

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SATPAM
KANTOR PADA MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR SISWA KELAS 4
SDI BANDAR KIDUL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

YESI NUR WULANSARI
NPM: 2114060235

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi Oleh:

YESI NUR WULANSARI
NPM. 2114060235

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SATPAM KANTOR PADA MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR
SISWA KELAS 4 SDI BANDAR KIDUL**

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

Tanggal: Jum'at, 18 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Wahyudi, M.Sn.
NIDN.0705069001

Dosen Pembimbing 2



Erwin Putera Pernana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

V

Skripsi oleh:

YESI NUR WULANSARI

NPM: 2114060235

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SATPAM
KANTOR PADA MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR SISWA KELAS 4
SDI BANDAR KIDUL**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2025

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

- | | |
|---------------|-------------------------------|
| 1. Ketua | : Wahyudi, M.Sn. |
| 2. Penguji I | : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Erwin Putera Permana, M.Pd. |



Mengetahui,
Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Yesi Nur Wulansari
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat Tanggal Lahir	: Trenggalek, 14 Januari 2003
NPM	: 2114060235
Fak/Jur/Prodi.	: FKIP/ S1 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, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan



Yesi Nur Wulansari

NPM. 2114060235

MOTTO

Jangan kalah pada rasa takutmu

Hanya ada satu hal yang membuat mimpi tak mungkin diraih:

Perasaan takut gagal

(Paulo Coelho, “The Alchemist”)

Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu

(Ali bin Abi Thalib)

Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa

(Elon Musk)

PERSEMBAHAN

“Saya persembahkan untuk Almarhum Ayah dan Ibu tercinta”

ABSTRAK

Yesi Nur Wulansari Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Satpam Kantor Pada Materi Kelipatan dan Faktor Siswa Kelas 4 SDI Bandar Kidul. Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci: pengembangan media, matematika, kelipatan dan faktor, pembelajaran kontekstual, satpam kantor, siswa SD.

Penelitian di latar belakang dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran matematika materi kelipatan dan faktor. Peserta didik cenderung berbicara dan bermain bersama temannya dibandingkan menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat 11 dari 21 siswa yang nilainya berada di bawah KKTP. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Salah satu solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Satpam Kantor.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Satpam Kantor. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis* (analisis kebutuhan dan karakteristik siswa), *Design* (perancangan media), *Development* (pengembangan produk), *Implementation* (uji coba terbatas dan uji coba luas), dan *Evaluation* (penilaian dan revisi media). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDI Bandar Kidul, guru kelas IV, serta ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil belajar siswa. Hasil validasi ahli memperoleh hasil 86,2% dengan kriteria sangat valid, dan digunakan tanpa revisi. Hasil praktisan media memperoleh memperoleh skor presentase 96,5% dengan kriteria sangat praktis dan digunakan tanpa perbaikan. Keefektifan media memperoleh skor presentase klasikal 86% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran Satpam Kantor dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak karena dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SATPAM KANTOR Pada Materi Kelipatan dan Faktor Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD.
4. Bapak Wahyudi, M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Erwin Putera Permana selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
7. Miss Inin Mustafiana, S.Pd. Selaku Kepala SDI Bandar Kidul yang telah memberi ijin dorongan untuk penelitian.
8. Muhammad Hilmahasan Nasrullah, S.Pd. selaku guru kelas 4 SDI Bandar Kidul yang telah memberikan izin dan arahan dalam penelitian.
9. Alm. Bapak Slamet dan Ibu Lilik Narmiatun yang telah memberikan doa, keyakinan, dukungan dan motivasi agar skripsi ini bisa terselesaikan.
10. Ilham Diya'ul Haq dan keluarga yang telah memberikan doa, dan dukungan dan motivasi.
11. Sahabat, dan teman-teman Ultramen yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi dan membantu menyelesaikan skripsi.
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 11 Juni 2024
Mahasiswa,



Yes Nur Wulansari
NPM. 2114060235

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HLAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Pegertian Belajar dan Pembelajaran.....	8
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Media Pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR).....	11
4. Pembelajaran Matematika	12
B. Penelitian Terdahulu	16
C. Kerangka Berpikir.....	18
BAB III	21

METODE PENELITIAN.....	21
A. Model Pengembangan.....	21
B. Prosedur Pengembangan	22
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	22
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	22
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	23
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	23
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	24
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	24
1. Lokasi dan Waktu	24
2. Subjek Penelitian.....	24
D. Ujicoba Model/Produk	25
1. Desain Uji Coba	25
2. Subjek Uji Coba	25
E. Instrument Pengumpulan Data	25
1. Wawancara	25
2. Need Assesment	26
3. Angket.....	27
4. Tes	31
F. Teknik Analisis Data.....	33
1. Angket Validasi.....	33
2. Angket Kepraktisan.....	34
3. Angket Keefektifan	36
BAB IV	38
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Studi Pendahuluan	38
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	38
2. Interpretasi Hasil Studi Penahuluan	39
3. Desain Sebelum Revisi	39
B. Hasil Uji Validasi.....	41
1. Validasi Ahli Materi.....	41
2. Hasil Validasi Ahli Media.....	43
A. Uji Coba Terbatas	44
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	44

2. Hasil Uji Coba Terbatas	45
D. Uji Coba Lapangan (Uji Luas)	48
1. Deskripsi Uji Coba Luas	48
2. Hasil Uji Coba Luas	48
E. Pembahasan Hasil Penelitian	54
1. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektivan Model	54
2. Spesifikasi Produk.....	56
3. Keunggulan dan Kelemahan Media	57
F. Desain Akhir	58
1. Deskripsi hasil uji validasi	58
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	59
BAB V.....	60
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Implikasi.....	60
C. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	16
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru	25
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa.....	26
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3.4 Angket Ahli Media Pembelajaran.....	28
Tabel 3.5 Angket Kepraktisan Guru	29
Tabel 3.6 Angket Kepraktisan Siswa	30
Tabel 3.7 Soal.....	31
Tabel 3.8 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	32
Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	34
Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	35
Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	37
Tabel 4.0 Subjek Penelitian.....	36
Tabel 4.1 Desain awal SATPAM KANTOR	38
Tabel 4.2 Penyajian Skor Ahli Materi.....	39
Tabel 4.3 Penyajian Skor Ahli Media	40
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas.....	42
Tabel 4.5 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas	44
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru	46
Table 4.7 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Luas.....	48
Tabel 4.8 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas	50
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah di Revisi	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	22
Gambar 3.2 Desain Media.....	23
Gambar 4.1 Komentar dan Saran Ahli Materi	42
Gambar 4.2 Komentar dan Saran Ahli Media.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN	68
LAMPIRAN 2: BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	69
LAMPIRAN 3: LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	71
LAMPIRAN 4: SURAT KETERANGAN PENELITIAN	73
LAMPIRAN 5: LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI	74
LAMPIRAN 6: LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA	78
LAMPIRAN 7: ANGKET RESPON GURU	82
LAMPIRAN 8: ANGKET RESPON SISWA	87
LAMPIRAN 9: PEDOMAN OBSERVASI DAN WAWANCARA	91
LAMPIRAN 10: FOTO HASIL KEGIATAN	94
LAMPIRAN 11: HASIL EVALUASI UJI LUAS	96
LAMPIRAN 12: HASIL EVALUASI UJI TERBATAS	100
LAMPIRAN 13: PERANGKAT PEMBELAJARAN	104
LAMPIRAN 14: SURAT KETERANGAN PEMANFAATAN MEDIA	121
LAMPIRAN 15: HASIL PLAGIASI	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk menciptakan suatu generasi yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu upaya yang penting untuk memberantas kebodohan, memerangi kemiskinan, meningkatkan kualitas kehidupan bangsa, meningkatkan taraf hidup, membangun harkat negara dan bangsa untuk mengatasi berbagai masalah di bidang pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi (Pristiwanti et al., 2022). Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah pemberian bimbingan dan dukungan dalam pengembangan potensi fisik dan mental yang diberikan orang dewasa kepada peserta didik, agar mereka tumbuh dan mencapai tujuan sehingga mampu secara mandiri menghadapi tantangan hidup untuk mencapainya (Hidayat & Abdillah, 2019). Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan guna menyongsong generasi yang cerdas dan berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakat luas. Menurut (Sujana, 2019), Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik lahir serta batin. Pendidikan akan terus berkelanjutan dan berkesinambungan guna menciptakan manusia masa depan yang lebih baik berdasarkan nilai-nilai budaya dan Pancasila. Pendidikan bisa didapatkan dengan berbagai tahapan-tahapan yang biasa disebut dengan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu pemrosesan informasi melalui suatu tindakan yang terjadi antara guru dan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Nasriani, 2018). Pada proses pembelajaran tidak lepas dari kegiatan belajar. Belajar adalah suatu proses

atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, pengajaran orang lain, dan sumber bacaan yang ada. Proses belajar harus dilaksanakan dengan baik, tekun, dan penuh semangat untuk menunjang peningkatan kualitas pendidikan.

Kualitas adalah bagaimana sesuatu hal yang dipertimbangkan itu berjalan baik atau buruk. Kehadiran kualitas sangat penting untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu hal. Sama halnya dengan kualitas pendidikan, kualitas pendidikan juga diperlukan untuk mengetahui apakah penyelenggaraan pendidikan berjalan sesuai tujuannya (Suncaka, 2023). Dalam hal pendidikan, makna kualitas mengacu pada proses terlaksananya pendidikan dan hasil pendidikannya. Hasil pendidikan di sekolahan dipengaruhi oleh banyak faktor terutama guru dan peserta didik. Hasil pendidikan dapat diketahui dengan hasil belajar peserta didik saat proses belajar mengajar di kelas maupun saat mengerjakan soal. Hasil belajar merupakan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran (Motoh et al, 2022). Hasil belajar peserta didik yang baik menandakan berhasilnya proses belajar dikelas, sebaliknya jika hasil belajar peserta didik kurang baik menandakan masih terdapat permasalahan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Permasalahan dalam proses belajar disekolah sangatlah beragam. Menurut (Liana & Hanifah, 2018) masalah dalam proses belajar bisa berupa masalah umum ataupun masalah belajar yang tidak menentu seperti kadang lancar, kadang tidak lancar, terkadang siswa cepat menangkap pembelajaran, kadang juga sulit untuk menangkap materi. Masalah umum seperti semangat siswa yang terkadang memiliki semangat yang tinggi namun terkadang juga tidak semangat dan sulit untuk konsentrasi. Kualitas pendidikan bisa ditingkatkan dengan meminimalisir permasalahan dalam proses belajar. Dalam meminimalisir masalah dalam proses belajar adalah memanfaatkan media sebaik mungkin, sehingga guru diharapkan menggunakan media pembelajaran saat mengajar untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Nursafitri et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Yosiva et al., 2021). Media Pembelajaran merupakan bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam berkonsentrasi dan lebih mudah memahami materi. Siswa juga akan cenderung tertarik dengan media pembelajaran sehingga bisa lebih fokus dan memperhatikan saat guru mengajar. Media pembelajaran di sekolah dasar sangat dibutuhkan terutama pada mata pelajaran matematika.

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di Lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan (Novitasari, 2016). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang seringkali ditakuti oleh siswa. Matematika adalah suatu pembelajaran yang materinya bersifat abstrak. Keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip (Murdiani, 2018). Matematika lebih identik dengan angka dan hitung-menghitung untuk memperoleh suatu hasil, sehingga diperlukan suatu media untuk mempermudah mempelajarinya. Dalam mata pelajaran matematika ada berbagai macam materi, salah satunya yaitu materi faktor.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDI Bandar Kidul pada tanggal 12 Desember 2024 menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran matematika materi kelipatan dan faktor. Peserta didik cenderung berbicara dan bermain bersama temannya dibandingkan menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Dampak dari kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik menjadi kurang fokus terhadap penjelasan guru. Berdasarkan hasil wawancara yang telah kami lakukan bersama guru kelas IV menyatakan bahwa masalah tersebut disebabkan karena peserta didik kurang menguasai tentang perkalian dan pembagian yang digunakan sebagai dasar sehingga masalah tersebut menjadikan peserta didik sulit mengerjakan soal atau permasalahan yang berkaitan

dengan materi kelipatan dan faktor. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh guru kelas IV tersebut. Hasil evaluasi tersebut adalah 11 dari 21 siswa mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada saat proses belajar mengajar. Permasalahan dalam proses belajar tersebut dapat di minimalisir salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, salah satu solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media Papan Pintar. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Risqi & Siregar, 2023) Papan pintar menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kemampuan operasi hitung perkalian siswa yang menggunakan media Papan pintar lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar kemampuan operasi hitung perkalian siswa yang tidak menggunakan media Papan pintar. Media pembelajaran papan pinta terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu Solusi yang dapat digunakan yaitu dengan membuat media pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR). Media pembelajaran ini mempunyai keunikan yaitu mempunyai nama yang mudah di ingat yaitu "SATPAM KANTOR". Media pembelajaran ini juga disertai gambar angka dan perpaduan warna yang menarik sehingga memotivasi siswa untuk semangat belajar dan fokus terhadap pembelajaran materi faktor. Media ini mempunyai kelebihan jika dibandingkan dengan media pada penelitian terdahulu, yaitu terletak pada design yang menarik yaitu, mempunyai bentuk yang tipis dapat dibuka seperti lemari media ini lebih praktis untuk dibawa dan dilengkapi dengan gambar-gambar angka. Dalam media ini juga dilengkapi dengan soal-soal yang bisa langsung dikerjakan oleh siswa saat menggunakan media. Media ini dapat digunakan pada 3 materi yaitu perkalian, kelipatan dan faktor.

Peran media pembelajaran pada materi kelipatan dan faktor sangatlah penting untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi tersebut. Manfaat penggunaan media pembelajaran pada materi kelipatan dan faktor bagi siswa diantaranya untuk menambah semangat dan motivasi siswa untuk belajar, membuat siswa lebih fokus pada pelajaran, dapat mempraktekkan secara langsung dan mempermudah pemahaman siswa. Menurut (Aprilia et al., 2021) media

pembelajaran berfungsi sebagai penyampai informasi atau pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru untuk penerima informasi yaitu siswa. Peran media pembelajaran pada materi kelipatan dan faktor tidak hanya bermanfaat bagi siswa namun juga memberi manfaat bagi guru yaitu untuk mempermudahnya dalam menjelaskan materi pada saat proses pembelajaran materi kelipatan dan faktor.

Maka dari uraian diatas peneliti berusaha untuk mengembangkan media yang praktis, efektif, dan efisien. Dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa kelas 4 dengan pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah pemahaman siswa. Sehingga penelitian pengembangan tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SATPAM KANTOR Pada Materi Kelipatan dan Faktor Siswa Kelas 4 SDI Bandar Kidul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka diperoleh permasalahan sebagai berikut;

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi Kelipatan dan Faktor.
2. Peserta didik berbicara dan bermain bersama temannya dibandingkan menyimak materi yang disampaikan oleh guru.
3. Peserta didik sulit mengerjakan soal atau permasalahan yang berkaitan dengan materi faktor.
4. Peserta didik kurang menguasai materi perkalian dan pembagian.
5. Hasil evaluasi pembelajaran materi Faktor dan Kelipatan adalah 11 dari 21 siswa mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

Dari permasalahan yang telah disampaikan diatas, peneliti menyoroti belum adanya penggunaan media pembelajaran dalam materi Kelipatan dan Faktor sehingga menimbulkan permasalahan lain seperti siswa kurang paham pada materi dan siswa tidak fokus dalam memperhatikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR) materi Kelipatan dan Faktor di kelas 4 SD?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR) materi Kelipatan dan Faktor di kelas 4 SD?
3. Bagaimana keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR) materi Kelipatan dan Faktor di kelas 4 SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka di dapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR) materi Kelipatan dan Faktor di kelas 4 SD di kelas 4 SD
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR) materi Kelipatan dan Faktor di kelas 4 SD di kelas 4 SD
3. Untuk mengetahui keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR) materi Kelipatan dan Faktor di kelas 4 SD di kelas 4 SD

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk media yang berbasis teknologi terbaru, khususnya dalam pembelajaran Matematika materi Kelipatan dan Faktor.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan memberikan pengalaman belajar dengan media yang dapat membantu siswa untuk belajar Matematika materi Kelipatan dan Faktor.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Matematika materi Kelipatan dan Faktor. Media pembelajaran SATPAM KANTOR juga bisa sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran Matematika materi Kelipatan dan Faktor menjadi menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Media Pembelajaran Satuan Papan Matematika Kelipatan dan Faktor (SATPAM KANTOR) dikembangkan ini bisa menjadi referensi media pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, J. F., Mujiwati, E. S., & Primasatya, N. (2021). *Pengembangan Media Visual Pohon Faktor Untuk Materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dari Dua Bilangan Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2020 / 2021*. 198–206.
- Akhir, M., Agus, M., & Sanytiara, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 1(1), 9-16. <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/article/view/122>.
- Anthony, G. & Walshaw, M. (2009). Characteristics of effective teaching of mathematics: a view from the west. *Journal of Mathematics Education* 2(2), hlm.147-164.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dafit, F., Ain, S. Q., & Lingga, L. J. (2023). Teori Belajar dan Pembelajaran di SD. In *EUREKA MEDIA AKSARA*.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Pedagogis. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Eko Wulandari, Nuryanti. 2020. Pengembangan Buku Saku Biologi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnall Pendidikan Biologi dan Biosains* Vol 3 No 1
- Ernawati, Septiwiharti, D., & Palimbong, A. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Belajar Kelompok (Learning Group) pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN

- 1 Palasa. *Jurnal Kreatif Online Tadulako*, 1(1), 103–113.
- Ghani, M. T. A. & Daud, W. A. A. W. 2018. Adaptation of ADDIE instructional model i developing educational website for language learning. *Global urnal Al- Thaqafah*, 8(2), 7-16.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya* (C. Wijaya & Amiruddin (eds.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Jannah, I. N. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Liana, E., & Hanifah. (2018). Kata kunci : Permasalahan belajar siswa remaja, faktor penyebab. *Triadik*, 17(1), 22–31.
- Murdiani. (2018). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Siswa Kelas Iv Sdn Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 4(2), 35–40.
- Nasriani. (2018). *EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI MTs NEGERI 2 TOLITOLI* (Vol. 2, Issue 8).
- NCTM. 2014. Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333>
- Nursafitri, S., Silfiyana, Huda, M. F., & Solina, A. (2021). Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI / SD. *Prosiding SEMAI*, 793–

808.

- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Riduwan. 2015. Skala Pengukuran Variabel - Variabes Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.
- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.63497>.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Sari, O. N., Nurzaelani, M. M., & Suatika, I. (2014). Analisis Kebutuhan Media Papan Pintar Pada Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini (Paud). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 3(1), 13.
- Saputra, Rozan Pajri Sandria (2019) "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PENGGUNAAN TOTAL STATION UNTUK PENGUKURAN STAKE OUT GEDUNG". S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sohilait, E. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik. *OSF Preprints*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal*

Pendidikan Dasar, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

- Suncaka, E. (2023). MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 02(03), 36–49.
- Surya, A. (2019). Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(2).
- Wahyuni, S. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEKOLAH DASAR NEGERI 3 GABUSAN MATEMATIKA MELALUI Abstrak. *Jurnal DIKDAS BANTARA*, 1(SD Negeri 3 Gabusan Kecamatan Jati UPT K /SD Kecamatan Jati Kabupaten Blora e- mail), 33-41. <https://doi.org/P. ISSN:2615-4285>.
- Widoyoko, S. E. P. 2015. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar.
- Yaumi, Muhammad. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yosiva, A., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) Dan Katalog Ajaib (Kajib) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*, 7(2), 20–16. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2442>