

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kodular Mendukung  
Model Pembelajaran Matematika Berbasis Kolaborasi Guru Orang Tua Peserta  
Didik (MPMbKGOP) Pada Materi Pecahan Kelas IV SD**

**Oleh:**

**I Wayan Surya Adnyana, NIM 1813011029**

**Jurusan Matematika, Program Studi S1 Pendidikan Matematika**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakana media pembelajaran berbasis aplikasi Kodular mendukung MPMbKGOP untuk siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Tahapan pengembangan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis (*analisis*), desain (*desigen*), pengembangan (*develop*), dan implementasi (*implementation*) evaluasi sumatif secara terbatas. Data evaluasi materi dan media dikumpulkan dengan instrumen evaluasi media yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, data pemahaman konsep siswa dikumpulkan dengan tes yang diberikan kepada siswa setelah mencoba media yang dikembangkan serta untuk perkembangan karakter siswa dinilai dengan observasi berkala. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak digunakan dari aspek materi dengan rata – rata skor ahli materi sebesar 4,9 dari maksimal skor 5,00, dan sangat layak digunakan dari aspek media dengan rata – rata skor dari ahli media sebesar 4,7 dari skor maksimal 5,00. Media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon yang sangat baik. Memiliki kebermanfaatan bagi guru dan siswa dengan rata – rata skor kepraktisan media pembelajaran berdasarkan analisis angket respon guru sebesar 4,3 dengan kriteria sangat tinggi dan analisis angket respon siswa sebesar 4,4 dengan kriteria sangat tinggi. Uji efektivitas memperoleh presentase ketuntasan siswa sebesar 88% diiringi dengan perkembangan karakter yang meningkat sebesar 23% dengan kreteria membudaya, sehinga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki efektivitas yang sangat baik dan efektif untuk diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** ADDIE, Aplikasi Berbasis Kodular, Pecahan.

**DEVELOPMENT OF KODULAR APPLICATION-BASED LEARNING  
MEDIA SUPPORTS COLLABORATIVE TEACHER-PARENT STUDENT-  
BASED MATHEMATICAL LEARNING MODEL (MPMBKGOP) ON  
FRACTIONAL MATERIALS FOR CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**I Wayan Surya Adnyana, NIM 1813011029**

**Jurusan Matematika, Program Studi S1 Pendidikan Matematika**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the feasibility of learning media based on the Kodular application to support MPMbKGOP for fourth grade students. The type of research used is development research using the ADDIE model. The stages of developing the ADDIE model used in this study include the stages of analysis, design, development, and implementation of limited summative evaluation. Material and media evaluation data were collected using media evaluation instruments filled in by material experts and media experts, students' conceptual understanding data were collected by tests given to students after trying the developed media as well as student character development assessed by periodic observations. The results showed that the learning media developed were in a very suitable category for use from a material aspect with an average score of material experts of 4.9 out of a maximum score of 5.00, and very suitable for use from a media aspect with an average score from media experts of 4.7 out of a maximum score of 5.00. The developed learning media received a very good response. It has benefits for teachers and students with an average practicality score of learning media based on the teacher's response questionnaire analysis of 4.3 with very high criteria and student response questionnaire analysis of 4.4 with very high criteria. The effectiveness test of obtaining a student completeness percentage of 88% was accompanied by character development which increased by 23% with cultured criteria, so that it can be said that the learning media developed has excellent effectiveness and is effective for giving to students in the learning process.*

**Keywords:** ADDIE, Kodular-Based Applications, Fractions