

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BALL DROP* MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI LUAS DAN KELILING  
BANGUN DATAR SISWA KELAS IV DI SDN KARANGTENGAH 4**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

**ADIA RAHMADANIA SARI**

NPM: 2014060001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BALL DROP* MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI LUAS DAN KELILING  
BANGUN DATAR SISWA KELAS IV DI SDN KARANGTENGAH 4**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

**ADIA RAHMADANIA SARI**

NPM: 2014060001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

**ADIA RAHMADANIA SARI**  
NPM: 2014060001

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BALL DROP* MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI LUAS DAN KELILING  
BANGUN DATAR SISWA KELAS IV DI SDN KARANGTENGAH 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Kaprodi PGSD  
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 4 Juli 2024

Pembimbing 1,



**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd**  
NIDN. 0006096801

Pembimbing 2,



**Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.**  
NIDN. 0714118403

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

**ADIA RAHMADANIA SARI**  
NPM: 2014060001

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BALL DROP* MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI LUAS DAN KELILING  
BANGUN DATAR SISWA KELAS IV DI SDN KARANGTENGAH 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 18 Juli 2024

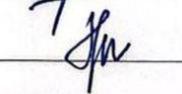
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

3. Penguji II : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**K. Edo Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Adia Rahmadania Sari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 04 Desember 2001  
NPM : 2014060001  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024

Yang Meny:

*Adia*



**Adia Rahmadania Sari**

**NPM: 2014060001**

## **MOTTO**

*“Apapun rintangan dan cobaannya, orang yang bersabar dan berusaha akan meraih keberhasilan dan keberuntungan”*

### **Kupersembahkan Karya Ini Untuk:**

Skripsi ini merupakan hasil yang saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, dan keluarga besar yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, doa dan cinta kasih yang tiada terhingga. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Ibu bahagia karna aku sadar, selama ini belum bisa berbuat yang baik.

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayahanda Jumadi sebagai ayah terbaik, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk penulis, beliau memang tidak pernah merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana serta senantiasa mendo'akan dengan sepenuh hati. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini, terimakasih ayah sudah menjadi support system terbaik.
2. Ibu Tri Yulistyo Rahayu sebagai ibu terbaik, seseorang yang memiliki pintu surga ditelapak kakinya yang telah melahirkan penulis dengan sabar dan bangga membesarkan putri pertamanya serta telah melangitkan doa-doa baik untuk penulis. Saya persembahkan karya tulis dan gelar ini untuk ibu, terimakasih banyak bu.
3. Diri saya sendiri Adia yang telah berusaha semaksimal dan sebaik mungkin dalam menyusun skripsi ini, terimakasih sudah mampu menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi sesuai dengan apa yang diharapkan oleh ayah dan ibu.
4. Kepada teman tercinta saya, Khoshistin Shofin Farihat, Putri Kalega Multazam, Oktaviola Bunga Nadila dan Alvin Ma'rifatul Janah N.A. Terimakasih telah membantu dan berjuang dalam penyusunan skripsi ini dengan tepat waktu.

## ABSTRAK

**Adia Rahmadania Sari, 2014060001 PGSD UNP PGRI:** Pengembangan Media Pembelajaran Ball Drop Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas 4 Di SD Karangtengah 4

Kata Kunci : Media, Ball Drop, Luas Dan Keliling Bangun Datar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran dan wawancara bahwa didalam pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif karena siswa hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini menyebabkan siswa belum sepenuhnya mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini berpengaruh pada motivasi siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *ball drop* mata pelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar kelas IV di SDN Karangtengah IV . (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *ball drop* mata pelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar kelas IV di SDN Karangtengah IV. (3) Untuk mengetahui media pembelajaran *ball drop* mata pelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar kelas IV di SDN Karangtengah IV.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Karangtengah 4 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument angket wawancara dan test. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 88% dan validator materi mencapai persentase 88%. Maka hasil kevalidan dari media pembelajaran *ball drop* mata pelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar kelas IV di SDN Karangtengah IV dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 84% dan hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas mencapai persentase 100%, sedangkan pada uji coba luas mencapai persentase 92%. Maka hasil kepraktisan dari media pembelajaran *ball drop* mata pelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar kelas IV di SDN Karangtengah IV memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil *post-test* pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata persentase sebesar 80%, sedangkan pada uji coba luas memperoleh rata-rata persentase 100% dengan kriteria sangat efektif.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ball Drop* Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Luas Dan Kliling Bangun Datar Kelas IV Di SDN Karangtengah 4” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
5. Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
6. Dr. Dhian Dwi Wenda, S.Pd.M.Pd. selaku validator skripsi media pembelajaran;
7. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator ahli materi media pembelajaran;
8. Bapak/Ibu dosen Progam Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Karangtengah 4;

10. Teman-teman mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020; dan

11. Pihak-pihak lain yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 18 Juli 2024



Adia Rahmadania Sari  
NPM: 2014060001

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Sistematika Pnulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. Media Pembelajaran .....	7
2. Media Pembelajaran Ball Drop.....	13
3. Materi Luas&Keliling Bangun Datar .....	20
B. Hasil Peneliti Terdahulu.....	27
C. Kerangka Berfikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan .....	32
C. Lokasi Subyek Penelitian.....	39
D. Validasi Produk .....	39
E. Uji Coba Produk.....	40

1. Desain Uji Coba Terbatas .....	40
2. Desain Uji Coba Perluasan .....	40
3. Subjek Uji Coba.....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
1. Pengembangan Instrumen.....	41
2. Validasi Instrumen .....	41
G. Teknik Analisis Data .....	53
1. Tahapan Analisis data .....	54
2. Norma Pengujian .....	56
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
A. Hasil Studi Lapangan.....	61
1. Deskripsi Studi Lapangan.....	61
2. Intrepretasi Hasil Sudi Lapangan.....	62
3. Desain Awal Media Pembelajaran .....	62
B. Validasi Media .....	65
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	65
2. Intrepretasi Hasil Uji Validasi .....	74
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	67
4. Desain Akhir Model.....	69
C. Hasil Pengujian Terbatas.....	80
1. Uji Coba Lapangan ( Uji Coba Terbatas ) .....	80
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	80
D. Hasil Pengujian Perluasan .....	79
1. Uji Coba Lapangan ( Uji Coba Perluasan ) .....	80
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Perluasan.....	84
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
1. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan .....	85

2. Spesifikasi Media <i>Ball Drop</i> Materi Luas Dan Keliling	
Bangun datar .....	86
3. Keunggulan dan Kelemahan Media <i>Ball Drop</i> Materi luas dan keliling bnagun datar .....	86
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model ..	87
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
A. Simpulan .....	89
B. Implikasi.....	90
C. Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel :

2.1	: Penelitian Terdahulu .....	27
3.1	: Angket Validasi Media Ball Drop .....	42
3.2	: Anget Validasi Materi .....	43
3.3	: Angket Media Bagi Guru .....	43
3.4	: Angket Validadi Bagi Siswa.....	45
3.5	: Kisi-kisi Soal .....	45
3.6	: Skor Penilaian .....	53
3.7	: Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan .....	54
3.8	: Skor Penilaian .....	55
3.9	: Pedoman Penilaian Kepraktisan .....	56
3.10	: Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan .....	58
4.1	: Desain Akhir Model .....	68
4.2	: Hasil Validadi Ahli Materi .....	70
4.3	: Hasil Skor Ahli Media .....	72
4.4	: Hasil Angket Respon Guru .....	74
4.5	: Hasil Angket Respon Siswa .....	76
4.6	: Hasil Nilai Siswa Uji Coba Terbatas .....	79
4.7	: Hasil Nilai Angket Siswa Uji Coba Luas .....	80
4.8	: Hasil Nilai Siswa Uji Coba Luas .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar :

3.3 Membuat Papan Materi .....	35
3.4 Desain Materi .....	35
3.5 Alat Dan Bahan.....	36
3.6 Tempat Bola Mengglinding .....	36
3.7 Materi Luas dan Kliling Bangun Datar .....	37
4.1 Keseluruhan Media Ball Drop .....	62
4.2 Papan Materi Bangun Datar .....	62
4.3 Materi Luas dan Kelilinh Bangun Datar .....	63
4.4 Bola Pada Ball Drop .....	63
4.5 Alat Untuk Bola Menggelinding.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul .....	95
Lampiran 2. Berita Acara/Bimbingan Skripsi .....	97
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian .....	99
Lampiran 4. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	100
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk .....	101
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Materi dan Media .....	102
Lampiran 7. Perangkat Pembelajaran .....	104
Lampiran 8. Hasil Validasi Materi dan Media .....	121
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Guru .....	129
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Siswa .....	131
Lampiran 11. Hasil Nilai Post Test Uji Coba Terbatas .....	135
Lampiran 12. Hasil Nilai Post Test Uji Coba Luas .....	144
Lampiran 13. Surat Bebas Plagiasi .....	151
Lampiran 14. Hasil Plagiasi .....	152
Lampiran 15. Dokumentasi .....	153

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Karangtengah 4, proses pembelajaran di kelas IV SDN Karangtengah 4 menggunakan metode ceramah pada materi matematika. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pada materi “Luas dan keliling bangun datar”. Guru hanya menggunakan bahan ajar pada modul. Siswa kurang antusias dan sulit memahami ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika kurang maksimal, begitupula dengan pemahaman peserta didik dalam pelajaran matematika khususnya materi Luas dan keliling bangun datar. Berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada siswa, peneliti memperoleh data dari 20 siswa ada 17 siswa (85%) yang kesulitan memahami pelajaran matematika, dari 20 siswa ada 12 siswa (60%) yang memerlukan media pembelajaran untuk memudahkan dalam memahami pelajaran matematika. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN Karangtengah 4 materi yang dialami kesulitan di kelas IV SDN Karangtengah 4 adalah materi Keliling dan luas bangun datar.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa memahami materi luas dan keliling bangun datar dengan mudah. Media pembelajaran adalah

komponen salah satu dalam proses komunikasi, komponen yang dimaksud yaitu sumber informasi dan penerima informasi, serta komponen merupakan media. Jika komponen tersebut tidak ada maka proses komunikasi tidak akan terjadi. Dengan demikian ini maka media akan memiliki makna jika ada ketiga komponen lainnya (Sundayana, 2013). Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. (Ngalimun, 2012)

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan di kelas IV SDN Karangtengah 4 adalah pengembangan media *Ball Drop*. *Ball Drop* adalah suatu permainan yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan proses belajar matematika. *Ball Drop* berbentuk papan media dan bola menggelinding, pada papan *ball drop* terpatat gambar bangun datar dan materi luas dan keliling bangun datar. Alur permainannya terdapat 8 bola berwarna-warni, setiap warna bola menunjukkan materi apa yang siswa dapatkan, salah satu siswa maju kedepan kelas untuk memukul bola, setelah mendapat materi sesuai dengan warna bola satu kelompok bisa mempelajari apa yang kelompok mereka dapatkan. Dalam permainan *Ball Drop* cara permainannya menggunakan model *Numbered Head Together*. Model yang melibatkan banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Langkah-langkah model *NHT* adalah guru membentuk kelompok kecil, setiap kelompok terdapat ketua kelompok yang memiliki nomor dikepala yang berbeda beda setiap kelompok, berfikir bersama untuk

memcahkan masalah, guru menunjuk salah satu peserta didik untuk mengukur keberhasilan belajar.

Adapun kelebihan dari media *ball drop* ini yaitu dapat mengajak peserta didik terlibat secara langsung dalam permainan melalui proses pembelajaran, dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik, dapat mengaktifkan suasana kelas, dapat menghibur perasaan peserta didik, dapat menarik perhatian peserta didik, sinkron pada tujuan pembelajaran, serta dapat menjadikan peserta didik tidak mudah bosan saat pembelajaran matematika. Sedangkan kekurangan dari media *ball drop* ini sendiri dari bahan yang agak berat sehingga media tidak bisa dilipat dan susah dibawa kemana-mana. Alasan yang menunjukkan penelitian ini dilakukan di kelas IV dikarenakan kelas IV di SDN Karangtengah 4 ini merupakan kelas yang memiliki karakteristik peserta didik yang lebih bervariasi menonjol dibandingkan kelas yang lain.

Adapun penelitian sebelumnya oleh Sa'adah Lailatus (2020) yang berjudul "pengembangan media pembelajaran marble fun pada materi bangun datar kelas II sekolah dasar". Di dalam penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan yang telah dimodifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian terdahulu dengan saat ini adalah bahwa penelitian terdahulu menggunakan media *marble fun* sebagai media pembelajaran hanya menggunakan permainan papan peragi yang dipaku sebagai lintasan kelereng menuju skat nomer sederhana, sedangkan ini peneliti menggunakan media *ball drop*

sebagai media pembelajaran yang tidak menggunakan bahan biasa tetapi menggunakan bahan yang premium dan cara permainannya juga menyertakan metode *number head together*, dan tidak kalah menariknya di akhir pembelajaran peserta didik juga diberi kuis untuk mengukur keberhasilan mengenai pengembangan media yang di kembangkan oleh peneliti.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang memahami pembelajaran khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar, karena peserta didik hanya monoton dan mendengarkan penjelasan guru sehingga peserta didik merasa bosan.
2. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif.
3. Pada pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran.
4. Guru lebih sering mengajar menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran berlangsung.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Ball drop* pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar kelas IV SDN Karangtengah 4?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Ball drop* pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar kelas IV di SDN Karangtengah 4?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Ball drop* pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar kelas IV di SDN Karangtengah 4?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk

1. mengetahui kevalidan media pembelajaran *Ball drop* pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV di SDN Karangtengah 4;
2. mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Ball drop* pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV di SDN Karangtengah 4; dan
3. mengetahui keefektifan media pembelajaran *Ball drop* pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV di SDN Karangtengah 4.

## E. Sistematika Pnulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi yang berfungsi untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang adapada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematikapenulisannya adalah sebagai berikut :

Pada bab I berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan berisi ringkasan pembahasan dari bab I sampai bab V.

Pada bab II berisi kajian teori, hakikat pembelajaran, yang berisikan pengertian pembelajaran, komponen pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Hakikat media pembelajaran yang berisikan pengertian media pembelajaran, kriteria media pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, *ball drop* berisikan pengertian *ball drop*, alat dan bahan pembuatan *ball drop*, materi luas dan keliling bangun datar, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

Pada bab III berisi model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian, Uji coba model dan produk pada tahap ini dibagi menjadi dua yaitu desain uji coba dan subjek uji coba, validasi model atau produk dan yang terakhir instrument pengumpulan data yang dibagi menjadi dua juga yaitu

pengembangan instrument dan validasi instrument. Teknik analisis data dan norma pengujian

Pada bab IV berisi hasil studi pendahuluan yang berisi dekripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan dan desain model. Pengujian model terbatas yang berisi uji validitas ahli dan praktisi. Pengujian model perluasan yang berisi deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas berisikan validasi kepraktisan guru, validasi kepraktisan siswa, dan hasil uji keefektifan. Pembahasan berisikan spesifikasi model dan prinsip-prinsip kelemahan model.

Pada bab V berisi simpulan yang memaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian. Implikasi yang berisi implikasi teoritis, implikasi praktis. Saran-saran berisi saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian pada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Gajah Mada*.
- Abidin, A. (2017). Sense, Reference, Dan Genre Novel Merahnya Merah Karya Iwan Simatupang (Analisis Hermeneutika Paul Ricoeur). *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 10–18. <https://doi.org/10.26858/retorika.v9i1.3788>
- Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, dkk. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 5, Nomor 1. 298-304*.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*.

- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Attaqiana, M. R., Saptorini, & Binadja, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1798–1806. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/9533>
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius., P. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa, 1 (1)*.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Vol. 1 No. 4. 104-117.

- Halid Hanafi, La Adu, & H Muzakkir. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah. In *Deepublish*. deepublish.
- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Susilawati, S., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Haryoko, S. (2017). fektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi. Vol. 5 No. 1. Makasar: Universitas Negeri Makasar*.
- Muali, C., AA Rozana, A. W. (2018). Smart Parenting Demokratis Dalam Membangun Karakter Anak. *Al-Athfal. Jurnal Pendidikan Anak 4, No. 1, (2018): 9-10*.
- Munaris et al. (2022). *Unsur Pembangun Prosa*. Yogyakarta: Selat Media Patners
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Gajah Mada*.
- Mustadi, Ali, D. (2021). *Filosofi Teori Dan Konsep Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Riduwan. (2015). *Sekala Pengukuran VariabelVariabel Penelitian*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta.

- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I Komang, and I. K. S. A. (2020). *Instrumen Penelitian*.
- Supriono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2 No 1*. 43-48.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.