PENGEMBANGAN MEDIA PAKAN ULAT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PEMBAGIAN BILANGAN 2 ANGKA UNTUK SISWA KELAS IV SDN TIRON 4

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD

OLEH :

ANGGUN DWI OKTAVIANI

NPM : 2114060172

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

ANGGUN DWI OKTAVIANI
NPM: 2114060172

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PAKAN ULAT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PEMBAGIAN BILANGAN 2 ANGKA UNTUK SISWA KELAS IV SDN TIRON 4

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd.	**Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.**
NIDN.0719109101	**NIDN.0708087703**

Skripsi oleh:

ANGGUN DWI OKTAVIANI

NPM: 2114060172

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PAKAN ULAT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PEMBAGIAN BILANGAN 2 ANGKA UNTUK SISWA KELAS IV SDN TIRON 4

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

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Anggun Dwi Oktaviani
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. lahir	: Kediri, 17 Otober 2002
NPM	: 21140601
Fak/Jur./Prodi	: FKIP/PGSD

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 pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan

Anggun Dwi Oktaviani

NPM: 2114060172

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Allah tidak akan memberi cobaan melebihi kemampuan hamba-Nya"
(QS. Al-Baqarah 286)

"*Maka sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada ALLAH engkau berharap"*
(QS. Al-Insyirah 6-8)

"*Setetes keringat orangtua yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju"*

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kepada orang tua penulis, cinta pertama dan panutanku ayah tercinta Agus Soleman dan pintu surgaku ibu tercintaYatini. Beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, dan memberikan dukungan baik do'a maupun materi sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Beliau orang yang hebat selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Beliau tidak ada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis serta terima kasih untuk semua berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu penulis bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, ayah dan ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis. *I love you more*.
2. Kakak perempuan saya Anggi Febriani, kakak Ferdo Bella Pratama yang telah memberikan penulis dukungan, membantu dan pengingat bagi penulis agar

menyelesaikan studi tepat waktu. Serta keponakan saya Alisha Khaira Wilda dan Anindita Khairin Niswa yang telah menghibur penulis disaat penyelesaian skripsi dengan kerandoman tingkahnya.

3. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi.
4. Teruntuk Sahabat-sahabatku tercinta angkatan 2021 mantap crew Tarisa, Riska, Eva dan Risma yang telah menemani dalam suka maupun duka. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani Bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top, guys*.
5. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Anggun Dwi Oktaviani atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semua. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga kepada diri saya sendiri! Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang tetap tegar, mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

ABSTRAK

Anggun Dwi Oktaviani: Pengembangan Media PAKAN ULAT Pada Pembelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan 2 Angka Untuk Siswa Kelas IV SDN Tiron 4, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PAKAN ULAT, Pembagian Bilangan, Matematika, ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dengan wawancara guru kelas IV dan melakukan pengamatan di SDN Tiron 4 pada kelas IV menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik serta rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam memahami konsep pembagian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga) dalam pembelajaran matematika pada materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV di SDN Tiron 4.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) Tahap *Analysis,* 2) Tahap *Design,* 3) Tahap *Development*. 4) Tahap *Implementation,* 5) Tahap *Evaluation*. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif untuk mendeskripsikan hasil wawancara dan observasi, sedangkan metode kuantitatif untuk menghitung skor dari kevalidan keefektifan dan kepraktisan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa wawancara, validasi media dan ahli materi, angket serta penilaian guru. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan produk pengembangan media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga) materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4.

Produk yang dikembangkan yaitu Pengembangan Media PAKAN ULAT Untuk Siswa Kelas IV SDN Tiron 4. Media pembelajaran ini sudah divalidasi oleh validasi materi dan validasi media, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan validasi media memperoleh skor 86%, sedangkan validasi materi memperoleh skor 95%. Sehingga dari dua validasi media dan validasi materi termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh skor 98%, angket respon siswa uji coba memperoleh skor 97%, sehingga masuk dalam kriteria “Sangat Praktis” dan dapat dinyatakan bahwa media PAKAN ULAT praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta praktis untuk diterapkan tanpa perbaikan. Hasil uji keefektifan nilai *post test* siswa diperoleh 94% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa media "Sangat Efektif" dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pembagian 2 angka.

Simpulan dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan media PAKAN ULAT untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4 memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan.

PRAKATA

Puji syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo Mukmin, M. Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang telah memberikan arahan dalam mengembangkan potensi mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya proposal skripsi ini.
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya proposal skripsi ini.
6. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak putus.
7. Teman-teman dan sahabat yang selalu memberikan semangat.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu proposal ini.

Kami menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran-saran demi kesempurnaan dan perbaikanya serta dikembangkan lagi lebih lanjut.

Kediri, 10 Juli 2025

Anggun Dwi Oktaviani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN ..... **iv**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vii**
PRAKATA ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **iix**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 4
C. Rumusan Masalah 4
D. Tujuan Penelitian 5
E. Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA **7**
A. Hasil Penelitian yang Relevan 7
B. Landasan Teori 8
1. Media Pembelajaran 8
a. Pengertian Media Pembelajaran 8
b. Fungsi Media Pembelajaran 10
c. Manfaat Media Pembelajaran 11
d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran 11
2. Media PAKAN ULAT 13
a. Pengertian Media PAKAN ULAT 13
b. Petunjuk Penggunaan Media PAKAN ULAT 14
c. Kelebihan dan Kekurangan 14
3. Pembelajaran Matematika 15
a. Pengertian Matematika 15

b. Tujuan Pendidikan Matematika 16
c. Materi Pembagian..... 17
C. Kerangka Berpikir..... 19
BAB III METODE PENELITIAN 20
A. Model/Pendekatan Pengembangan..... 20
B. Prosedur Pengembangan..... 21
C. Desain Pengembangan..... 24
D. Tempat dan Waktu Pengembangan 24
1. Tempat Pengembangan..... 24
2. Waktu Pengembangan 25
E. Instrumen Penelitian..... 26
1. Analisis Kebutuhan 26
2. Lembar Validasi 26
3. Lembar Angket Kepraktisan 30
4. Lembar Keefektifan..... 33
F. Teknik Pengumpulan Data 33
G. Teknik Analisis Data 34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 37
A. Data Produk Hasil Pengembangan 37
1. Tahap Analisis (*Analysis*) 37
a. Kualitatif..... 38
b. Kuantitatif..... 39
2. Tahap Desain (*Design*) 39
a. Modul Ajar 40
b. LKPD (Lembar Kerja Siswa)..... 40
c. Media Pembelajaran 40
3. Tahap Pengembangan (*Development*) 41
a. Media..... 41
b. Hasil Validasi 42
4. Tahap Implementasi (*Implementation*) 45
5. Tahap Evaluasi (Evaluation) 46
B. Data Uji Coba 46

1. Uji Coba Terbatas 46
a. Uji Coba Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru 447
b. Uji Coba Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa 47
c. Uji Coba Luas 48
C. Analisis Data 50
1. Analisis Data Angket Kebutuhan Siswa 50
2. Analisis Data Validitas 50
3. Analisis Data Kepraktisan 50
4. Analisis Data Keefektifan 51
D. Revisi Produk 51
1. Validator 51
2. Pengguna 52
E. Kajian Produk Akhir 52
1. Pengertian Media Pembelajaran PAKAN ULAT 52
2. Tujuan Pengembangan Media 53
3. Manfaat Media Pembelajaran PAKAN ULAT 53
4. Kelebihan dan Kekurangan Media 53
BAB V PENUTUP 55
A.Simpulan 55
B. Saran 56
DAFTAR PUSTAKA 57
LAMPIRAN 60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Wawancara Guru Kelas IV 27
Tabel 3.2 Angket Kebutuhan Siswa Kelas IV 28
Tabel 3.3 Validasi Ahli Materi 28
Tabel 3.4 Validasi Ahli Media 30
Tabel 3.5 Angket Respons Guru 31
Tabel 3.6 Angket Respons Siswa 32
Tabel 3.7 Kisi – Kisi Soal 33
Tabel 3.8 Instrumen Pengumpulan Data 34
Tabel 3.9 Kriteria Validasi 34
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan 35
Tabel 3.11 Konversi Nilai Persentasi Hasil Belajar 36
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru Kelas IV 38
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Siswa Kelas IV 39
Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Ahli Media 44
Tabel 4.4 Hasil Data Validasi Ahli Materi 45
Tabel 4.5 Hasil Data Kepraktisan Guru 47
Tabel 4.6 Hasil Data Angket Kepraktisan Siswa 48
Tabel 4.7 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media 49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 19
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE 20
Gambar 4.1 Sketsa Media PAKAN ULAT 41
Gambar 4.2 Desain Ular Tangga dan Tulisan PAKAN ULAT 41
Gambar 4.3 Desain Media Pembelajaran 42

DAFTAR LAMPIRAN

1: Lembar Pengajuan Judul 61
2: Berita Acara Skripsi 62
3: Surat Keterangan Plagiasi 64
4: Lembar Validasi Ahli Media 65
5: Lembar Validasi Ahli Materi 68
6: Perangkat Pembelajaran 71
7: Lembar Surat Pengantar Penelitian 86
8: Lembar Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian 87
9: Lembar Respons Guru 88
10: Lembar Respons Siswa 91
11: Lembar Soal Evaluasi 92
12: Lembar Plagiasi 95
13: Surat Pemanfaatan Produk 96
14: Wawancara Guru Kelas IV 97
15: Angket Kebutuhan Siswa Kelas IV 98
16: Hasil *Postest* Uji Terbatas 99
17. Hasil *Postest* Uji Luas 100
18. Dokumentasi 101

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan, menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas, adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. untuk memiliki keagamaan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan. Aspek yang terpenting didalam kehidupan manusia sepanjang hayat adalah pendidikan. Dalam situasi di mana manusia berada berhak mendapatkan suatu pendidikan untuk mencerdaskan bangsa dan negara (Khauro, Setiyawan, and Citrawati 2020). Pendidikan juga dapat membantu keberhasilan seseorang dalam bidang tertentu. Pendidikan mempunyai dampak yang besar terhadap kehidupan masa depan siswa.

Pendidikan mewujudkan suatu sumber daya manusia yang berkualitas. Adanya sumber daya manusia yang berkualitas dipengaruhi oleh adanya proses pembelajaran yang diterima. Di era modern saat ini, dunia pendidikan banyak mengalami perubahan yang bersifat mendasar. Kebijakan pendidikan Indonesia didasarkan pada aturan yang menentukan keberhasilan manajemen sekolah (Fitriah, 2024). Badan Standar mengembangkan standar pendidikan yang terdiri dari delapan standar utama: kompetensi lulusan, isi kurikulum, proses pembelajaran, manajemen sekolah, pembiayaan pendidikan, kualifikasi guru dan tenaga kependidikan, penilaian, evaluasi, dan sarana.

Pencapaian semua standar ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan standar isi kurikulum adalah dua standar utama yang mendukung pengajaran, terutama dalam matematika. SKL merujuk pada semua keterampilan yang dimiliki siswa yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai hasil pembelajaran yang berhasil (Valenda 2024). Standar isi mencakup materi dan keterampilan yang harus dikuasai pada tingkat dan jenis pendidikan tertentu. Pembelajaran matematika termasuk dalam standar ini, yang membuatnya menjadi pelajaran yang wajib. Standar ini juga digunakan oleh guru dan tenaga keependidikan

saat mereka membuat keputusan tentang kebijakan pendidikan di satuan pendidikan (Khasinah and Elviana 2022).

Matematika adalah pelajaran yang tidak asing didengar pada seluruh jenjang pendidikan, karena matematika dikenal sebagai ilmu yang abstrak sehingga mungkin sulit bagi sebagian siswa (Mahmudah and Fikroh 2021). Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang menarik (Julyananda, Yulianti, and Pasha 2022). Manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran matematika siswa dapat mengembangkan cara berfikirnya dan kemampuan menggunakan logika untuk menghadapi terjadinya ada permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 6 Mei 2024 di SDN Tiron 4, menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran Matematika terutama pada materi pembagian bilangan 2 angka. Dalam dalam proses pembelajaran dikelas kurangnya media pembelajaran yang menarik, beberapa siswa suka bermain dan berbicara selama proses belajar mengajar; beberapa siswa sangat senang jika ada media pembelajaran berbentuk permainan, dan beberapa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengajak mereka sambil bermain untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Untuk meningkatkan minat belajar siswa guru harus membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pada pembelajaran matematika guru menggunakan media papan polos yang dilapisi solasi sehingga beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembagian. Guru juga masih dirasa kurang dalam melakukan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran media kurang menarik, sehingga siswa kurang bersemangat, dan sulit untuk menyerap informasi dari guru. Untuk meningkatkan minat belajar siswa guru harus membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan wawancara guru pada tanggal 6 Mei 2024 di SDN Tiron 4, terkait hasil peroleh informasi dalam pembelajaran matematika materi pembagian medianya kurang menarik yang digunakan oleh guru . Dari data yang ditemukan dilapangan bahwa diperlukan inovasi dalam pengembangan media

pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan konsep permainan yang menarik serta menyenangkan dan membuat siswa berperan langsung dalam menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil penyebaran angket pada siswa kelas IV SDN Tiron 4 diperoleh bahwa 84% siswa membutuhkan media pembelajaran. Siswa belum bisa cara menghitung pembagian dan media pembelajaran guru kurang menarik. Menurut Daryanto (2013) perkembangan karakteristik pada siswa berada tahap operasinal konkret pada usia 7-11 tahun. Menurut Juwantara (2019) pada tahap operasional konkret siswa sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk hal-hal fisik. Sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan dan kompetensi siswa maka diperlukan media pembelajaran yang konkret untuk proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, pengembangan media PAKAN ULAT dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kesulitan pembagian. Media pembelajaran PAKAN ULAT adalah papan kantong digabungkan dengan permainan ular tangga. Menerapkan belajar sambil bermain akan membuat siswa merasa senang, tidak bosan dalam pembelajaran, akan tertarik dalam pembelajaran dan menjadi paham materi yang disampaikan. Menurut Ulilah (2023) perlu adanya media yang mempermudah pembelajaran, guru membutuhkan pengembangan media untuk menunjang pembelajaran materi operasi pembagian bilangan 2 angka. Menurut Rudy (2017) media pembelajaran merupakan suatu sarana prasarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Menurut Arsi, N. (2020) media papan kantong sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Sedangkan mainan Ular Tangga dimodifikasi menjadi permainan yang menyelipkan beberapa soal. Menurut Rahina (2017) bahwa media pembelajaran ular tangga ialah media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga). Media ini gabungan dari papan kantong dan permainan ular tangga sehingga menarik

minat siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran materi pembagian bilangan 2 angka. Media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga) adalah media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti. Penelitian dengan judul "Pengembangan Media PAKAN ULAT pada Pembelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan 2 Angka Untuk siswa Kelas IV SDN Tiron 4" dilakukan berdasarkan latar belakang di atas.

B. Batasan Masalah

Media ini dikembangkan dalam pembelajaran Matematika pada materi pembagian bilangan 2 angka.media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga) diterapkan untuk kelas IV SDN Tiron 4:

1. Produk yang akan dikembangkan berupa media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga)
2. Materi yang akan dikembangkan dalam media PAKAN ULAT yaitu pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SD.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah mengenai pengembangan media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4, di antaranya:

1. Bagaimana validitas dari media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4?
2. Bagaimana kepraktisan dari media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4?
3. Bagaimana keefektifan dari media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4?

D. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah mengenai pengembangan media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4, di antaranya:

1. Menguji validitas dari media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4.
2. Menguji kepraktisan dari media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4.
3. Menguji keefektifan penggunaan dari media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi pendidikan, khususnya pendidikan matematika, dengan menggunakan media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

   1. Bagi Siswa

      Mengenalkan media pembelajaran PAKAN ULAT melalui kegiatan pembelajaran kepada siswa dan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

   2. Bagi Guru

      Diharapkan penelitian ini dapat digunakan guru sebagai sarana dan referensi sebagai media permainan untuk menunjang pembelajaran pembagian bilangan 2 angka agar tidak selalu terpaku pada buku ajar yang digunakan.

3. Bagi Penulis

   Untuk Penulis, memberikan pengalaman belajar yang langsung dan berbeda yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dengan membuat media pembelajaran yang tepat saat kegiatan belajar.

4. Bagi Sekolah

   Media PAKAN ULAT adalah alat pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya

Afandi, R. (2015). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*.

Arsi, N. (2020). Penerapan media papan kantong untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 12(2), 1228.

Arsi, N. (2020). Pengaruh penggunaan media papan kantong terhadap kemampuan kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 1228.

Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. CV. Rajawali Press.

Daryanto. (2011). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*.

Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.

Dewi, R. M., & Agustika, D. (2020). Strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1228.

Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*.

Febriyanti, D. (2023). Penggunaan model R&D dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 1228.

Fitiah. (2024). Analisis kebijakan pendidikan dan penerapannya di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 1228.

Irwan. (2017). Penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 1228.

Jou, M. M. (2021). Pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) pada pembelajaran teknik sambung dalam olahraga. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 12(2), 1228.

Khasinah, S., & Eiviana, I. (2022). Implementasi standar nasional pendidikan dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 1228.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran: Manual dan digital*.

Mahmudah, I., & Fikroh, L. (2021). Kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1228.

Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design approaches and tools in education and training*.

Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*.

Nurdin. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 1228.

Purwono. (2008). Pengaruh skala guttman terhadap penilaian siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 1228.

Putri, K. E., Lourensa, D. M., & Wenda, D. D. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Nearpod pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 1228.

Riduwan. (2013). *Dasar-dasar statistika*.

Riduwan. (2012). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian.

Rusman, Y. (2012). Belajar dan pembelajaran berbasis komputer. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 1228.

Sari, M. W. (2022). Pengembangan media ular tangga interaktif berbasis soal cerita pada materi pembagian kelas III sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar, 4(1), 35–43.*

Setiawan, R. (2022). Efektivitas media papan kantong dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(2), 1228.

Satrih, D., Laila, A., & Kurnia, I. (2022). Pengembangan media edukatif papan berkarkter adat Jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan. *Aksara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), 1228.

Shoffa, S., & Holisin, L. (2021). Pembelajaran sebagai sistem dalam pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 1228.

Sholeh, A., Cacik, S., Puspita Sari, M., & Diputra, G. (2022). Pengembangan media (PAKAPIN) Papan Kantong Pintar berbasis literasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Elenor: Elementary School Journal, 1(1), 23–32

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

Sugiyono. (2013). *Statistika untuk penelitian*.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*.

Suryani, N., dkk. (2019). Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 1228.

Suwardi, dkk. (2020). Penerapan metode R&D dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 1228.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Desain pengembangan pembelajaran: Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1228.

Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, *2*(3), 435–448. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Syahputri, D. (2018). Pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 1228.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Ulilah, A. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WHEEL QUESTION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS DI SMAN 1 BAITUSSALAM. In *UIN AR-RAINY* (Issue 1).

Valenda, R. (2022). Standar kompetensi lulusan dan standar isi dalam Kurikulum