianto, Nilam Khoirotus Sa'adah, & Muhammad Miftahul Kamal. (2023). Teknik Penilaian Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(3), 16–24. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3.2182>
- Muliawanti, S., & Kusuma, A. B. (2019). *Prosiding Sendika : Vol 5 , No 1 , 2019 658* *Prosiding Sendika : Vol 5 , No 1 , 2019 659*. 5(1), 658–661.
- Mulyono, M. T. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep perbandingan Melalui Penerapan Mathematic Realistic Tugas Pembuatan Miniatur Pada Siswa Kelas VI SDN Bulukerto 01 Kota Batu Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(4), 1815–1838. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Muttaqin, M. Z., & Kusaeri, K. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Tertulis Bentuk Uraian Untuk Pembelajaran Pai Berbasis Masalah Materi Fiqh. *Jurnal Tatsqif*, 15(1), 1–23. <https://doi.org/10.20414/j-tatsqif.v15i1.1154>

- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Ningrum, S., Indiati, I., & Nugroho, A. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 7(2), 8460–8464.
- Nuryani, P. . et all. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 12–0. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i3.54230>
- Purba, E. S., & Naibaho, D. (2023). MAMPU MENENTUKAN TEKNIK PENILAIAN. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukiyanto; Cendana, wiputra; Mariamah; Ummah, M., & Khaerul; (2021). *Matematika untuk PGSD/PGMI* (Vol. 9, Issue 2).
- Tampubolon, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Dakon Bilangan Di Sekolah Dasar. *Analysis of Micro-Earthquakes in the San Gabriel Mountains Foothills Region and the Greater Pomona Area As Recorded By a Temporary Seismic Deployment*, 1(hal 140), 43. <http://www.springer.com/series/15440%0Apapers://ae99785b-2213-416d-aa7e-3a12880cc9b9/Paper/p18311>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Harahap, E. Y., Ramadani, R., & Adila, N. A. (2023). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384–391. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i3.143>
- Aliyah, S. R., & Sapitri, E. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa MTS Darul Ihsan Anggana Melalui Pendekatan Problem-Based Learning*. 5(10).

- Andryannisa, Mahesya Az-zahra. Wahyudi, Aradelia Pinkkan. Sayekt, S. P. S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhus Jannah Depok. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Aras, L. (2020). *Bilangan dan Pembelajarannya: Pegangan Bagi Guru dan Calon Guru SD*.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*, 1–87. https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01_Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf
- Aulia, N. S. (2022). Implementasi ini merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, yang baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 4, 370–375. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kiiis/article/view/3206%0Ahttp://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kiiis/article/download/3206/2446>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital : pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723.
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Fadhillah, F. S., Lestari, I., Fitrah, L., Nurul, S., & Ningsih, A. (2024). *Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Matematika Siswa*. 80, 635–642.
- Fitrianti, N. A. F. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Sdn Bulukerto 03 Batu. *Urnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(0), 1–23.

- Krisnawati, Sukmawati, & Husniati, A. (2022). Kasede-sede Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Krisnawati1., *Wikipedia*, 465–475. https://id.wikipedia.org/wiki/Sang_Pencerah#/media/Berkas:Sang_Pencerah.jpg
- Machfiroh, N., Mustaji, & Harmanto. (2020). Pengembangan Perangkat Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 623–629.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 92–102. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.508>
- Mei Diastuti, M. (2021). *Metode Pbl Melalui Media Marquee Berbasis Hots*. 144.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Muhammad Anggana Galih Pratama, Fahmi Alfianto, Nilam Khoirotus Sa'adah, & Muhammad Miftahul Kamal. (2023). Teknik Penilaian Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(3), 16–24. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3.2182>
- Muliawanti, S., & Kusuma, A. B. (2019). *Prosiding Sendika : Vol 5 , No 1 , 2019 658* *Prosiding Sendika : Vol 5 , No 1 , 2019 659*. 5(1), 658–661.
- Mulyono, M. T. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep perbandingan Melalui Penerapan Mathematic Realistic Tugas Pembuatan Miniatur Pada Siswa Kelas VI SDN Bulukerto 01 Kota Batu Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(4), 1815–1838. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Muttaqin, M. Z., & Kusaeri, K. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Tertulis Bentuk Uraian Untuk Pembelajaran Pai Berbasis Masalah Materi Fiqh. *Jurnal Tatsqif*, 15(1), 1–23. <https://doi.org/10.20414/j-tatsqif.v15i1.1154>
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574>

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Ningrum, S., Indiati, I., & Nugroho, A. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 7(2), 8460–8464.
- Nuryani, P. . et all. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 12–0. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i3.54230>
- Purba, E. S., & Naibaho, D. (2023). MAMPU MENENTUKAN TEKNIK PENILAIAN. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukiyanto; Cendana, wiputra; Mariamah; Ummah, M., & Khaerul; (2021). *Matematika untuk PGSD/PGMI* (Vol. 9, Issue 2).
- Tampubolon, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Dakon Bilangan Di Sekolah Dasar. *Analysis of Micro-Earthquakes in the San Gabriel Mountains Foothills Region and the Greater Pomona Area As Recorded By a Temporary Seismic Deployment*, 1(hal 140), 43. <http://www.springer.com/series/15440%0Apapers://ae99785b-2213-416d-aa7e-3a12880cc9b9/Paper/p18311>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Harahap, E. Y., Ramadani, R., & Adila, N. A. (2023). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384–391. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i3.143>

L

A

M



A

N

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

1. Modul Ajar



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2025**

Pertemuan 1

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
1. Nama Penulis	: NUR MAGHFIRA KASY AZZAHRA
Instansi	: SD INPRES BTN IKIP I
Tahun	: 2025
2. Jenjang Sekolah	: SD
3. Kelas/Semester	: 5/2
4. Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1JP)
TUJUAN PEMBELAJARAN	
Fase	: C
Elemen	: Menyimak, membaca dan memirsing, berbicara, menulis, berhitung dan mempresentasikan.
Tujuan Pembelajaran:	Melalui kegiatan mengenali bentuk pecahan yang sering ditemui sehari-hari, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam pecahan dengan baik.
Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:	<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif: <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa dapat mengamati permasalahan tentang pecahan yang ditayangkan pada video pembelajaran. (2) Siswa dapat menganalisis permasalahan tentang bentuk pecahan apa saja yang ada pada video pembelajaran. • Apektif: <ul style="list-style-type: none"> (1) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat mengetahui macam-macam bentuk pecahan. (2) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat menulis dan merangkai soal cerita tentang pecahan. • Psikomotorik: <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa dapat mempresentasikan/menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar tentang permasalahan yang berkaitan dengan pecahan yang ada dalam video pembelajaran. (2) Siswa dapat mengetahui permasalahan-permasalahan tentang pecahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
Konsep Utama	

Bilangan Pecahan
KOMPETENSI AWAL
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa belum bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan 2. Siswa belum mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari 3. Siswa belum bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan 4. Siswa belum bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan
PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> - Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia - Bernalar Kritis - Kreatif - Gotong-royong - Mandiri
SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> - LCD Proyektor, Laptop, HP - Video Pembelajaran tentang permasalahan pada pecahan - Quiziz
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta Didik Reguler/Umum
MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Problem Based Learning (PBL)
METODE PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan konsep dengan metode ceramah - Menggali pemahaman siswa mengenai pecahan melalui video pembelajaran - Menguatkan pemahaman siswa dengan teknik penugasan menggunakan quiziz
MODA PEMBELAJARAN
Luring
KOMPONEN INTI
PEMAHAMAN BERMAKNA
Setelah Pembelajaran:

1. Siswa bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan
2. Siswa dapat mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari
3. Siswa bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan
4. Siswa bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan

PERTANYAAN PEMANTIK

Jika kamu memiliki $\frac{2}{3}$ dari sebatang cokelat dan temanmu memberikan kamu $\frac{1}{2}$ dari bagian itu, berapa banyak cokelat yang kamu miliki?

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal: 10 menit

1. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.
4. Guru memulai dengan pertanyaan pemantik “Jika kamu memiliki $\frac{2}{3}$ dari sebatang cokelat dan temanmu memberikan kamu $\frac{1}{2}$ dari bagian itu, berapa banyak cokelat yang kamu dapatkan?”
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Siswa diajak bernyanyi bersama oleh guru dengan lagu “*Pecahan*” untuk mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya dan untuk memperkenalkan materi yang akan di pelajari hari ini.

Kegiatan inti : 70 menit

1. Mengorientasikan siswa pada masalah
 - a. Guru menyajikan materi dan masalah kontekstual melalui PPT yang akan ditayangkan di depan kelas dengan link berikut
https://www.canva.com/design/DAG1I05Z1Y/9URDbhLABiGxMPfOKqd2fw/edit?utm_content=DAG1I05Z1Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton.
2. Mengorganisasikan Peserta didik untuk belajar
 - a. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok.
 - b. Guru membagikan link
you tube:
<https://youtu.be/ZVqcZVO5hrg?si=pd7TUWcIl6OsoNEM>,
<https://youtu.be/4L9A2kP88Ro?si=aIDDANFbyIQKvQR9>
 Quiziz: <https://quizizz.com/join?gc=982459>
3. Membimbing penyeledikan dan menyajikan hasil karya
 - a. Guru mengarahkan siswa untuk menonton video YouTube dan menjawab latihan di quiziz
 - b. Guru berkeliling untuk mem antau p ekerjaan siswa.
 - c. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menampilkan video
 - d. Guru menyuruh siswa untuk memahami baik-baik video yang

- ditayangkan
- Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan quiziz secara kelompok.
 - Guru mengarahkan siswa untuk bersiap dalam melakukan presentasi pada hasil kelompok pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan Akhir : 10 menit

- Guru bersama siswa memberikan kesimpulan mengenai materi.
- Guru mengarahkan satu siswa untuk memimpin do'a selesai pembelajaran
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

REFLEKSI PENDIDIK

Manajemen Kelas :

- ❖ Apakah semua siswa aktif dalam pembelajaran?
- ❖ Apakah jam pembelajaran cukup?
- ❖ Adakah siswa yang mengalami kesulitan belajar?
- ❖ Adakah siswa yang mempunyai kesulitan dapat teratasi?
- ❖ Adakah kendala dalam pembelajaran?
- ❖ Apa strategi yang tepat untuk mengatasi k e t i k a a d a kendala ?

Ketercapaian kompetensi :

- ❖ Apa semua siswa mampu mencapai kompetensi?
- ❖ Apa semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik?
- ❖ Adakah perubahan sikap dan ketrampilan yang muncul selama proses pembelajaran?

LEMBAR REFLEKSI SISWA

NAMA SISWA :

Beri tanda centang sesuai dengan perasaanmu saat ini!

Pertanyaan	Iya	Tidak
1. Apakah kamu menyukai pembelajaran hari ini?		
2. Apa kamu senang belajar hari ini?		
3. Apa kamu merasa kesulitan dalam memahami materi pada link video ?		

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Bahan ajar berupa PPT
- Media Pembelajaran berupa Video Pembelajaran Tentang “Permasalahan Jenis Pecahan yang sering di jumpai dalam sehari – hari “.
- LKPD yang berupa link quiziz.
- Instrumen Penilaian (disertai kisi-kisi soal)

BAHAN BACAAN PENDIDIK

Buku Guru
Referensi lain

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Buku Siswa Referensi lain

Makassar, 05 Mei 2025

Mahasiswa



Nur Maghfira Kasy Azzahra
NIM. 105401123421

Mengetahui,
Guru Kelas V



Linawati, S.Pd., Gr., M.Pd
NIP. 19780204201402001



Pertemuan 2

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
5. Nama Penulis	: NUR MAGHFIRA KASY AZZAHRA
Instansi	: SD INPRES BTN IKIP I
Tahun	: 2025
6. Jenjang Sekolah	: SD
7. Kelas/Semester	: 5/2
8. Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1JP)
TUJUAN PEMBELAJARAN	
Fase	: C
Elemen	: Menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, menulis, berhitung dan mempresentasikan.
Tujuan Pembelajaran:	
Melalui kegiatan mengenali bentuk pecahan yang sering ditemui sehari-hari, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam pecahan dengan baik.	
Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:	
<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif: <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa dapat mengamati permasalahan tentang pecahan yang ditayangkan pada video pembelajaran. (2) Siswa dapat menganalisis permasalahan tentang bentuk pecahan apa saja yang ada pada video pembelajaran. • Apektif: <ul style="list-style-type: none"> (1) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat mengetahui macam-macam bentuk pecahan. (2) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat menulis dan merangkai soal cerita tentang pecahan. • Psikomotorik: <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa dapat mempresentasikan/menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar tentang permasalahan yang berkaitan dengan pecahan yang ada dalam video pembelajaran. (2) Siswa dapat mengetahui permasalahan-permasalahan tentang pecahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. 	

Konsep Utama:
Bilangan Pecahan

KOMPETENSI AWAL

1. Siswa belum bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan
2. Siswa belum mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari
3. Siswa belum bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan
4. Siswa belum bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia
- Bernalar Kritis
- Kreatif
- Gotong-royong
- Mandiri

SARANA DAN PRASARANA

- LCD Proyektor, Laptop, HP
- Video Pembelajaran tentang permasalahan pada pecahan
- Quiziz

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta Didik Reguler/Umum

MODEL PEMBELAJARAN

- Problem Based Learning (PBL)

METODE PEMBELAJARAN

- Penjelasan konsep dengan metode ceramah
- Menggali pemahaman siswa mengenai pecahan melalui video pembelajaran

Menguatkan pemahaman siswa dengan teknik penugasan menggunakan quiziz

MODA PEMBELAJARAN

Luring

KOMPONEN INTI

PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah Pembelajaran:

1. Siswa bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan
2. Siswa dapat mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari
3. Siswa bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan
4. Siswa bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan

PERTANYAAN PEMANTIK

Jika kamu memiliki $\frac{2}{3}$ dari sebatang cokelat dan temanmu memberikan kamu $\frac{1}{2}$ dari bagian itu, berapa banyak cokelat yang kamu miliki?

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal: 10 menit

1. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
5. Siswa diajak *bernyanyi* bersama oleh guru dengan lagu *"Pecahan"* untuk mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya dan untuk memperkenalkan materi yang akan di pelajari hari ini.
6. Guru menanyakan mengenai pemahaman siswa mengenai materi sebelumnya.

Kegiatan inti : 70 menit

1. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - a. Guru mengarahkan setiap kelompok menyusun laporan hasil kerja melalui kertas portofolio yang akan difoto dan ditampilkan melalui proyektor.
 - b. Hasil kerja dipresentasikan di depan kelas menggunakan proyektor.
2. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
 - a. Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok untuk tampil
 - b. Guru mengarahkan kelompok lain memberikan masukan untuk kelompok yang tampil
 - c. Guru memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok yang tampil
 - d. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.
 - e. Guru memberikan link quiziz <https://wayground.com/join?gc=42350620> kepada peserta didik untuk tugas individu

Kegiatan Akhir : 10 menit

1. Guru memberikan apresiasi dan kata motivasi kepada peserta didik.
2. Guru mengarahkan satu siswa untuk memimpin do'a selesai pembelajaran
3. Guru menutup pembelajaran.dengan mengucapkan salam

REFLEKSI PENDIDIK

Manajemen Kelas :

- ❖ Apakah semua siswa aktif dalam pembelajaran?
- ❖ Apakah jam pembelajaran cukup?
- ❖ Adakah siswa yang mengalami kesulitan belajar?
- ❖ Adakah siswa yang mempunyai kesulitan dapat teratas?
- ❖ Adakah kendala dalam pembelajaran?
- ❖ Apa strategi yang tepat untuk mengatasi ketika ada kendala ?

Ketercapaian kompetensi :

- ❖ Apa semua siswa mampu mencapai kompetensi?
- ❖ Apa semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik?
- ❖ Adakah perubahan sikap dan ketrampilan yang muncul selama proses pembelajaran?

LEMBAR REFLEKSI SISWA**NAMA SISWA :****Beri tanda centang sesuai dengan perasaanmu saat ini!**

Pertanyaan	Iya	Tidak
1. Apakah kamu menyukai pembelajaran hari ini?		
2. Apa kamu senang belajar hari ini?		
3. Apa kamu merasa kesulitan dalam memahami materi pada link video ?		

LAMPIRAN-LAMPIRAN

5. Bahan ajar berupa PPT
6. Media Pembelajaran berupa Video Pembelajaran Tentang “Permasalahan Jenis Pecahan yang sering di jumpai dalam sehari – hari ”.
7. LKPD yang berupa link quiziz.
8. Instrumen Penilaian (disertai kisi-kisi soal)

BAHAN BACAAN PENDIDIK

Buku Guru
Referensi lain

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Buku Siswa Referensi lain

Makassar, 05 Mei 2025

Mahasiswa



Nur Maghfira Kasy Azzahra
NIM. 105401123421

Mengetahui,
Guru Kelas V



Linawati, S.Pd., Gr., M.Pd
NIP. 19780204201402001



Pertemuan 3

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
1. Nama Penulis	: NUR MAGHFIRA KASY AZZAHRA
Instansi	: SD INPRES BTN IKIP I
Tahun	: 2025
2. Jenjang Sekolah	: SD
3. Kelas/Semester	: 5/2
4. Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1JP)
TUJUAN PEMBELAJARAN	
Fase	: C
Elemen	: Menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, menulis, berhitung dan mempresentasikan.
Tujuan Pembelajaran:	Melalui kegiatan mengenali bentuk pecahan yang sering ditemui sehari-hari, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam pecahan dengan baik.
Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:	<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif: <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa dapat mengamati permasalahan tentang pecahan yang ditayangkan pada video pembelajaran. (2) Siswa dapat menganalisis permasalahan tentang bentuk pecahan apa saja yang ada pada video pembelajaran. • Apektif: <ul style="list-style-type: none"> (1) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat mengetahui macam-macam bentuk pecahan. (2) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat menulis dan merangkai soal cerita tentang pecahan. • Psikomotorik: <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa dapat mempresentasikan/menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar tentang permasalahan yang berkaitan dengan pecahan yang ada dalam video pembelajaran. (2) Siswa dapat mengetahui permasalahan-permasalahan tentang pecahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep Utama: Bilangan Pecahan
KOMPETENSI AWAL
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa belum bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan 2. Siswa belum mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari 3. Siswa belum bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan 4. Siswa belum bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan
PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> - Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia - Bernalar Kritis - Kreatif - Gotong-royong - Mandiri
SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> - LCD Proyektor, Laptop, HP - Video Pembelajaran tentang permasalahan pada pecahan - Quiziz
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta Didik Reguler/Umum
MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Problem Based Learning (PBL)
METODE PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan konsep dengan metode ceramah - Menggali pemahaman siswa mengenai pecahan melalui video pembelajaran
Menguatkan pemahaman siswa dengan teknik penugasan menggunakan quiziz
MODA PEMBELAJARAN
Luring
KOMPONEN INTI
PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah Pembelajaran:

1. Siswa bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan
2. Siswa dapat mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari
3. Siswa bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan
4. Siswa bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan

PERTANYAAN PEMANTIK

Jika kamu memiliki $\frac{2}{3}$ dari sebatang cokelat dan temanmu memberikan kamu $\frac{1}{2}$ dari bagian itu, berapa banyak cokelat yang kamu dapatkan?

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal: 10 Menit

1. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.
4. Guru memulai dengan pertanyaan pemantik “Pernahkah kalian berbagi pizza dengan teman? Bagaimana cara membaginya supaya adil?”
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
7. Guru mengajak siswa *bernyanyi* dengan lagu “*Pecahan*” untuk mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya dan untuk memperkenalkan materi yang akan di pelajari hari ini.

Kegiatan inti : 70 Menit

1. Mengorientasikan siswa pada masalah
 - a. Guru menyajikan materi dan masalah kontekstual melalui PPT yang akan ditayangkan di depan kelas pada link berikut:
https://www.canva.com/design/DAG11I05Z1Y/9URDbhLABiGxMPfOKqd2fw/edit?utm_content=DAG11I05Z1Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton.
2. Mengorganisasikan Peserta didik untuk belajar
 - a. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok.
 - b. Guru membagikan link
you tube: <https://youtu.be/PskSxqpKUss?si=GV4bp06NOd1E5SrR>,
<https://youtu.be/WMfCj4AEPTk?si=feOpcvdZcaYa9ehn>
 - c. Quiziz: <https://quizizz.com/join?gc=394212>
3. Membimbing penyeledikan dan menyajikan hasil karya
 - a. Guru mengarahkan siswa untuk menonton video YouTube dan

- menjawab latihan di quiziz
- Guru berkeliling untuk memantau pekerjaan siswa.
 - Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menampilkan video
 - Guru menyuruh siswa untuk memahami baik-baik video yang ditayangkan
 - Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan quiziz secara kelompok
 - Guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan tugas kelompok.
 - Guru mengarahkan siswa untuk bersiap dalam melakukan presentasi pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan Akhir : 10 Menit

- Guru bersama siswa memberikan kesimpulan mengenai materi.
- Guru mengarahkan satu siswa untuk memimpin do'a selesai pembelajaran
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

REFLEKSI PENDIDIK

Manajemen Kelas :

- ❖ Apakah semua siswa aktif dalam pembelajaran?
- ❖ Apakah jam pembelajaran cukup?
- ❖ Adakah siswa yang mengalami kesulitan belajar?
- ❖ Adakah siswa yang mempunyai kesulitan dapat teratasi?
- ❖ Adakah kendala dalam pembelajaran?
- ❖ Apa strategi yang tepat untuk mengatasi ketika ada kendala ?

Ketercapaian kompetensi :

- ❖ Apa semua siswa mampu mencapai kompetensi?
- ❖ Apa semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik?
- ❖ Adakah perubahan sikap dan ketrampilan yang muncul selama proses pembelajaran?

LEMBAR REFLEKSI SISWA

NAMA SISWA :

Beri tanda centang sesuai dengan perasaanmu saat ini!

Pertanyaan	Iya	Tidak
4. Apakah kamu menyukai pembelajaran hari ini?		
5. Apa kamu senang belajar hari ini?		
6. Apa kamu merasa kesulitan dalam memahami materi pada link video ?		

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Bahan ajar berupa PPT
- Media Pembelajaran berupa Video Pembelajaran Tentang "Permasalahan

Jenis Pecahan yang sering di jumpai dalam sehari – hari “.
3. LKPD yang berupa link quiziz.
4. Instrumen Penilaian (disertai kisi-kisi soal)
BAHAN BACAAN PENDIDIK
Buku Guru Referensi lain
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK
Buku Siswa Referensi lain

Makassar, 05 Mei 2025



Pertemuan 4

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR

1. Nama Penulis	: NUR MAGHFIRA KASY AZZAHRA
Instansi	: SD INPRES BTN IKIP I
Tahun	: 2025
2. Jenjang Sekolah	: SD
3. Kelas/Semester	: 5/2
4. Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1JP)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Fase	: C
Elemen	: Menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, menulis, berhitung dan mempresentasikan.

Tujuan Pembelajaran:

Melalui kegiatan mengenali bentuk pecahan yang sering ditemui sehari-hari, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam pecahan dengan baik.

Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:

- Kognitif:
 - (1) Siswa dapat mengamati permasalahan tentang pecahan yang ditayangkan pada video pembelajaran.
 - (2) Siswa dapat menganalisis permasalahan tentang bentuk pecahan apa saja yang ada pada video pembelajaran.
- Apektif:
 - (1) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat mengetahui macam-macam bentuk pecahan.
 - (2) Dengan sikap sopan dan tertib siswa dapat menulis dan merangkai soal cerita tentang pecahan.
- Psikomotorik:
 - (1) Siswa dapat mempresentasikan/menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar tentang permasalahan yang berkaitan dengan pecahan yang ada dalam video pembelajaran.
 - (2) Siswa dapat mengetahui permasalahan-permasalahan tentang pecahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep Utama:

- Bilangan Pecahan

KOMPETENSI AWAL

1. Siswa belum bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan
2. Siswa belum mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari
3. Siswa belum bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat

<p>matematika tentang pecahan</p> <p>4. Siswa belum bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan</p>
PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> - Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia - Bernalar Kritis - Kreatif - Gotong-royong - Mandiri
SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> ✓ LCD Proyektor, Laptop, HP Video Pembelajaran tentang permasalahan pada pecahan Quiziz
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta Didik Reguler/Umum
MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Problem Based Learning (PBL)
METODE PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan konsep dengan metode ceramah - Menggali pemahaman siswa mengenai pecahan melalui video pembelajaran <p>Menguatkan pemahaman siswa dengan teknik penugasan menggunakan quiziz</p>
MODA PEMBELAJARAN
Luring
KOMPONEN INTI
PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>Setelah Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan 2. Siswa dapat mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari — hari 3. Siswa bisa merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan 4. Siswa bisa mempresentasikan permasalahan tentang pecahan
PERTANYAAN PEMANTIK
Jika kamu memiliki $\frac{2}{3}$ dari sebatang cokelat dan temanmu memberikan kamu $\frac{1}{2}$ dari bagian itu, berapa banyak cokelat yang kamu dapatkan?
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal: 10 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum mulai pembelajaran. 3. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Siswa

diajak bernyanyi bersama oleh guru dengan lagu “*Pecahan*” untuk mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya dan untuk memperkenalkan materi yang akan di pelajari hari ini.

8. Guru menanyakan mengenai pemahaman siswa mengenai materi sebelumnya.

Kegiatan inti : 70 Menit

1. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - a. Guru mengarahkan setiap kelompok menyusun laporan hasil kerja melalui kertas portofolio yang akan difoto dan ditampilkan melalui proyektor.
 - b. Hasil kerja dipresentasikan di depan kelas menggunakan proyektor.
2. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
 - a. Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok untuk tampil
 - b. Guru mengarahkan kelompok lain memberikan masukan untuk kelompok yang tampil
 - c. Guru memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok yang tampil
 - d. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.
 - e. Guru memberikan link quiziz <https://wayground.com/join?gc=59389980> kepada peserta didik untuk tugas individu

Kegiatan Akhir : 10 Menit

1. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa
2. Guru mengarahkan satu siswa untuk memimpin do'a selesai pembelajaran
3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

REFLEKSI PENDIDIK

Manajemen Kelas :

- ❖ Apakah semua siswa aktif dalam pembelajaran?
- ❖ Apakah jam pembelajaran cukup?
- ❖ Adakah siswa yang mengalami kesulitan belajar?
- ❖ Adakah siswa yang mempunyai kesulitan dapat teratas?
- ❖ Adakah kendala dalam pembelajaran?
- ❖ Apa strategi yang tepat untuk mengatasi ketika ada kendala ?

Ketercapaian kompetensi :

- ❖ Apa semua siswa mampu mencapai kompetensi?
- ❖ Apa semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik?
- ❖ Adakah perubahan sikap dan ketrampilan yang muncul selama proses pembelajaran?

LEMBAR REFLEKSI SISWA

NAMA SISWA :

Beri tanda centang sesuai dengan perasaanmu saat ini!

Pertanyaan	Iya	Tidak
1. Apakah kamu menyukai pembelajaran hari ini?		
2. Apa kamu senang belajar hari ini?		
3. Apa kamu merasa kesulitan dalam memahami materi pada link video ?		

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan ajar berupa PPT
2. Media Pembelajaran berupa Video Pembelajaran Tentang “Permasalahan JenisPecahan yang sering di jumpai dalam sehari – hari”.
3. LKPD yang berupa link quiziz.
4. Instrumen Penilaian (disertai kisi-kisi soal)

BAHAN BACAAN PENDIDIK

Buku Guru
Referensi lain

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Buku Siswa Referensi lain

Makassar, 05 Mei 2025

Mengetahui,
Guru Kelas V

Mahasiswa

Nur Maghfira Kasy Azzahra
NIM. 105401123421

Linawati, S.Pd., Gr., M.Pd
NIP. 19780204201402001



BAHAN AJAR DAN MEDIA BERBASIS IT & AV/VR

SD INPRES BTN IKIP I



**PERKALIAN DAN
PEMBAGIAN
PECAHAN**

KELAS V

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMIDIYAH MAKASSAR**

BAHAN AJAR

Instansi	: SDN INPRES BTN IKIP 1
Tahun	2025
Jenjang Sekolah	: SD
Kelas/Semester	: V / 1
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

Deskripsi Singkat

Bahan ajar ini berisi pembelajaran Matematika kelas 5 SD, tentang perkalian dan pembagian pecahan, melalui tayangan video pembelajaran, yang menyajikan permasalahan jenis pecahan yang sering ditemui sehari – hari dalam kegiatan pembelajarannya.

Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan mengenali bentuk pecahan yang sering ditemui sehari-hari, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian dalam pecahan dengan baik.

Relevansi

Bahan ajar ini memuat tentang perkalian dan pembagian pecahan, melalui tayangan video pembelajaran, yang menyajikan permasalahan jenis pecahan yang sering ditemui sehari – hari dalam kegiatan pembelajarannya, dengan menggunakan metode PBL. Dengan tujuan agar siswa dapat memahami jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui sehari- hari dengan baik.

Petunjuk Belajar

1. Berdoa sebelum memulai kegiatan belajar
2. Mengamati tayangan video pembelajaran
3. Pada bahan ajar ini siswa akan melakukan kegiatan belajar secara kelompok
4. Lakukan kegiatan pembelajaran ini secara gotong-royong, kreatif dan bernalar kritis

A. Kegiatan Inti

Indikator Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dalam pecahan
2. Mengetahui jenis permasalahan dalam pecahan yang sering ditemui dalam kegiatan sehari – hari
3. Merangkai soal cerita dalam bentuk kalimat matematika tentang pecahan
4. Mempresentasikan permasalahan tentang pecahan

Pokok-pokok Materi

1. Menyimak, membaca dan memirsakan dalam tayangan video pembelajaran
2. Berbicara, menulis, berhitung dan mempresentasikan.

Uraian Materi

Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan



PERKALIAN

Untuk mengalikan pecahan, kita mengalikan pembilang dan penyebut.

Contoh: Temukan $\frac{2}{3} \times \frac{1}{5}$.
 $\frac{2}{3} \times \frac{1}{5} = \frac{2 \times 1}{3 \times 5} = \frac{2}{15}$

PEMBAGIAN

Untuk membagi pecahan, kita mengalikan kebalikan (resiprokal) dari pembagi.

Contoh: $\frac{1}{4} \div \frac{2}{3} \rightarrow \frac{1}{4} \times \frac{3}{2}$
 ubah ke perkalian
 kebalikan (resiprokal)

Suatu jalur lari berjarak $\frac{3}{4}$ kilometer.

Jika seorang pelari mencapai setengah jalur tersebut, berapa jarak yang telah ditempuhnya?

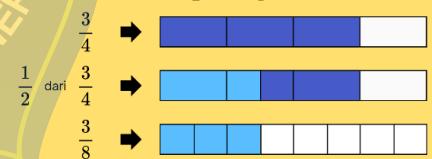
Suatu jalur lari berjarak $\frac{3}{4}$ kilometer.

Jika seorang pelari mencapai setengah jalur tersebut, berapa jarak yang telah ditempuhnya?

Setengah berarti $\frac{1}{2}$.

Temukan nilai $\frac{1}{2}$ dari $\frac{3}{4}$ untuk mengetahui jarak yang ditempuh pelari itu.

Mari visualisasikan $\frac{1}{2}$ dari $\frac{3}{4}$



Mari visualisasikan $\frac{1}{2}$ dari $\frac{3}{4}$

$\frac{3}{4} \rightarrow$ [blue bar, blue bar, blue bar, white bar]
 $\frac{1}{2}$ dari $\frac{3}{4} \rightarrow$ [blue bar, blue bar, white bar]
 $\frac{3}{8} \rightarrow$ [blue bar, blue bar, white bar, white bar, white bar, white bar]

Ini berarti pelari tersebut dapat menempuh jarak $\frac{3}{8}$ kilometer.

Mengalikan Pecahan

Kalikan pecahan untuk mendapatkan $\frac{1}{2}$ dari $\frac{3}{4}$

Itu berarti $\frac{1}{2}$ dari $\frac{3}{4}$ sama dengan $\frac{1}{2} \times \frac{3}{4}$.

Mengalikan Pecahan

LANGKAH 1
Kalikan pembilang dan penyebut

$$\frac{1 \times 3}{2 \times 4} = \frac{3}{8}$$

LANGKAH 2
Sederhanakan pecahan jika perlu.
Ini sudah dalam bentuk disederhanakan.

$\frac{3}{8}$

$\frac{1}{2}$ dari $\frac{3}{4}$ adalah $\frac{3}{8}$

Coba ini!

Suatu bidang memiliki lebar $\frac{3}{4}$ m dan panjang $\frac{2}{3}$ m.

Berapa luas bidang itu?

INGAT $\text{Area} = \text{length} \times \text{width}$

Coba ini!

JAWABAN
Suatu bidang memiliki lebar $\frac{3}{4}$ m dan panjang $\frac{2}{3}$ m.

Kalikan pecahannya, lalu sederhanakan untuk mendapatkan jawabannya.

$$\frac{3 \times 2}{4 \times 3} = \frac{6}{12} = \frac{1}{2}$$

Luas bidang itu adalah $\frac{1}{2}$ m².

Seorang pesepeda bersepeda sejauh $\frac{4}{5}$ km dalam waktu 9 menit.

Jika dia mempertahankan kecepatan yang sama setiap menit, berapa jarak yang ditempuhnya per menit?

Membagi Pecahan

LANGKAH 1
Temukan kebalikan (resiprokal) dari pembagi.

$$\frac{4}{5} \div 9$$

Kita tahu bahwa semua bilangan bulat memiliki penyebut 1.

$$9 = \frac{9}{1}$$

Untuk mendapatkan kebalikan (resiprokal) pecahan, tukar pembilang & penyebut:

$$\frac{9}{1} \rightarrow \frac{1}{9}$$

Membagi Pecahan

LANGKAH 2
Ubah operasi pembagian menjadi perkalian.

$$\frac{4}{5} \div 9 \rightarrow \frac{4}{5} \times \frac{1}{9}$$

LANGKAH 3
Kalikan pecahan.

$$\frac{4}{5} \times \frac{1}{9} = \frac{4 \times 1}{5 \times 9} = \frac{4}{45}$$

Pesepeda itu menempuh jarak $\frac{4}{45}$ km per menit.

Coba ini!

Sekelompok 4 atlet mengikuti lomba estafet sepanjang $\frac{7}{8}$ km.

Lomba ini dibagi empat bagian yang berjarak sama untuk keempat atlet.

Berapa km jarak tempuh masing-masing atlet?

Coba ini!

Sekelompok 4 atlet mengikuti lomba estafet sepanjang $\frac{7}{8}$ km.

Lomba ini dibagi empat bagian yang berjarak sama untuk keempat atlet.

Berapa km jarak tempuh masing-masing atlet?

JAWABAN

$$\frac{7}{8} \div 4 \rightarrow \frac{7}{8} \div \frac{4}{1}$$

$$\frac{7 \times 1}{8 \times 4} = \frac{7}{32}$$

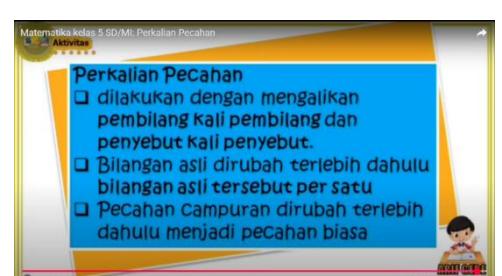
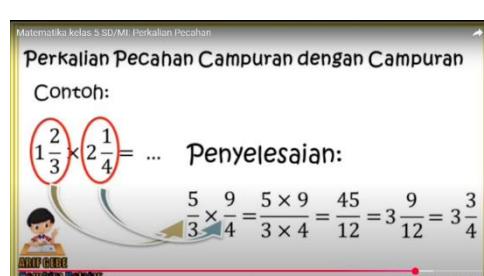
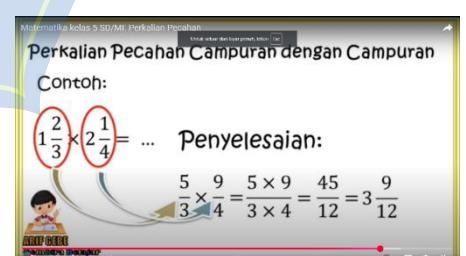
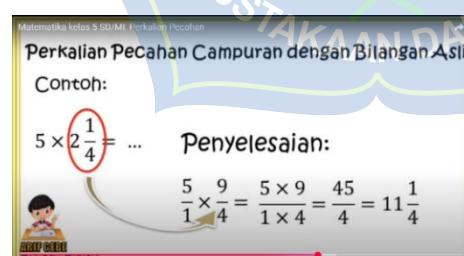
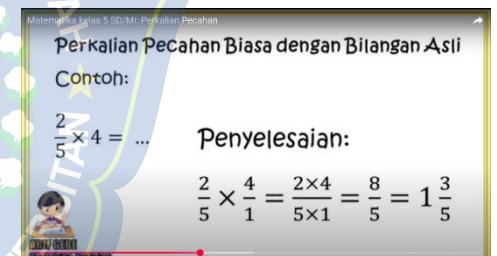
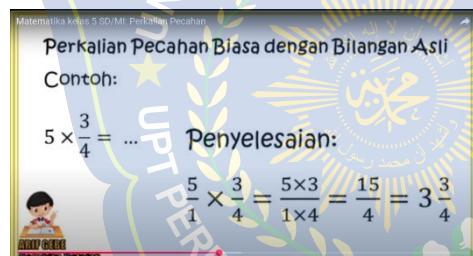
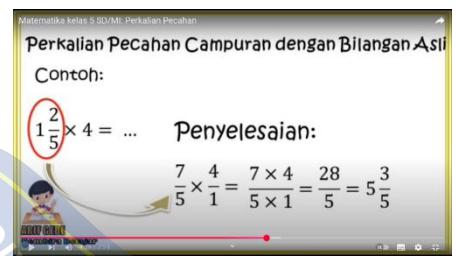
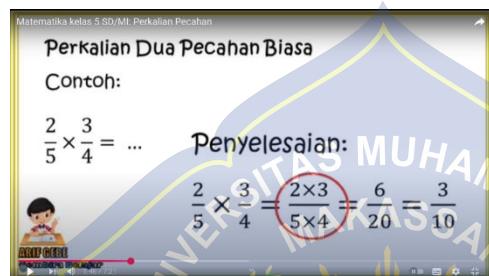
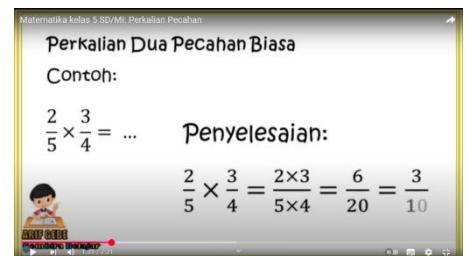
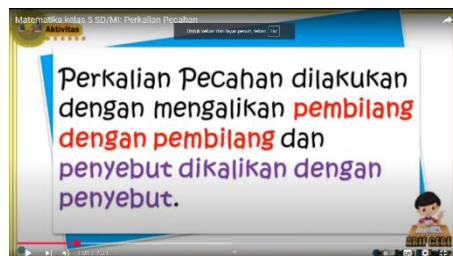
Setiap atlet akan menempuh jarak $\frac{7}{32}$ km.

Melalui mengamati video pembelajaran

Materi Perkalian Pecahan

<https://youtu.be/ZVqcZVO5hrg?si=pd7TUWcII6>

OsoNEM



<https://youtu.be/4L9A2kP88Ro?si=aIDDANFbyIQKvQR9>

Soal Cerita Perkalian Pecahan Kelas 5 SD
CANDRA KUN | PERKALIAN PECAHAN
KELAS 5 SD

Selesaikan soal cerita berikut! Tuliskan cara dan hasilnya di buku tulis-mu!

- Ibu memiliki $2\frac{1}{2}$ karung tepung. Jika setiap karung berasi $\frac{2}{5}$ kuintal tepung, berapa kuintal tepung Ibu seluruhnya?

$$\frac{2}{2} \times \frac{2}{5} = \frac{1}{1} = 1 \text{ kuintal}$$
 \diamond jadi tepung milik Ibu adalah 1 kuintal
- Ibu memiliki persediaan gula dalam 5 bungkus plastik. Apabila sebatap bungkus berisi $2\frac{1}{2}$ kg gula, berapa berat semua gula persediaan Ibu?

$$5 \times \frac{1}{2} = 5 \times \frac{5}{2} = \frac{25}{2} = 12\frac{1}{2} \text{ kg}$$

SUBSCRIBE

Soal Cerita Perkalian Pecahan Kelas 5 SD
CANDRA KUN | PERKALIAN PECAHAN
KELAS 5 SD

- Beni mandi menghabiskan air 16 gayung. Setiap gayung berasi $\frac{3}{5}$ liter. Berapa liter air yang dipakai Beni mandi?

$$16 \times \frac{3}{5} = \frac{48}{5} = 9\frac{3}{5} \text{ liter}$$
 \diamond jadi banyak air yang dipakai Beni $9\frac{3}{5}$ liter
- Siti akan membeli buku tulis sebanyak $1\frac{1}{2}$ lusin. Apabila harga buku per lusin Rp36.000,00, berapa rupiah Siti harus membayar?

$$1\frac{1}{2} \times Rp\ 36.000,00 = \frac{3}{2} \times Rp\ 36.000,00 = Rp\ 54.000,00$$
 \diamond jadi Siti harus membayar Rp 54.000,00

SUBSCRIBE

Soal Cerita Perkalian Pecahan Kelas 5 SD
CANDRA KUN | PERKALIAN PECAHAN
KELAS 5 SD

- Sebuah taman berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang $10\frac{1}{2}$ m dan lebar $8\frac{1}{4}$ m. Tentukan luas taman tersebut!

$$10\frac{1}{2} \times 8\frac{1}{4} = \frac{21}{2} \times \frac{33}{4} = \frac{693}{8} = 86\frac{5}{8} \text{ m}^2$$
 \diamond jadi luas taman tersebut $86\frac{5}{8} \text{ m}^2$
- Dayu berlari sejauh $5\frac{1}{2}$ km. Edo berlari sejauh $2\frac{1}{2}$ kali jarak yang ditempuh Dayu. Berapa km jarak yang ditempuh Edo?

$$5\frac{1}{4} \times 2\frac{1}{2} = \frac{21}{4} \times \frac{5}{2} = \frac{105}{8} = 13\frac{1}{8} \text{ km}$$

SUBSCRIBE

Soal Cerita Perkalian Pecahan Kelas 5 SD
CANDRA KUN | PERKALIAN PECAHAN
KELAS 5 SD

- Ali bersama orang tuanya bepergian dari Kota Palu ke Lombok melalui jalur merenguh jarak 590 km. Setelah menempuh $\frac{3}{5}$ perjalanan, mereka beristirahat. Berapa km perjalanan yang sudah dialiki Ali bersama orang tuanya?

$$590 \times \frac{3}{5} = 354 \text{ km}$$
 \diamond jadi perjalanan yang sudah dilalui Ali bersama orang tuanya adalah 354 km
- Uang Beni $3\frac{3}{4}$ kali lebih banyak daripada uang Roy. Jika uang Roy Rp4.800,00 berapakah uang Beni?

$$\frac{3}{4} \times Rp\ 4.800,00 = \frac{13}{4} \times Rp\ 4.800,00 = Rp\ 15.600,00$$

SUBSCRIBE

Soal Cerita Perkalian Pecahan Kelas 5 SD
CANDRA KUN | PERKALIAN PECAHAN
KELAS 5 SD

- Sebuah truk setiap kali mengangkut pasir setu nt volumenya $6\frac{2}{5} \text{ m}^3$. Hari itu truk mengangkut $4\frac{3}{5}$ nt pasir. Berapa m³ pasir yang diangkut truk tersebut?

$$6\frac{2}{5} \times 4\frac{3}{5} = \frac{27}{5} \times \frac{19}{5} = \frac{152}{25} = 30\frac{2}{5} \text{ m}^3$$
 \diamond jadi banyak pasir yg diangkut truk adalah $30\frac{2}{5} \text{ m}^3$
- Ali berlari mengelilingi lapangan $4\frac{1}{2}$ putaran. Jika setiap satu putaran menerlalu jarak $96\frac{1}{2}$ m, berapa m jarak yang ditempuh Ali?

$$4\frac{1}{2} \times 96\frac{1}{2} = \frac{9}{2} \times \frac{193}{2} = \frac{1737}{4} = 434\frac{1}{4} \text{ m}$$
 \diamond jadi jarak yang ditempuh Ali adalah $434\frac{1}{4} \text{ m}$

SUBSCRIBE

Materi Pembagian Pecahan

<https://youtu.be/PskSxqpKUss?si=GV4bp06NOd1E5SrR>

PEMBAGIAN PECAHAN BIASA KELAS 5 SD

Menentukan Hasil Pembagian Pecahan

$$\frac{a}{b} : \frac{c}{d} = \frac{a}{b} \times \frac{d}{c} = \frac{a \times d}{b \times c}$$

SUBSCRIBE

PEMBAGIAN PECAHAN BIASA KELAS 5 SD

Pembagian Pecahan biasa dengan bilangan asli

Contoh soal

$$\frac{7}{3} : 4 = \dots$$

$$\frac{7}{3} : \frac{4}{1} = \frac{7}{3} \times \frac{1}{4} = \frac{7 \times 1}{3 \times 4} = \frac{7}{12}$$

SUBSCRIBE

PEMBAGIAN PECAHAN BIASA KELAS 5 SD

Pembagian Pecahan biasa dengan bilangan asli

Contoh soal

$$5 : \frac{2}{4} = \dots$$

$$\frac{5}{1} : \frac{2}{4} = \frac{5}{1} \times \frac{4}{2} = \frac{5 \times 4}{1 \times 2} = \frac{20}{2} = 10$$

PEMBAGIAN PECAHAN BIASA KELAS 5 SD

Pembagian Pecahan biasa dengan pecahan biasa

Contoh soal

$$\frac{4}{5} : \frac{2}{3} = \dots$$

$$= \frac{4}{5} \times \frac{3}{2} = \frac{4 \times 3}{5 \times 2} = \frac{12}{10} = 1\frac{2}{10}$$

PEMBAGIAN PECAHAN BIASA KELAS 5 SD

Pembagian Pecahan biasa dengan bentuk pecahan lain

Contoh soal

$$\frac{3}{5} : 2\frac{1}{3} = \dots$$

$$= \frac{3}{5} : \frac{10}{3} = \frac{3}{5} \times \frac{3}{10} = \frac{3 \times 3}{5 \times 10} = \frac{9}{50}$$

<https://youtu.be/WMfCj4AEPTk?si=feOpevdZcaYa9ehn>

CANDRA KUN | PEMBAGIAN PECAHAN KELAS 5 SD

1 Di kelas Siti dan teman-temannya melakukan praktik membuat kue. Setiap satu kali membuat adonan membutuhkan $2\frac{1}{4}$ kg tepung. Apabila disediakan tepung 18 kg, berapa kali adonan yang dapat mereka buat?

$$18 : 2\frac{1}{4} = 18 : \frac{9}{4} = 16 \times \frac{4}{9} = 8 \text{ kue}$$

* Jadi mereka dapat membuat adonan kue sebanyak 8 kue

2 Keliling sebuah taman 24 m. Apabila di keliling taman akan diberi pot dengan jarak antarpot $1\frac{1}{2}$ m, berapa pot yang dibutuhkan?

$$24 : 1\frac{1}{2} = 24 : \frac{3}{2} = 16 \text{ pot}$$

Soal Cerita Pembagian Pecahan Matematika Kelas 5 SD

CANDRA KUN | PEMBAGIAN PECAHAN KELAS 5 SD

3 Seorang pedagang membeli gula 20 kg. Gula tersebut selanjutnya akan dibungkus dalam plastik-plastik kecil. Setiap plastik kecil berisi $1\frac{1}{4}$ kg. Berapa plastik kecil yang dibutuhkan pedagang tersebut?

$$20 : 1\frac{1}{4} = 20 : \frac{5}{4} = 16 \times \frac{4}{5} = 16 \text{ plastik}$$

* Jadi pedagang tersebut membutuhkan 16 plastik kecil

4 Beni mendapat tugas dari gurunya untuk membuat lukisan kolase. Saat ini dia memiliki $1\frac{1}{2}$ kg pasir halus. Sebuah kolase membutuhkan $\frac{1}{16}$ kg pasir halus. Berapa banyak kolase yang dapat dibuat Beni?

$$1\frac{1}{2} : \frac{1}{16} = 3 \times \frac{16}{1} = 48 \text{ kolase}$$

* Jadi Beni dapat membuat 48 kolase

Soal Cerita Pembagian Pecahan Matematika Kelas 5 SD

CANDRA KUN | PEMBAGIAN PECAHAN KELAS 5 SD

5 Persediaan beras Ibu 21 kg. Setiap hari menghabiskan beras untuk memasak $\frac{3}{4}$ kg. Berapa hari persediaan beras Ibu akan habis?

$$21 : \frac{3}{4} = 28 \times \frac{4}{3} = 28 \text{ hari}$$

* Jadi beras Ibu akan habis dalam waktu 28 hari

6 Ibu memiliki abon ikan $3\frac{1}{2}$ kg yang akan dimasukkan ke dalam 5 kantong plastik. Ukuran kantong plastik sama. Berapa kg berat setiap kantong plastik?

$$3\frac{1}{2} : 5 = \frac{7}{2} \times \frac{1}{5} = \frac{7}{10} \text{ kg}$$

Soal Cerita Pembagian Pecahan Matematika Kelas 5 SD

CANDRA KUN | PEMBAGIAN PECAHAN KELAS 5 SD

7 Sebuah mobil pick up akan mengangkut pasir 6 ton. Setiap kali angkut mobil hanya mampu membawa $2\frac{1}{2}$ kantong pasir. Berapa kali mobil pick up dapat mengangkut semua pasir?

$$60 : 2\frac{1}{2} = 60 : \frac{5}{2} = 60 \times \frac{2}{5} = 24 \text{ kali}$$

* Jadi mobil pick up dapat mengangkut sebanyak 24 kali

8 Lampu projektor memiliki daya pakai 1000 jam. Setiap hari rata-rata dinyalakan selama $6\frac{1}{4}$ jam. Berapa jam lampu projektor itu dapat dipakai?

$$1.000 : 6\frac{1}{4} = 1.000 : \frac{25}{4} = 1000 \times \frac{4}{25} = 160 \text{ hari}$$

* Jadi lampu projektor dapat dipakai selama 160 hari

Soal Cerita Pembagian Pecahan Matematika Kelas 5 SD

CANDRA KUN | PEMBAGIAN PECAHAN

KELAS 5 SD

9) Di sekeliling kebun akan ditanami bibit sirsak dengan jarak tanam $3\frac{1}{2}$ m. Keliling kebun tersebut $696\frac{1}{2}$ m. Berapa banyak bibit sirsak yang dibutuhkan?

$$696 \frac{1}{2} : 3\frac{1}{2} = \frac{1.393}{2} : \frac{7}{2} = \frac{1.393}{2} \times \frac{2}{7} = 199 \text{ bibit}$$

♦ jadi banyak sirsak yang dibutuhkan adalah 199 bibit

10) Ibu memiliki susu $1\frac{1}{5}$ liter, susu tersebut akan dimasukkan ke dalam gelas. Setiap gelas berisi $\frac{1}{5}$ liter. Berapa gelas yang dibutuhkan Ibu?

$$1\frac{1}{5} : \frac{1}{5} = \frac{6}{5} \times \frac{5}{1} = 6 \text{ gelas}$$

♦ jadi Ibu membutuhkan 6 gelas



LEMBAR KERJA KELOMPOK

SD INPRES BTN IKIP I



PERKALIAN DAN
PEMBAGIAN PECAHAN

KELAS V

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMIDIYAH MAKASSAR

QUIZIZZ Lembar kerja

SOSAL PERKALIAN PECAHAN KELAS V

Jumlah pertanyaan: 5
Waktu lembar kerja: 25 menit
Nama Pengajar : Nur Maghfira Kasy Azzahra

Nama _____ Kelas _____ Tanggal _____

- Siti membaca $1\frac{1}{2}$ jam setiap hari. Dalam 4 hari, berapa jam waktu yang digunakan Siti untuk membaca?
 A) 8 jam B) 7 jam
 C) 6 jam D) $\frac{1}{2}$ selai
- Rio berlatih puisi selama $1\frac{1}{4}$ jam. Keesokan harinya, ia berlatih lagi $2\frac{1}{2}$ kali lebih lama. Berapa jam total waktu yang dihabiskan Rio berlatih puisi pada hari kedua?
 A) $\frac{8}{3}$ selai B) $8\frac{1}{3}$ selai
 C) $\frac{1}{3}$ selai D) $3\frac{1}{8}$ jam
- Sebuah tanaman tumbuh setinggi $\frac{2}{5}$ cm setiap minggu. Setelah 2 minggu, berapa tinggi tanaman tersebut?
 A) $2\frac{1}{10}$ cm B) 4 cm
 C) $4\frac{1}{5}$ cm D) $2\frac{5}{6}$ cm
- Setiap malam, kakak menghabiskan $\frac{3}{4}$ jam untuk belajar. Dari waktu belajar tersebut, $\frac{1}{3}$ digunakan untuk belajar Bahasa Inggris. Berapa jam waktu yang dihabiskan kakak untuk belajar Bahasa Inggris?
 A) $\frac{1}{4}$ selai B) $\frac{1}{2}$ selai
 C) $\frac{2}{4}$ selai D) $\frac{2}{5}$ selai
- Ani belajar matematika selama $1\frac{3}{4}$ jam. Untuk pelajaran sains, ia belajar $1\frac{1}{2}$ kali lebih lama dari pelajaran matematika. Berapa jam waktu yang dihabiskan Ani untuk belajar sains?
 A) $2\frac{5}{8}$ selai B) $\frac{5}{8}$ selai
 C) $\frac{2}{8}$ selai D) $1\frac{5}{8}$ jam

QUIZIZZ Lembar kerja

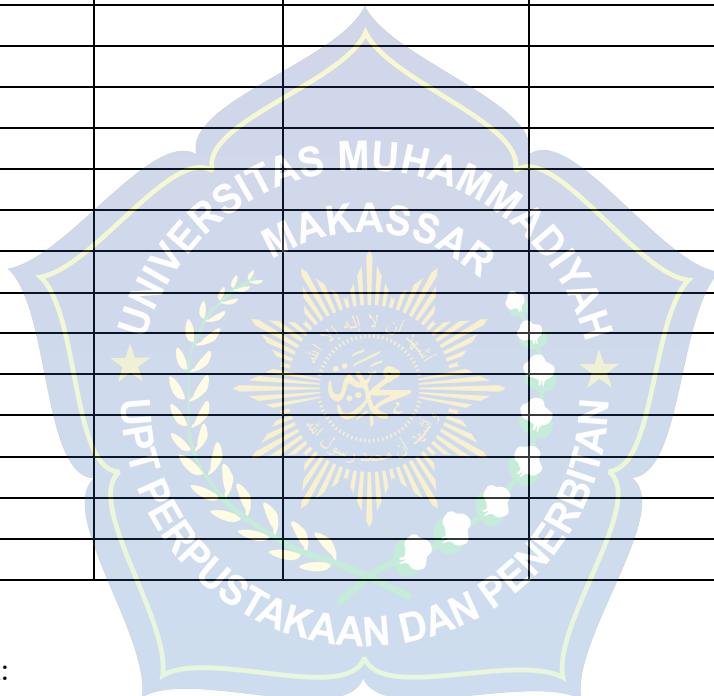
SOSAL PEMBAGIAN PECAHAN KELAS V SD

Jumlah pertanyaan: 5
Waktu lembar kerja: 25 menit
Nama Pengajar : Nur Maghfira Kasy Azzahra

Nama _____ Kelas _____ Tanggal _____

1. Sebuah pita panjangnya $\frac{3}{4}$ meter . Pita itu akan dipotong menjadi bagian-bagian yang masing-masing panjangnya $\frac{1}{8}$ meter . Berapa banyak potongan pita yang bisa dibuat?
 A) 6 potong B) 7 potong
 C) 5 potong D) 8 potong
2. Andi memiliki $2\frac{2}{3}$ liter sirup. Ia menuangkan ke dalam botol yang masing-masing berisi $\frac{2}{5}$ liter. Berapa botol yang perlu terisi?
 A) 9 botol B) 6 botol
 C) 7 botol D) 8 botol
3. Ibu membeli $\frac{3}{5}$ kg keju. Setiap kue membutuhkan $\frac{1}{10}$ kg keju. Berapa banyak kue yang bisa dibuat?
 A) 7 B) 5
 C) 6 D) 4
4. Seorang tukang kucing mempunyai $4\frac{1}{2}$ liter kucing. Ia memakai $\frac{3}{4}$ liter cat untuk mengecat satu ruangan. Berapa banyak ruangan yang dapat dicat?
 A) 5 kamar B) 3 kamar
 C) 6 kamar D) 4 kamar
5. Sebuah tali sepanjang $\frac{7}{8}$ meter dipotong menjadi bagian-bagian yang panjangnya $\frac{1}{8}$ meter. Berapa banyak potongan tali yang didapat?
 A) 9 B) 6
 C) 8 D) 7

RUBIK PENILAIAN PRESENTASI KELOMPOK



Keterangan:

D: Siswa belum mampu mempresentasikan

C: Siswa kurang mampu mempresentasikan

B: Siswa mampu mempresentasikan hasil kelompok dengan bantuan guru

A: Siswa mampu mempresentasikan hasil kelompok dengan mandiri tanpa bantuan guru



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

SD INPRES BTN IKIP I



PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

<p align="center">LKPD PERKALIAN PECAHAN Jumlah pertanyaan: 5 Waktu lembar kerja: 10 menit Nama Pengajar : Nur Maghfira Kasih Az Zahra</p>	Nama _____ Kelas _____ Tanggal _____
<p>1. Setiap hari Minggu, Budi membaca $\frac{2}{5}$ bagian dari sebuah buku cerita. Jika ia membaca selama 4 hari Minggu, berapa banyak bagian buku yang sudah dibaca Budi?</p> <p>A) $\frac{1}{5}$ bagian buku B) $\frac{3}{5}$ bagian buku C) $\frac{2}{5}$ bagian D) $\frac{1}{3}$ bagian buku</p> <p>2. Dinda memiliki 8 lembar kertas. Ia menggunakan $\frac{1}{4}$ lembar kertas untuk menggambar bunga. Berapa banyak bagian kertas yang sudah digunakan Dinda?</p> <p>A) $\frac{1}{4}$ lembar B) 2 lembar C) $\frac{1}{2}$ lembar D) 1 lembar</p> <p>3. Jarak rumah Lani ke rumah neneknya adalah $\frac{5}{6}$ kilometer. Ia sudah berjalan $\frac{2}{3}$ dari jarak tersebut. Berapa kilometer jarak yang sudah ditempuh Lani?</p> <p>A) Jarak tempuh $10/9$km B) Jarak tempuh $2/9$km C) $1\frac{1}{2}$ kilometer D) Jarak tempuh $5/9$km</p> <p>4. Paman memanen buah mangga sebanyak $4\frac{1}{2}$ keranjang. Setiap keranjang berisi $1\frac{1}{5}$ kilogram mangga. Berapa kilogram total mangga yang dipanen Paman?</p> <p>A) $4/10$km B) Jarak tempuh $5/4$km C) Jarak tempuh $5\frac{4}{2}$ km D) Jarak tempuh $5\frac{1}{10}$km</p> <p>5. Setiap hari, Adi memakan $1\frac{1}{2}$ porsi nasi. Jika ia memakan $2\frac{1}{3}$ kali porsi nasi hari ini karena sangat lapar, berapa porsi nasi yang dimakan Adi hari ini?</p> <p>A) $3\frac{3}{6}$ porsi B) $3\frac{2}{6}$ porsi C) $2\frac{6}{6}$ porsi D) $3\frac{6}{6}$ porsi</p>	
	
<p align="center">LKPD PEMBAGIAN PECAHAN Jumlah pertanyaan: 5 Waktu lembar kerja: 25 menit Nama Pengajar : Nur Maghfira Kasih Az Zahra</p>	
<p>1. Ibu memiliki 3 liter sirup. Ia ingin menuangkan sirup tersebut ke dalam botol kecil, masing-masing berisi $\frac{3}{4}$ liter. Berapa banyak botol kecil yang bisa diisi?</p> <p>A) 4 botol B) 6 botol C) 7 botol D) 5 botol</p> <p>2. Rina sedang melakukan praktik membuat kue di sekolah, ia memiliki $\frac{5}{6}$ kg lepung. Ia menggunakan $\frac{1}{12}$ kg lepung untuk membuat satu kue. Berapa banyak kue yang bisa ia buat?</p> <p>A) 10 kue B) 5 kue C) 6 kue D) 12 kue</p> <p>3. Ani memiliki cokelat berukuran $2\frac{1}{5}$ batang. Ia ingin membagikannya ke 4 orang temannya secara merata. Berapa batang cokelat yang diterima setiap teman?</p> <p>A) $1/10$ batang B) $1/4$ batang C) $1/5$ batang D) $1/2$ batang</p> <p>4. Ayah ingin membuat pagar. Dia memiliki sebuah papan kayu sepanjang $3\frac{3}{4}$ meter akan dipotong menjadi bagian-bagian yang masing-masing panjangnya $1\frac{1}{4}$ meter. Berapa banyak potongan kayu yang bisa diperoleh ayah?</p> <p>A) 4 potong B) 2 potong C) 3 potong D) 1 potong</p> <p>5. Ibu memiliki $\frac{5}{6}$ liter susu dan ingin menuangkannya ke dalam gelas berukuran $1/2$ liter untuk sarapan pagi. Berapa gelas susu yang bisa terisi?</p> <p>A) $1\frac{1}{2}$ gelas B) $1/2$ gelas C) $2/3$ gelas D) $1\frac{2}{3}$ gelas</p>	

2. Soal Pretest dan Posttest

PRE-TEST MATEMATIKA

Perkalian dan Pembagian Pecahan

Kelas V

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

1. Ibu menyuruh santi membeli $\frac{1}{2}$ kg gula. Lalu dia membeli lagi $\frac{2}{3}$ dari jumlah gula sebelumnya. Berapa kg gula yang dibeli Santi pada pembelian kedua?

2. Dina memiliki $\frac{2}{8}$ liter jus dan ingin membawanya ke rumah teman-temannya. Sebelum membawa jus tersebut ia membaginya menjadi gelas-gelas berisi $\frac{1}{4}$ liter. Berapa gelas jus yang bisa dia isi?

3. Hitunglah hasil dari $\frac{1}{5} + \frac{2}{3}$ dan jelaskan bagaimana kamu mendapatkan jawabannya.

4. Sebuah kue dipotong menjadi $\frac{1}{9}$ bagian sama besar. Jika kamu ingin mengambil setengah bagian dari kue tersebut, berapa potong kue tersisa?

5. Rina kesulitan dalam mengerjakan mengerjakan tugas dirumah. soal yang dikerjakan rina yaitu $\frac{3}{7} + 5$ dan mendapatkan hasil $\frac{15}{7}$. Apa kesalahan yang terjadi dan bagaimana memperbaikinya?

6. Budi ditunjuk oleh guru untuk bandingkan dua operasi: $\frac{1}{3} \times \frac{1}{6}$ dan $\frac{1}{3} + \frac{1}{6}$. Berapakah hasil dari perbandingan tersebut dan mengapa hasilnya berbeda?

7. Tika mengerjakan soal pecahan yaitu $\frac{2}{5} \times \frac{1}{3} \frac{7}{7}$ dan mendapatkan hasil $\frac{5}{35}$. Apakah jawabannya benar? Jelaskan dan perbaiki jika salah.

8. Kamu dan teman kamu sama-sama mengerjakan soal yang sama yaitu $2\frac{1}{3} + 2\frac{1}{2}$ dan hasil yang didapatkan oleh teman kamu adalah $\frac{14}{15}$. Evaluasilah hasilnya dan bandingkan apakah jawaban temanmu sama dengan jawabanmu?

9. Suatu soal pembagian pecahan menghasilkan jawaban $\frac{15}{10}$. Evaluasilah apakah jawaban ini perlu disederhanakan, dan bagaimana caranya.

10. Buatkan soal cerita perkalian pecahan dan jelaskan cara penyelesaian soal tersebut!

SD IN PRES BTN IKIP I

POST- TEST

MATEMATIKA

Perkalian dan Pembagian Pecahan

Kelas V

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN DAN KEGURUAN

1. Ibu menyuruh santi membeli $\frac{1}{4}$ kg gula. Lalu dia membeli lagi $\frac{2}{4}$ dari jumlah gula sebelumnya. Berapa kg gula yang dibeli Santi pada pembelian kedua?

2. Dina memiliki $\frac{4}{8}$ liter jus dan ingin membawanya ke rumah teman-temannya. Sebelum membawa jus tersebut ia membaginya menjadi gelas-gelas berisi $\frac{2}{4}$ liter. Berapa gelas jus yang bisa dia isi?

3. Hitunglah hasil dari $\frac{3}{9} + \frac{3}{6}$ dan jelaskan bagaimana kamu mendapatkan jawabannya.

4. Sebuah kue dipotong menjadi $\frac{1}{6}$ bagian sama besar. Jika kamu ingin mengambil setengah bagian dari kue tersebut, berapa potong kue tersisa?

5. Rina kesulitan dalam mengerjakan mengerjakan tugas dirumah. soal yang dikerjakan rina yaitu $\frac{4}{7} + 5$ dan mendapatkan hasil $10\frac{7}{7}$. Apakah hasil yang didapatkan sudah benar?

6. Budi ditunjuk oleh guru untuk bandingkan dua operasi: $\frac{1}{4} \times \frac{1}{8}$ dan $\frac{1}{4} + \frac{1}{8}$. Berapakah hasil dari perbandingan tersebut dan mengapa hasilnya berbeda?

7. Tika mengerjakan soal pecahan yaitu $2\frac{1}{3} \times 1\frac{3}{7}$ dan mendapatkan hasil $5\frac{5}{35}$. Apakah jawabannya benar? Jelaskan dan perbaiki jika salah.

8. Kamu dan teman kamu sama-sama mengerjakan soal yang sama yaitu $2\frac{1}{4} + 2\frac{2}{2}$ dan hasil yang didapatkan oleh teman kamu adalah $14\frac{1}{15}$. Evaluasilah hasilnya dan bandingkan apakah jawaban temanmu sama dengan jawabanmu?

9. Suatu soal pembagian pecahan menghasilkan jawaban $15\frac{1}{10}$. Evaluasilah apakah jawaban ini perlu disederhanakan, dan bagaimana caranya.

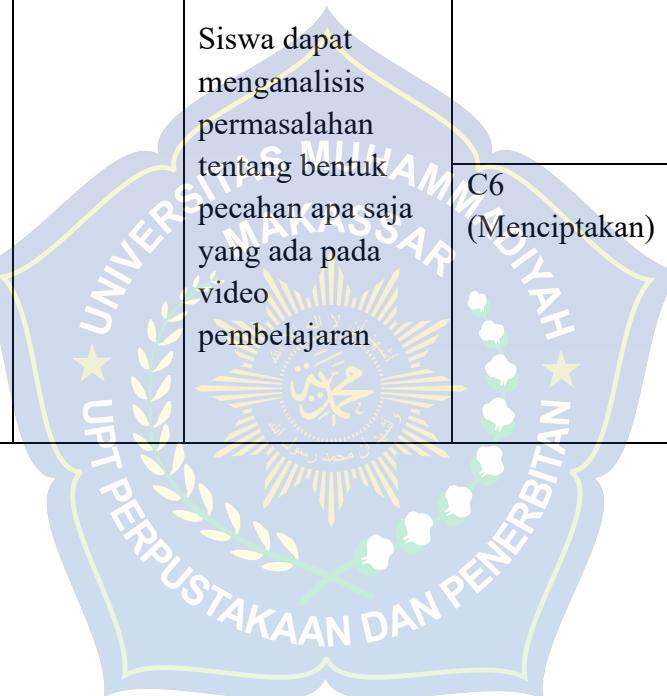
10. Buatkan soal cerita perkalian pecahan dan jelaskan cara penyelesaian soal tersebut!

11.

12.

Kisi kisi soal Pretest dan Postest:

Capaian pembelajaran	Materi	Indikator Pemecahan Masalah	Indikator Soal	No. Soal	Jenis Soal
Melalui kegiatan mengenali bentuk pecahan yang sering ditemui sehari-hari, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian pecahan dengan baik.	Perkalian dan Pembagian Pecahan	Siswa dapat mengamati permasalahan tentang pecahan yang ditayangkan pada video pembelajaran.	C4 (Menganalisis)	1,2, 3,4,5,6	Uraian
		Siswa dapat menganalisis permasalahan tentang bentuk pecahan apa saja yang ada pada video pembelajaran	C5 (Mengevaluasi)	7,8,9	Uraian
			C6 (Menciptakan)	10	Uraian



Rubik Penilaian Pretest dan Postest

Keterangan:

- 1: Siswa dapat menuliskan jawabannya saja tanpa disertai cara penyelesaiannya.
 - 2: Siswa dapat menuliskan cara penyelesaian soal tetapi jawaban tidak sesuai.
 - 3: Siswa dapat menuliskan cara penyelesaian soal tetapi kurang lengkap dan jawaban sudah sesuai.
 - 4: Siswa dapat menuliskan cara penyelesaian soal dengan lengkap dan jawaban sudah sesuai.

3. Lembar observasi

**LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN DAN PEMBAGIAN
PECAHAN**

Jenis Penelitian: Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Perkalian Dan Pembagian Pecahan Pada Kelas V SD INPRES BTN IKIP I.

Hari/Tanggal:

Nama Observer:

Kelas/Semester:

Waktu:

Materi Pokok:

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.
2. Skor penilaian:
 - Terlaksana
 - Tidak terlaksana

A. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Indikator Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1.	Siswa aktif dalam mengidentifikasi masalah yang diberikan melalui link video yang disediakan.		
2.	Siswa berdiskusi dengan kelompok dan menggunakan sumber digital untuk mencari informasi.		
4.	Siswa mampu aktif dalam menyelesaikan quiz secara kelompok		

5.	Siswa mampu mempresentasikan karya di depan kelas.		
6.	Siswa aktif dalam memberikan masukan terhadap kelompok yang tampil.		

B. Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas		
2.	Guru menyajikan masalah kontekstual untuk memancing pemikiran siswa melalui PPT.		
3.	Guru membagi kelompok dan membagikan link yang telah disediakan.		
4.	Guru memfasilitasi diskusi kelompok secara aktif		
5.	Guru mengarahkan siswa untuk presentasi depan kelas.		
6.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.		

Observer,
Wali kelas

Linawati, S.Pd., Gr., M.Pd
NIP. 19780204201402001

Lampiran 2 Analisis Data

Statistics		
	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
N	17	17
Valid		
Missing	0	0
Mean	40.8824	85.1765
Median	45.0000	88.0000
Mode	25.00 ^a	75.00 ^a
Std. Deviation	9.49264	8.72665
Minimum	25.00	73.00
Maximum	50.00	98.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	df	Sig.
Pretest	.174	17	.179	.901	17	.070
Posttest	.199	17	.072	.913	17	.114

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Homogeneity of Variances						
Levene Statistic						
		df1	df2	Sig.		
Based on Mean	3.118	5	9			.066
Based on Median	2.064	5	9			.163
Based on Median and with adjusted df	2.064	5	5.000			.223
Based on trimmed mean	3.070	5	9			.069

Paired Samples Test

	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 Pretest- Posttest	-41.471	3.412	.827	-43.225	-39.716	-50.118	16	<.001	<.001

Lampiran 3 Data Yang Diperoleh

1. Kerja Kelompok Siswa

Materi Perkalian Pecahan

Kelompok	Nilai
Kelompok 1	B
Kelompok 2	B
Kelompok 3	B
Kelompok 4	B
Kelompok 5	B

Materi Pembagian Pecahan

Kelompok	Nilai
Kelompok 1	A
Kelompok 2	B
Kelompok 3	A
Kelompok 4	B
Kelompok 5	B

2. LKPD Individu Siswa

Materi Perkalian Pecahan

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1.	A. S. H	P	100
2.	A.F. S	P	60
3.	A.S. A	L	100
4.	A.Z. B	P	100
5.	D.A.P. N	P	60
6.	F.R. AR	L	100
7.	I.I. K	P	80
8.	K. V. S	L	80
9.	L. R. R. R	P	80
10.	M. A. A	L	100
11.	M. F. A	L	100
12.	M.G.N. D	L	100
13.	M. R. F	L	80
14.	M. R. R. R	L	100
15.	M. R. H. H	L	80
16.	M.F	L	60
17.	N. T. F	L	40

Materi Pembagian Pecahan

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1.	A. S. H	P	100
2.	A.F. S	P	60
3.	A.S. A	L	40
4.	A.Z. B	P	80
5.	D.A.P. N	P	60
6.	F.R. AR	L	40
7.	I.I. K	P	60
8.	K. V. S	L	80
9.	L. R. R. R	P	60
10.	M. A. A	L	80
11.	M. F. A	L	100
12.	M.G.N. D	L	80
13.	M. R. F	L	80
14.	M. R. R. R	L	80
15.	M. R. H. H	L	40
16.	M.F	L	40
17.	N. T. F	L	60

3. Soal Pretest dan Posttest

No	Nama	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
1.	A. S. H	P	50	93
2.	A.F. S	P	43	83
3.	A.S. A	L	43	88
4.	A.Z. B	P	45	88
5.	D.A.P. N	P	43	83
6.	F.R. AR	L	40	83
7.	I.I. K	P	50	88
8.	K. V. S	L	50	88
9.	L. R. R. R	P	48	88
10.	M. A. A	L	50	90
11.	M. F. A	L	53	98
12.	M.G.N. D	L	43	83
13.	M. R. F	L	48	88
14.	M. R. R. R	L	53	90
15.	M. R. H. H	L	45	83
16.	M.F	L	33	83
17.	N. T. F	L	33	78

4. Lembar Observasi

a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

LEMBAR OBSERVASI PELAKUAN PEMBELAJARAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN INPRES 97N IKIP I.

Jenis Penelitian: Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Perkalian Dan Pembagian Pecahan Di Kelas V SD INPRES 97N IKIP I.

Hari/Tanggal : Senin, 19 Mei 2025
 Nama Observer : Linawati, S.Pd., Gr. M.Pd
 Kelas/Semester : V
 Waktu : 09.00 - 10.30
 Materi Pokok : Perkalian pecahan

Petunjuk Pengisian:

- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.
- Penilaian:
 - Terlaksana
 - Tidak terlaksana

No	Indikator Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1.	Siswa aktif dalam mengidentifikasi masalah yang diberikan melalui link video yang disediakan	✓	
2.	Siswa berdiskusi dengan kelompok dan menggunakan sumber digital untuk mencari informasi	✓	
4.	Siswa mampu aktif dalam menyelesaikan quiz secara kelompok	✓	
5.	Siswa mampu mempresentasikan karya di depan kelas	✓	
6.	Siswa aktif dalam memberikan masukan terhadap kelompok yang tampil	✓	

No	Indikator Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
2.	Guru menjelaskan masalah kontekstual untuk memancing pemikiran siswa melalui PPT	✓	
4.	Guru membagi kelompok dan mengajukan link yang dibutuhkan	✓	
5.	Guru memfasilitasi diskusi kelompok secara aktif	✓	
6.	Guru mengarahkan siswa untuk presentasi depan kelas	✓	
	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi	✓	

B. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Observer,
 Guru Kelas V

 Linawati, S.Pd., Gr., M.Pd
 NIP. 19780204201402001

LEMBAR OBSERVASI PELAKUKAN PEMBELAJARAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN
 Jenis Penelitian Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Perkalian Dan Pembagian Pecahan Pada Kelas V SD
 INPRES BTN IKIP L

Hari/Tanggal	: <i>[Signature]</i> 22 Mei 2015
Nama Observer	: Linawati, S.Pd., Gr.I, M.Pd
Kelas/Semester	: V
Waktu	: 09.00 - 10.30
Materi Pokok	: Perkalian pecahan.

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda centang () pada kolom yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.
2. Penilaian:
 - * Terlaksana
 - * Tidak terlaksana

A. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Indikator Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1.	Siswa aktif dalam mengidentifikasi masalah yang diberikan melalui link video yang disediakan.	✓	
2.	Siswa berdiskusi dengan kelompok dan menggunakan sumber digital untuk mencari informasi.	✓	
4.	Siswa mampu aktif dalam menyelesaikan quizizz secara kelompok	✓	
5.	Siswa mampu mempresentasikan karya di depan kelas.	✓	
6.	Siswa aktif dalam memberikan masukan terhadap kelompok yang tamip	✓	

B. Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator Diamati	Terlaksana	Tidak terlaksana
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas	✓	
2.	Guru menyajikan masalah kontekstual untuk membangun pemikiran siswa melalui PPT	✓	
3.	Guru membagi kelompok dan membagikan link yang telah disediakan	✓	
4.	Guru memfasilitasi diskusi kelompok secara aktif	✓	
5.	Guru mengarahkan siswa untuk presentasi depan kelas	✓	
6.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi	✓	

Observer,
 Guru Kelas V
[Signature]
 Linawati, S.Pd., Gr.I, M.Pd
 NIP. 19780204201402001

Lampiran 4 Hasil Belajar Siswa

1. Hasil LKPD Individu Siswa

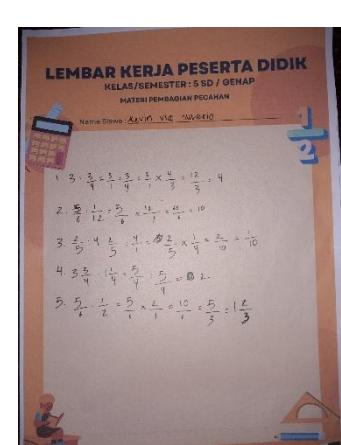
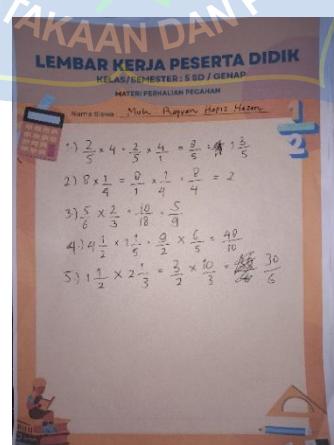
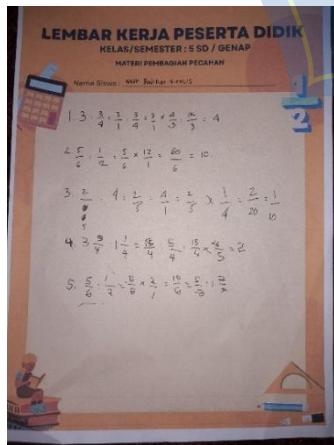
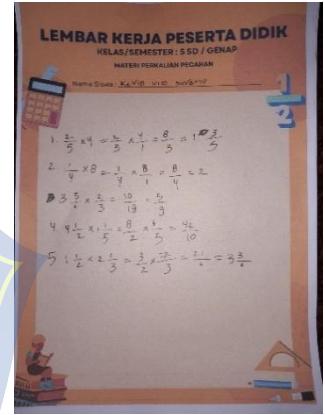
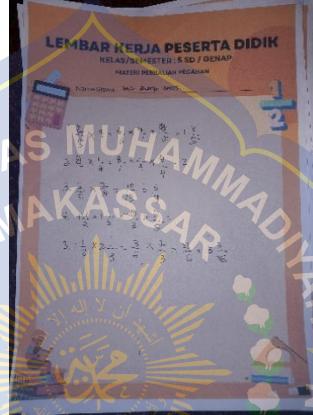
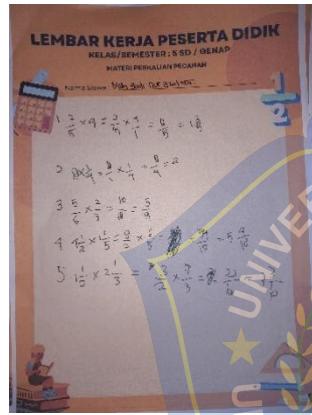
Materi Perkalian Pecahan

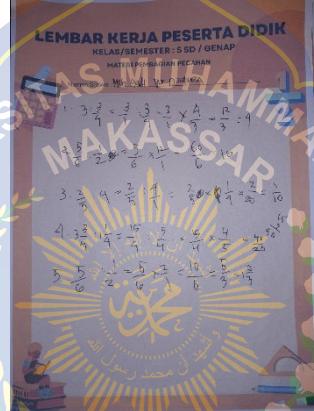
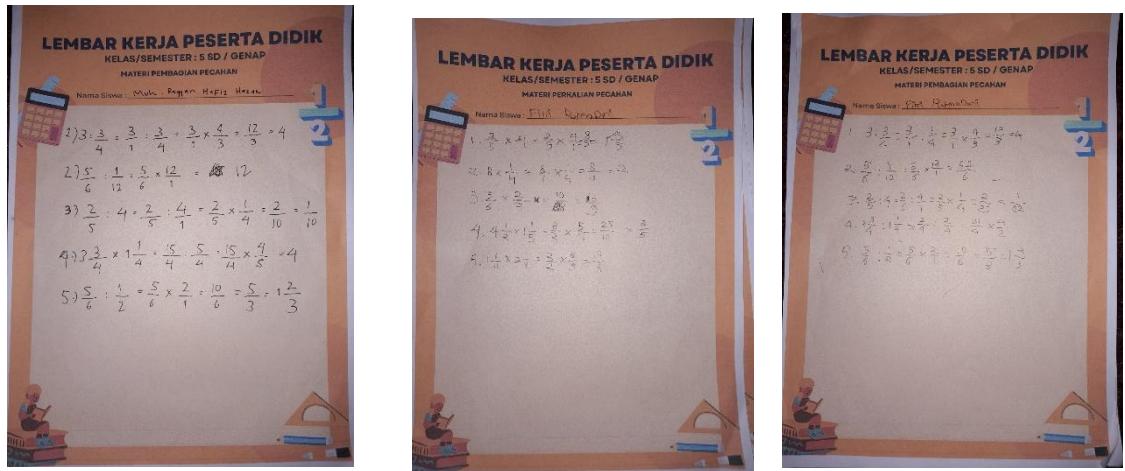
Materi Pembagian Pecahan

Date Name:	LKPD PERKALIAN PECAHAN	Date:	Mon May 15 2023	Instansi:	NIL MUHAMMADIYAH
Average Score:	79%	Questions per Student:	5	Number of Pages:	17

Students	Name	Age	Score	Grade	Answers	Correct
1	A. Dwi Pratiwi Putri Haps.	10 years	25	SD	9/12	7.5
2	Dianita Hanifah Aisyah	10 years	35	SD	11/12	9.17
3	Aqila Alifah	10 years	35	SD	11/12	9.17
4	Rizky Andriyanto	10 years	35	SD	11/12	9.17
5	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
6	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
7	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
8	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
9	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
10	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
11	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
12	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
13	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
14	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
15	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
16	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17
17	Reza Afandi	10 years	35	SD	11/12	9.17

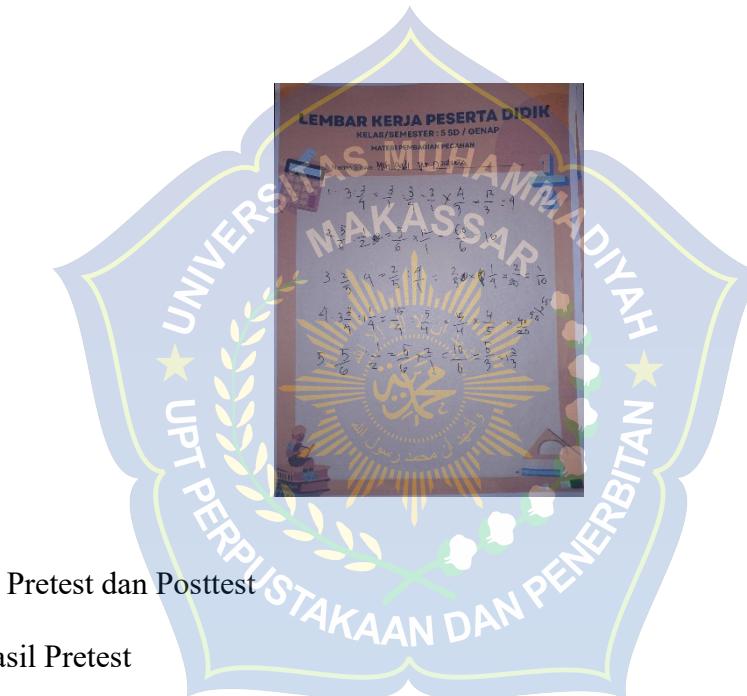
Guru Name:		LKPD PEMBAGIAN PECAHAN	Date:	Mon May 15 2023	Instansi:	NIL MUHAMMADIYAH
Percent Score %:	60%	Questions per Student:	5	Number of Pages:	17	
Pages	Page Number	Age	Score	Page No.	Answers	Correct
1	1	10 years	25	100	3/5	6
2	2	10 years	25	100	3/5	6
3	3	10 years	25	100	3/5	6
4	4	10 years	25	100	3/5	6
5	5	10 years	25	100	3/5	6
6	6	10 years	25	100	3/5	6
7	7	10 years	25	100	3/5	6
8	8	10 years	25	100	3/5	6
9	9	10 years	25	100	3/5	6
10	10	10 years	25	100	3/5	6
11	11	10 years	25	100	3/5	6
12	12	10 years	25	100	3/5	6
13	13	10 years	25	100	3/5	6
14	14	10 years	25	100	3/5	6
15	15	10 years	25	100	3/5	6
16	16	10 years	25	100	3/5	6
17	17	10 years	25	100	3/5	6

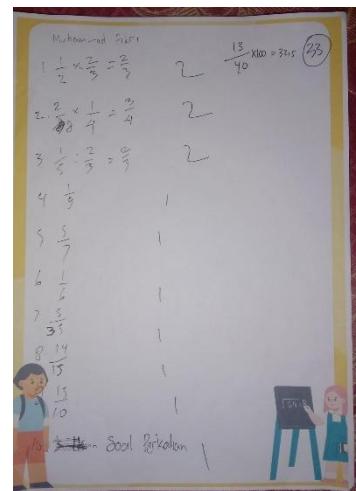
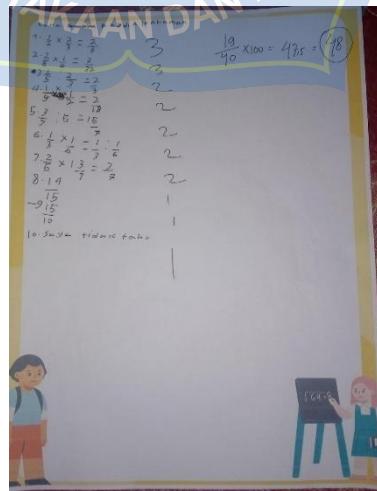
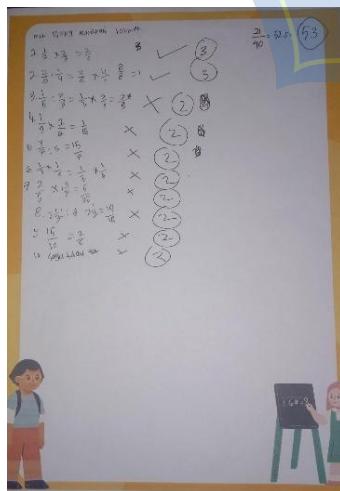
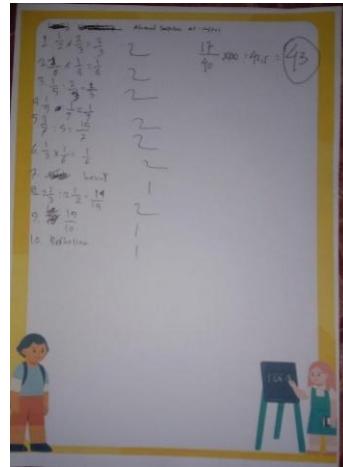
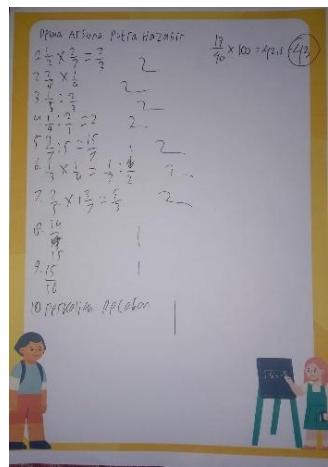
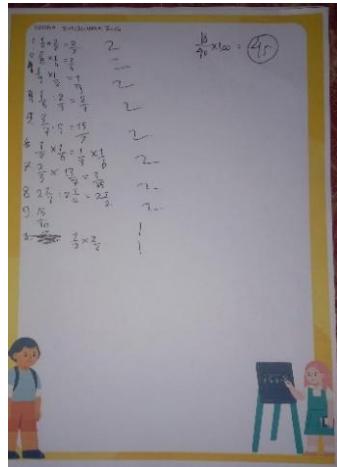


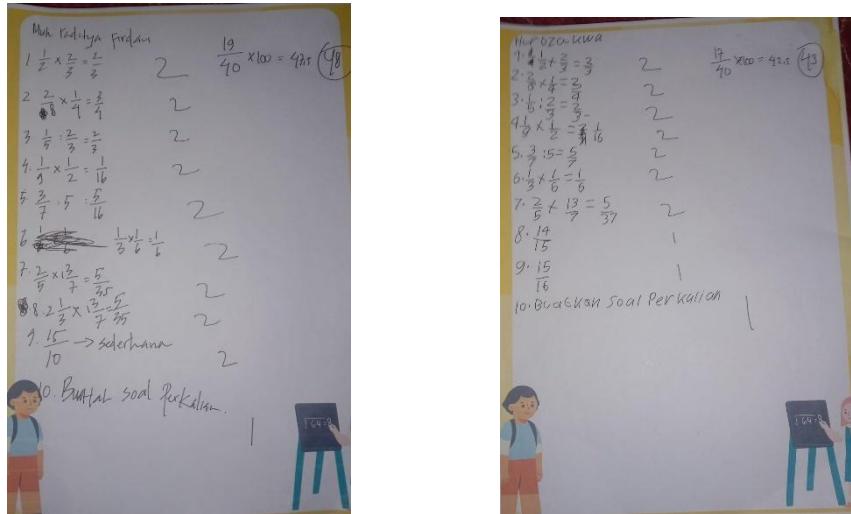


2. Hasil Pretest dan Posttest

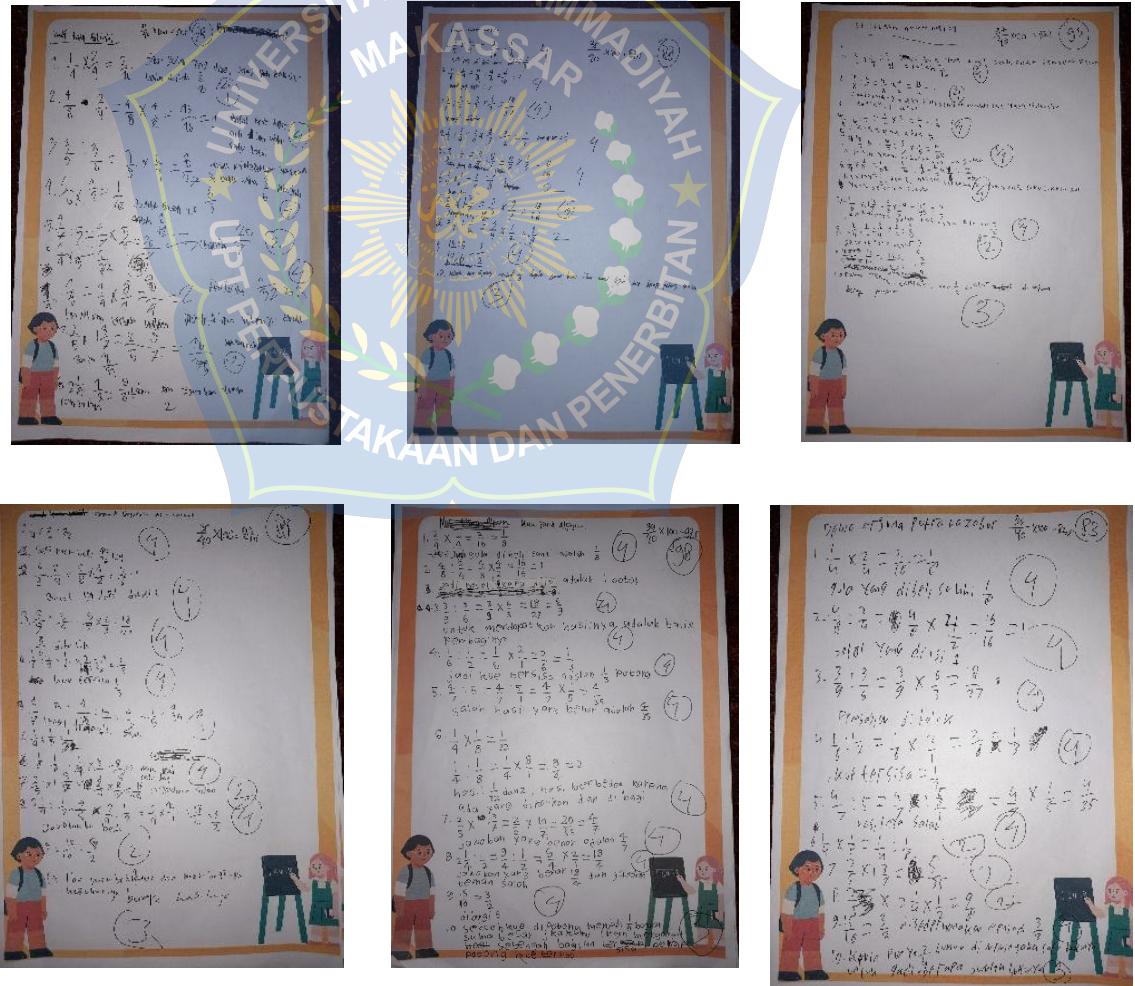
a. Hasil Pretest

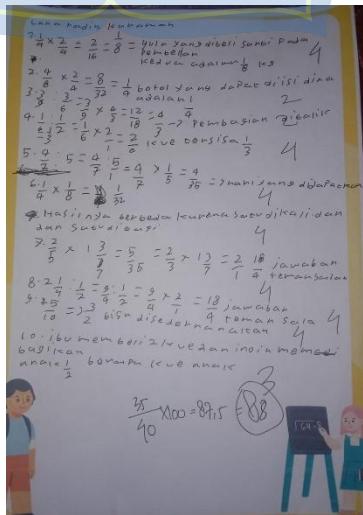
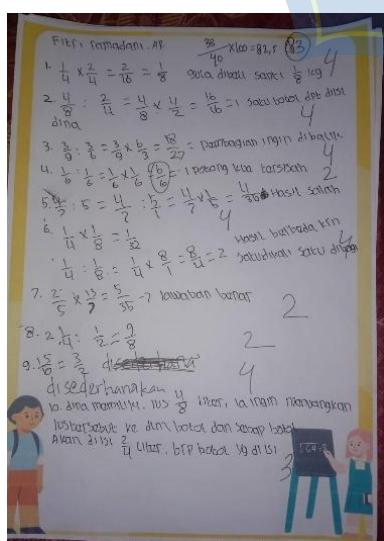
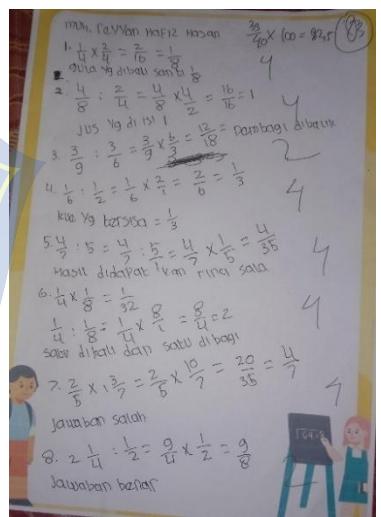
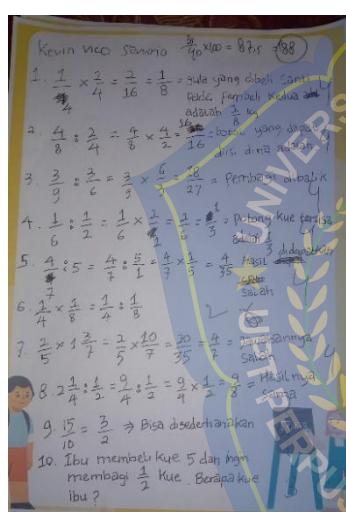
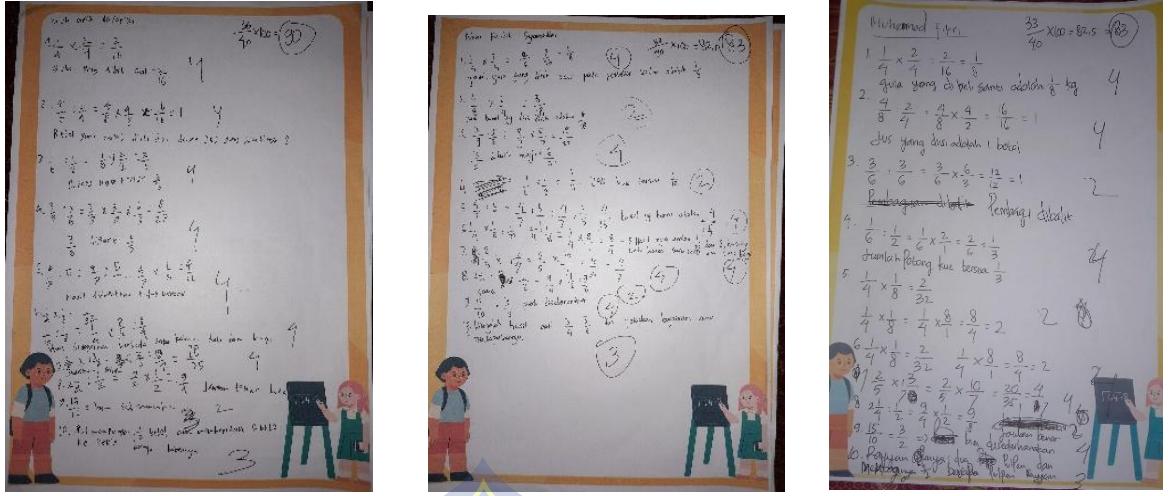






b. Hasil Posttest





Nur Dzakwah

$$1 \frac{1}{4} \times 2 \frac{2}{3} = \frac{5}{4} \times \frac{8}{3} = \frac{40}{12} = \frac{10}{3}$$

Golongan yang dibeli 4

$$2 \frac{4}{8} \times \frac{2}{4} = \frac{9}{8} \times \frac{4}{2} = \frac{16}{16} = 1$$

Dulu yang diambil 4

$$3 \frac{3}{6} \times \frac{2}{3} = \frac{9}{6} \times \frac{2}{3} = \frac{18}{18} = 1$$

Pembagian dibatalkan

$$4 \frac{1}{2} : \frac{1}{2} = 1 : 2 = 1$$

Uraian yang tersisa 4

$$5 \frac{4}{7} : 5 = \frac{4}{7} : \frac{5}{5} = \frac{4}{7} \times 1 = \frac{4}{7}$$

Jawaban yang didapatkan salah.

$$6 \frac{1}{4} \times \frac{1}{8} = \frac{5}{4} : \frac{1}{8} = 1$$

$$7 \frac{2}{5} \times 1 \frac{3}{5} = \frac{7}{5} \times \frac{10}{5} = \frac{70}{25} = \frac{14}{5}$$

Jawaban salah:

$$8 \frac{2}{4} : \frac{1}{2} = \frac{9}{4} \times \frac{1}{2} = \frac{9}{4} \times \frac{2}{2} = \frac{18}{8} = \frac{9}{4}$$

$$9 \frac{15}{10} = \frac{3}{2}$$

10.166 membeli coklat 1/2 dan membagi... berapa sisanya (B)

Rachmat Purnamasari

$$1 \frac{1}{4} \times 2 \frac{2}{3} = \frac{5}{4} \times \frac{8}{3} = \frac{40}{12} = \frac{10}{3}$$

2 $\frac{9}{8} \times \frac{2}{4} = \frac{9}{8} \times \frac{4}{2} = \frac{16}{16} = 1$

3 $\frac{3}{6} \times \frac{2}{3} = \frac{9}{6} \times \frac{2}{3} = \frac{18}{18} = 1$

4 pembagian dibatalkan

$$5 \frac{1}{2} : \frac{1}{2} = 1 : 2 = 1$$

6 hasil pembagian 4

$$7 \frac{4}{7} : 5 = \frac{4}{7} : \frac{5}{5} = \frac{4}{7} \times 1 = \frac{4}{7}$$

8 $\frac{2}{5} \times \frac{3}{5} = \frac{6}{25}$

9 $\frac{2}{4} : \frac{1}{2} = \frac{9}{4} \times \frac{1}{2} = \frac{9}{8}$

10 $\frac{15}{10} = \frac{3}{2}$

Lampiran 5 Dokumentasi

Pertemuan 1: Pelaksanaan Pretest



Pertemuan 2: Proses pembelajaran materi perkalian pecahan



Pertemuan 3: Proses pembelajaran materi perkalian pecahan



Pertemuan 4: Proses pembelajaran Materi Pembagian Pecahan



Pertemuan 5 Proses pembelajaran Materi Pembagian Pecahan



Pertemuan 6: Pelaksanaan Posttest



Lampiran 6 Persuratan

1. Permohonan Izin Penelitian LP3M Unismuh Makassar



2. Surat izin Penelitian dari DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan

 PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936 Website : http://simap-new.sulselprov.go.id Email : ptsp@sulselprov.go.id Makassar 90231
Nomor : 8842/S.01/PTSP/2025 Kepada Yth. Lampiran : - Walikota makassar Perihal : Izin penelitian
di- Tempat
Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6815/05/C.4-VIII/IV/1446/2025 tanggal 28 April 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini: Nama : NUR MAGHFIRA KASY AZZAHRA Nomor Pokok : 105401123421 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1) Alamat : Jl. Siti Alauddin No 259 Makassar
PROVINSI SULAWESI SELATAN Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul : "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD IN PRES BTN IKIP I" Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 05 Mei s/d 01 Juli 2025
Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian. Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.
Diterbitkan di Makassar Pada Tanggal 05 Mei 2025
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 ASRUL SANI, S.H., M.Si. Pangkat : PEMBINA TINGKAT I Nip : 19750321 200312 1 008
Tembusan Yth 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar; 2. Pertinggal.

3. Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Kota Makassar



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/5990/SKP/SB/DPMPfsp/6/2025

DASAR:

- a. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- b. Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- c. Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- d. Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendeklegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- e. Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 8842/S.01/PTSP/2025, Tanggal 05 Mei 2025
- f. Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 5993/SKP/SB/BKBP/VI/2025

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	: NUR MAGHFIRA KASY AZZAHRA
NIM / Jurusan	: 105401123421 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar
Lokasi Penelitian	: Terlampir
Waktu Penelitian	: 05 Mei 2025 - 01 Juli 2025
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD IN PRES BTN IKIP I

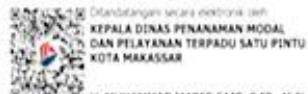
Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi keteretuan sebagai berikut:

- a. Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- b. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- c. Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangekosobudkesbangpolmks@gmail.com.
- d. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 24 Juni 2025



H. MUHAMMAD MARIO SAID, S.I.P., M.Si.

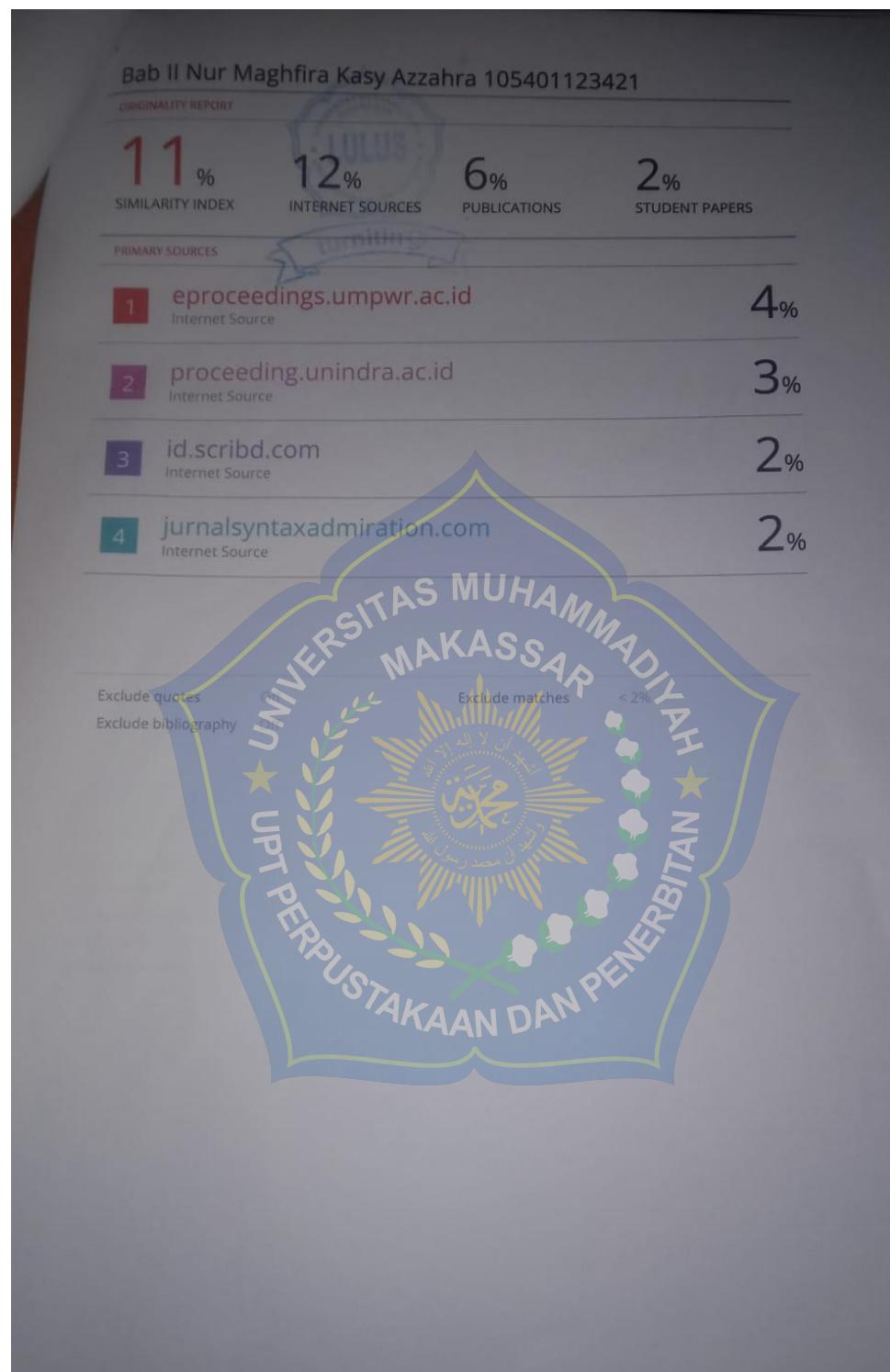
Tembusan Kepada Yth:

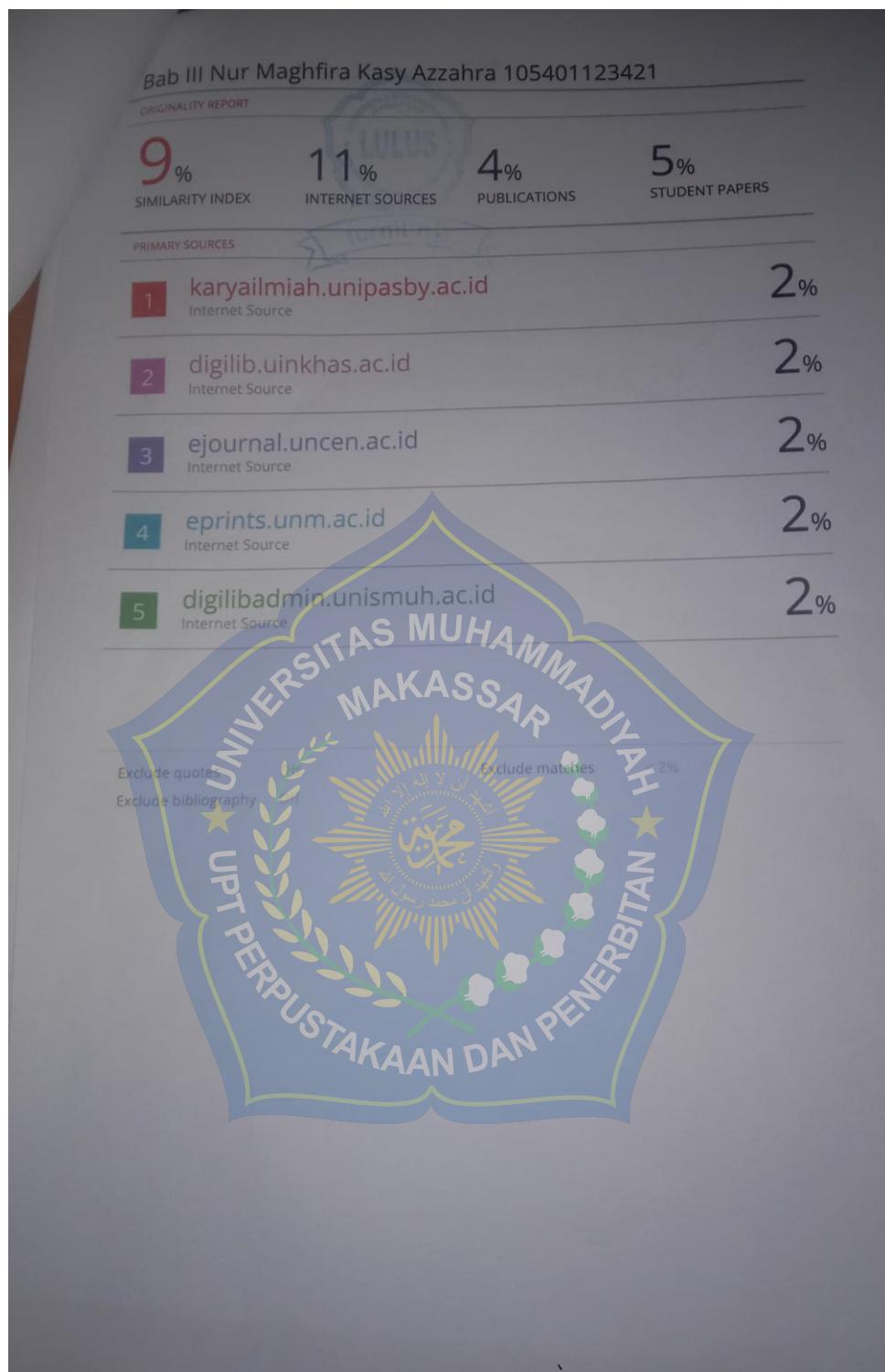
1. Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
2. Pertinggal,-

Lampiran 7 Hasil Turnitin













DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nur Maghfira Kasy Azzahra. Lahir di Balangloe Kabupaten Jeneponto pada tanggal 08 Mei 2004, anak Kedua dari tiga bersaudara oleh pasangan Ayahanda Kaimuddin dan Ibunda Syamsia. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2009 di SD Negeri 108 Balangloe Kabupaten Jeneponto dan selesai tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Binamu dan tamat pada tahun 2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Jeneponto pada tahun 2018 dan selesai 2021. Pada tahun yang sama, penulis berkesempatan untuk melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

