

## ABSTRAK

Septa, N. D. F. 2019. *Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Menyelesaikan Soal Cerita Matematika (Materi Satuan Baku Panjang Kelas III SDN Kanigaran 6)*. Skripsi, Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing (1) Afib Rulyansah, S.Pd., M.Pd, Pembimbing (2) Uswatun Hasanah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, boneka jari, matematika

Media pembelajaran merupakan bagian dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Kurangnya tingkat ke kreatifitasan yang dimiliki guru. Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media dalam pembelajaran, matematika, sehingga media yang digunakan guru masih sama seperti yang sebelumnya. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran media boneka jari ini dalam membantu siswa untuk menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk berupa media boneka jari yang digunakan pada pembelajarn matematika kelas III SD, dengan harapan media pembelajaran dapat digunakan secara efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi matematika serta telah diujicobakan pada peserta didik dan diberi respon oleh guru sebagai observer. Data diperoleh melalui angket, tes dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III b SDN Kanigaran 6 Kota Probolinggo yang terdiri dari 33 siswa dengan rincian siswa laki-laki berjumlah 22 dan siswi perempuan berjumlah 11. Hasil temuan produk dapat disimpulkan: (1) Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media boneka jari yang dapat digunakan di kelas III Sekolah Dasar (2) Media boneka jari terbuat dari kain flanel dengan berbagai macam bentuk karakter hewan dengan ikon satuan baku panjang di setiap boneka jari (3) Pengembangan media yang dilakukan terdiri dari tahap analisi kebutuhan, pengembangan produk, validasi oleh ahli, revisi produk, dan uji coba pada peserta didik (4) Hasil validasi oleh ahli materi matematika memperoleh skor 94% sedangkan hasil validasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh skor 91% (5) Hasil uji coba terhadap guru sebagai observer kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan media boneka jari dalam kategori baik yaitu masing masing-persentasenya 80% dan 80% (6) Hasil tes dari penggunaan media boneka jari sebagai media pembelajaran dalam membantu peserta didik untuk menyelesaikan bentuk soal cerita pada mata pelajaran matematika materi satuan baku panjang memperoleh skor 80%.