

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
MATERI KPK DAN FPB KELAS IV DI SDN 1 NGLABAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD



OLEH:

Putri Ardia Rahma

NPM: 22.1.40.60.191

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi Oleh:

PUTRI ARDIA RAHMA
NPM: 22.140.60.191

Judul:

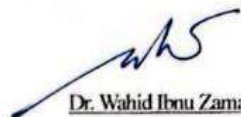
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
MATERI KPK DAN FPB KELAS IV DI SDN 1 NGLABAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIPUN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Dr. Ika Santia, M.Pd
NIDN. 0702018801

Skripsi Oleh:

PUTRI ARDIA RAHMA
NPM: 22.1.40.60.191

Judul:

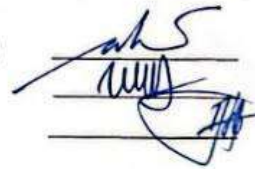
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAPAK GUNUNG
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
MATERI KPK DAN FPB KELAS IV DI SDN 1 NGLABAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Wahyudi, M.Sn |
| 3. Penguji II | : Dr. Ika Santia, M.Pd |



Mengetahui,
Ketua FKIP,



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NPM: 24086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Putri Ardia Rahma
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 06 Mei 2003
NPM : 2214060191
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, 29 Juni 2026

Yang menyatakan



Putri Ardia Rahma

NPM:22.1.40.60.191

MOTTO

"Jangan menyerah pada kesulitan, karena Allah telah menjanjikan bahwa bersama kesulitan selalu ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 5–6)

"Perjalanan menuju keberhasilan tidak selalu dipenuhi kemudahan. Ada keraguan, kegagalan, dan berbagai tantangan yang harus dihadapi. Namun, selama tetap percaya pada diri sendiri, terus belajar, dan tidak berhenti berusaha, setiap langkah akan membawa kita semakin dekat pada tujuan yang diimpikan."

Putri Ardia Rahma

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Penulis mengucapkan terimakasih tak terhingga kepada pintu surga penulis yaitu Ibu Mursinem. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan. Namun, beliau tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, dan semangat yang tiada henti demi keberhasilan penulis. Setiap langkah yang penulis tempuh hingga berada pada titik ini tidak lepas dari perjuangan, ketulusan, dan cinta beliau.
2. Penulis mengucapkan terimakasih tak terhingga kepada cinta pertama penulis yaitu Bapak Jaman. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, tetapi melalui kerja keras, doa, dan pengorbanannya, penulis dapat menempuh pendidikan hingga saat ini. Nasihat, dukungan, dan kasih sayang yang beliau berikan senantiasa menjadi motivasi bagi penulis untuk terus berjuang dan tidak mudah menyerah dalam meraih cita-cita. Terima kasih, Bapak, atas setiap doa, pengorbanan, dan perjuangan yang telah diberikan dengan penuh ketulusan dan kasih sayang.
3. Penulis mengucapkan terimakasih kepada keluarga tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis.
4. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seseorang yang lahir pada 20 Januari, terimakasih atas dukungan, perhatian, semangat, serta kesediaannya untuk selalu menemani dan mendengarkan keluh kesah penulis selama menjalani berbagai proses. Kehadiran dan motivasi yang diberikan menjadi salah satu penyemangat bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi.
5. Penulis mengucapkan terima kasih kepada sahabat, Ade, Mia, dan Ratna yang telah memberikan dukungan, semangat, serta menemani penulis dalam berbagai proses dan perjuangan selama menempuh pendidikan.

6. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing I Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd yang selalu memberikan ilmu, memberikan arahan, memberikan motivasi dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
7. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing II Dr. Ika Santia, M.Pd yang selalu memberikan ilmu, memberikan arahan, memberikan motivasi dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
8. Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SD Negeri 1 Nglaban atas dukungan, pengalaman, dan inspirasi yang telah diberikan kepada penulis.
9. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada wanita sederhana bernama Putri Ardia Rahma. Terima kasih telah bertahan dalam setiap proses, menguatkan diri di setiap keadaan, dan tetap melangkah meskipun jalan yang ditempuh tidak selalu mudah. Tidak ada perjalanan yang sempurna, tetapi setiap air mata, doa, dan usaha yang telah dilalui menjadi bagian berharga yang mengantarkan penulis hingga berada pada titik ini. Semoga segala perjuangan yang telah dilakukan menjadi bekal untuk meraih mimpi dan harapan di masa depan.

ABSTRAK

Putri Ardia Rahma : Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Materi KPK dan FPB Kelas IV Di SDN 1 Nglaban, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Tapak Gunung, Problem Based Learning, FPB dan KPK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan papan tulis sebagai media utama. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi FPB dan KPK serta hasil belajar yang diperoleh masih belum optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran tapak gunung, (2) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran tapak gunung, dan (3) mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran tapak gunung.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 9 peserta didik pada uji coba terbatas dan 23 peserta didik pada uji coba luas kelas IV SDN 1 Nglaban. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dokumentasi, serta tes berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Tapak Gunung. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: (1) media Tapak Gunung dinyatakan sangat valid digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi ahli media sebesar 86,6% dan validasi ahli materi sebesar 98%, (2) media Tapak Gunung dinyatakan sangat praktis dengan persentase respons guru sebesar 86%, respons peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 93,3%, dan respons peserta didik pada uji coba luas sebesar 96%; dan (3) media Tapak Gunung dinyatakan sangat efektif dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 88,8% pada uji coba terbatas dan 100% pada uji coba luas. Selain itu, hasil analisis N-gain sebesar 0,77 berada pada kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa media Tapak Gunung mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi FPB dan KPK.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung Berbasis Model Problem Based Learning Pada Materi KPK dan FPB Kelas IV SDN Nglaban 1” 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 setulusulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd, selaku dosen pembimbing I atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan.
5. Dr. Ika Santia, M.Pd, selaku dosen pembimbing II atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan.
6. Bapak dan Ibu Dosen prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Setyo Ari Wibowo, S.Pd, SD, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Nglaban yang telah memberi izin untuk penelitian.
8. Sukarti, S.Pd, selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Nglaban yang telah meluangkan waktu untuk penelitian.
9. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 1 Nglaban, terima kasih atas kerja sama selama penelitian ini berlangsung.
10. Bapak, ibu, sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan inspirasi, dorongan, serta dukungan kepada penulis hingga saat ini.
11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 29 Juni 2026



Putri Ardia Rahma
NPM 2214060191

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Model Problem Based Learning.....	12
3. Pengertian Permainan Tapak Gunung.....	13
4. Karakteristik Siswa Kelas IV SD.....	16
5. Materi KPK dan FPB.....	17
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	28

B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Desain Pengembangan.....	31
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	45
1. Tahap-tahap analisis data.....	45
2. Norma Pengujian.....	50
H. Metode, Uji coba dan validasi produk.....	51
BAB IV.....	54
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Data Produk Pengembangan.....	54
B. Data Uji Coba.....	60
C. Analisis Data.....	72
D. Revisi Produk	78
E. Kajian Produk Akhir.....	80
F. Pembahasan Media Tapak Gunung.....	85
BAB V.....	88
PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
Daftar Pustaka.....	91
Lampiran.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Matematika Kelas IV.....	17
Tabel 2.2 2 Tujuan Pembelajaran Matematika Kelas IV.....	18
Tabel 3.1 Skor penilaian produk media.....	36
Tabel 3.2 Angket Validasi Media.....	36
Tabel 3.3 Angket Validasi Materi.....	38
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	39
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa.....	40
Tabel 3.6 Lembar Observasi.....	41
Tabel 3.7 Lembar Wawancara.....	42
Tabel 3.8 Kisi-kisi pretest dan posttest.....	45
Tabel 3.9 Kriteria Validasi.....	46
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan.....	47
Tabel 3.11 Konvensi Nilai Presentase Hasil Belajar.....	49
Tabel 3.12 Kategori Nilai N-Gain.....	50
Tabel 4.1 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	61
Tabel 4.2 Hasil Angket Respon Siswa Terbatas.....	63
Tabel 4.3 Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas.....	65
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Luas.....	67
Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Luas.....	69
Tabel 4.6 Hasil Nilai N Gain Uji Coba Luas.....	71
Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4.8 Hasil Uji Angket Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.9 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	76
Tabel 4.10 Hasil Revisi Ahli Media.....	78
Tabel 4.11 Hasil Revisi Ahli Materi.....	80

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar pohon faktor	23
2.2 Gambar pohon faktor	24
2.3 Gambar Kerangka berfikir.....	27
3.1 Gambar model pengembangan ADDIE.....	28
3.2 Gambar desain awal media tapak gunung.....	31
3.3 Gambar desain papan tapak gunung.....	32
3.4 Gambar Tampilan Kartu dari Depan	32
3.5 Gambar Tampilan Kartu dari Belakang.....	33
3.6 Gambar Pion dan Dadu.....	33
3.7 Gambar Buku Panduan.....	33
3.8 Desain Akhir Tapak Gunung.....	34
4.1 Desain Pengembangan Media Tapak Gunung.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengajuan Judul.....	96
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan.....	98
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	101
Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Media.....	102
Lampiran 6. Lembar Observasi.....	103
Lampiran 7. Lembar Wawancara.....	105
Lampiran 8. Hasil Validasi Media.....	107
Lampiran 9. Hasil Validasi Materi.....	112
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru.....	117
Lampiran 11. Hasil Angket Respon Siswa.....	121
Lampiran 12. Lembar Pretest.....	123
Lampiran 13. Lembar Posttest.....	129
Lampiran 14. Perangkat Pembelajaran.....	135
Lampiran 15. Hasil Plagiasi.....	164
Lampiran 16. Surat Bebas Plagiasi.....	165
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	166

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang disusun secara terencana dan sistematis dengan tujuan membentuk sikap, perilaku, serta menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan dalam diri individu melalui aktivitas pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan dan pelatihan ini merupakan bentuk pendewasaan untuk mencapai tujuan pendidikan (Pristiwanti et al, 2022). Penjelasan tersebut sesuai tujuan Pendidikan untuk membuat manusia memiliki wawasan, pengetahuan yang luas dan keahlian untuk menghadapi era digital ini. Tujuan dari pendidikan matematika di tingkat dasar adalah untuk memberikan siswa pengetahuan yang mencakup fakta, konsep, prinsip, dan keterkaitannya (Hartatik & Rahayu, 2018). Di dalam proses belajar matematika, siswa sering menghadapi tantangan, seperti anggapan bahwa matematika itu rumit karena minimnya benda nyata, atau penggunaan alat pembelajaran yang tidak sesuai. Akibatnya, mereka merasakan kecemasan, kebosanan, dan ketegangan ketika berhadapan dengan materi tersebut.

Hal ini menyebabkan siswa kehilangan semangat, yang berdampak negatif pada proses belajar matematika, terutama ketika mereka kesulitan untuk memahami materi baru yang berkaitan dengan pelajaran sebelumnya. Dalam pengajaran matematika, penting untuk mengatasi hambatan yang dialami siswa dalam menguasai konsep dan prinsip yang berkaitan, seperti topik KPK dan FPB, untuk menjamin peningkatan prestasi akademik secara berkelanjutan. Penerapan proses pembelajaran dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa sekaligus membuka peluang bagi mereka untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan, mengenali permasalahan yang muncul, serta menilai suatu tindakan yang telah diambil. Dengan demikian, mereka akan dapat memahami masalah dengan metode berpikir untuk mendapatkan jawaban yang mendesak dan memperoleh pengalaman yang dapat dikaitkan dengan standar hidup.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk membantu siswa dalam menghadapi berbagai persoalan adalah model pembelajaran berbasis masalah. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang menempatkan permasalahan nyata sebagai inti dari kegiatan belajar, dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mencari solusi, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara aktif (Ardianti et al., 2021). Dalam penerapannya, guru memegang peran penting sebagai pembimbing dan pengarah jalannya proses pembelajaran. Pendekatan PBL ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), karena dapat disampaikan secara nyata oleh guru (Yulianti & Gunawan, 2019). Proses pembelajaran berbasis masalah meliputi peserta didik menentukan atau mengajukan suatu masalah, mengumpulkan kejadian dan simpulan di dalam suatu diskusi, melakukan diskusi dengan arahan guru, mempresentasikan hasil pekerjaannya sebelum pulang dan diawali dengan penyelidikan dan evaluasi.

Dalam konteks ini, penggunaan media permainan dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan jenis permainan yang relevan. Bagi siswa sekolah dasar, pendekatan semacam ini sejalan dengan karakteristik mereka yang cenderung menyukai kegiatan bermain, aktif secara fisik, antusias bekerja sama dalam kelompok, serta senang mengekspresikan diri dan mengalami berbagai hal secara langsung. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini sangat disenangi oleh siswa, berkat kegiatan permainan siswa dapat mendapatkan pengetahuan dan ide yang berbeda tentang pengetahuan yang belum didapat sebelumnya. Selain itu anak yang mengikuti pembelajaran dengan kegiatan permainan akan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk meraih sasaran yang telah ditetapkan.

Dalam proses pembelajaran, Tapak Gunung dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media permainan yang efektif. Tapak Gunung merupakan permainan yang dimainkan dengan cara duduk di samping bidang datar berbentuk kotak, segitiga, atau papan kayu. Dalam permainan ini, Siswa ditugaskan untuk

menjawab soal-soal yang tersedia pada setiap tapak atau area yang dilewati. Beberapa keunggulan dari permainan Tapak Gunung antara lain: 1) Mengembangkan kemampuan keseimbangan tubuh, karena permainan ini dilakukan hanya dalam posisi duduk; 2) Mengasah keterampilan berkomunikasi dengan orang lain serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan solidaritas saat bermain bersama; 3) Melatih kemampuan untuk mematuhi aturan yang telah disepakati bersama antar pemain.

Hasil observasi pada tanggal 06 Mei 2025 di kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk fokus selama proses pembelajaran, di mana sekitar 70% siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran ceramah yang hanya mengandalkan papan tulis dan LKS tanpa didukung oleh media pembelajaran lainnya. Keadaan tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal. Dari wawancara dengan wali kelas, Ibu Sunarti, diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama menurunnya perhatian siswa saat mengikuti pelajaran. Hal ini turut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil analisis dokumen berupa nilai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 32 siswa, sebanyak 11 siswa (34,4%) telah mencapai KKTP, sedangkan 21 siswa (65,6%) belum mencapai ketuntasan belajar. Secara umum, rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah KKTP. Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Media yang dikembangkan bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep serta menyelesaikan soal dengan lebih mudah, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Media ini dirancang secara sederhana,

menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, semangat, dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media Tapak Gunung terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menantang sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Menurut Kurniawati (2021), media pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Tampilan visual permainan dan alurnya yang menyerupai proses pendakian gunung membuat materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Selain itu, Rahmawati dan Hidayat (2020) menyatakan bahwa permainan edukatif seperti Tapak Gunung dapat melatih kemampuan berpikir logis serta keterampilan memecahkan masalah melalui langkah-langkah yang sistematis. Media Tapak Gunung juga memiliki beberapa keunggulan, seperti mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, media ini tidak hanya memiliki daya tarik secara visual, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan serupa telah dilakukan oleh Marcellia dan Meilana (2024). Penelitian ini memusatkan perhatian pada pengembangan media taplak meja gunung yang berbasis pada kemampuan literasi baca tulis Bahasa Indonesia. Hasil temuan menunjukkan bahwa media taplak meja gunung tersebut efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan baca tulis Bahasa Indonesia. Sementara itu, penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Mullyasari dkk, (2021) tentang efektivitas pembelajaran etnomatematika tentang permainan tapak gunung pada siswa sekolah dasar, pemahaman konsep geometri, hasil penelitian mereka menyatakan bahwa pembelajaran etnomatematika dengan menggunakan permainan tapak gunung efektif meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh Nurmiati (2019), yang mengkaji pengembangan media Tapak Gunung berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar,

menunjukkan hasil yang positif. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media permainan Tapak Gunung dapat dimanfaatkan secara efektif untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa permainan Tapak Gunung telah dimanfaatkan sebagai media dalam berbagai pembelajaran dan memberikan hasil yang positif. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media Tapak Gunung yang dimodifikasi menjadi permainan papan (board game). Media ini tidak hanya menggunakan pola permainan tapak gunung yang biasanya digambar, tetapi dirancang dalam bentuk papan permainan yang dilengkapi dengan jalur zig-zag, pion, dadu, serta kartu soal yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung Berbasis Model Problem Based Learning pada Materi KPK dan FPB Kelas IV Sekolah Dasar." Penelitian ini bertujuan untuk merancang sekaligus menghidupkan kembali permainan Tapak Gunung sebagai media pembelajaran yang efektif guna mendukung peningkatan kompetensi siswa selama proses belajar berlangsung. Hal ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran yang selama ini masih didominasi oleh penggunaan papan tulis dan buku LKS, serta penyampaian materi yang kurang menarik bagi siswa, sehingga mudah menimbulkan kebosanan. Selain itu, proses pembelajaran umumnya berlangsung di dalam ruang kelas dan jarang melibatkan kegiatan belajar di luar ruangan.

B. Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian berjalan secara terarah dan tetap sesuai dengan pokok permasalahan, sekaligus memudahkan dalam pelaksanaannya, peneliti menetapkan batasan ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan "Tapak Gunung" berbasis model problem based learning pada pembelajaran matematika.
2. Materi pembelajaran yang difokuskan dalam media Tapak Gunung yaitu materi KPK dan FPB. Tapak Gunung adalah permainan yang dimainkan

dengan cara duduk, tapak gunung berbentuk persegi kemudian ada kotak-kotak yang digunakan untuk jalanya pion, yang dibuat dari papan kayu yang setiap kotak terdapat soal.

3. Subjek penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 1 Nglaban.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung berbasis Model Problem Based Learning pada Materi KPK dan FPB Kelas IV di SDN 1 Nglaban?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung berbasis Model Problem Based Learning pada Materi KPK dan FPB kelas IV di SDN 1 Nglaban?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung berbasis Model Problem Based Learning pada Materi KPK dan FPB Kelas IV di SDN 1 Nglaban?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung berbasis Model Problem Based Learning pada Materi KPK dan FPB Kelas IV di SDN 1 Nglaban.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung berbasis Model Problem Based Learning pada Materi KPK dan FPB Kelas IV di SDN 1 Nglaban.
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Tapak Gunung berbasis Model Problem Based Learning pada Materi KPK dan FPB Kelas IV di SDN 1 Nglaban.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1. Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber informasi dalam mengembangkan media Tapak Gunung berbasis model Problem

Based Learning pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

- b. Selain itu, temuan dari Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai topik yang sejenis.

2. Praktis

a. Guru

Berpeluang menjadi referensi bagi para guru dalam mengoptimalkan penggunaan metode dan media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) di lingkungan sekolah.

b. Siswa

Diharapkan siswa dapat lebih mudah menguasai konsep-konsep matematika, khususnya pada materi KPK dan FPB, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran di sekolah.

c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Tapak Gunung, sekaligus memberikan dampak positif bagi semua pihak yang menggunakannya

Daftar Pustaka

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problembased Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27- 35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, XVI, 98-107.
- Amin, K. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Ips Tentang Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas 4. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V Sd Negeri 5 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 65–74. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmariansi, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, Vol . 3, 86–100
- Desmita. (2021). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hartatik, S., & Rahayu, D. W. (2018). Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Education and Human Development Journal*, 3(2), 149–158.

- Kurniawati, d. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tapak gunung untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar. *jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 9(1), 23–32.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1, 1-8.
- Marcellia, S. E. (2024). Pengembangan Media Tapak Gunung Berbasis Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 4(2), 1286–1299.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1-14.
- Mustaqim, E. H., Suliyanto, J., Sukamto, S., & Windyati, W. (2024). Analisis karakteristik peserta didik melalui asesmen diagnostik di SD Islam Al Madina Semarang. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 29–41. <https://doi.org/10.37729/jpse.v10i1.5307>
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurmiati Wahyuni (2021). *Pengembangan media permainan tapak gunung berbasis Pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKN di SD*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2019). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 128–135.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 1707–1715. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>

- Pratiwi, I., & Hapsari, S. (2021). Pemanfaatan media permainan edukatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–153.
- Rahmawati, N., & Hidayat, A. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan berpikir logis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–132.
- Riduwan. 2018. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Safira, N. A. (2019). Penerapan Permainan Modifikasi Tapak Gunung untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RA Mutiara Ciputat. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sari, & Raihana. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto (2023). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudrajat. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik, 58.
- Susanti, Susi, Dewi, dkk. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Setyo, A.A., Fathurahman, M., Anwar, Z. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makasar: Yayasan Barcode.
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal*

Pendidikan Matematika, 7(2), 1787–1799.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>

- Suparyanta, Muklis, & Omegawati. (2019). Analisis kemampuan siswa dalam materi KPK. Jakarta : Jurnal Pendidikan Matematika, 12(2), 128-135.Hal 5.
- Suparno, P. (2018). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wahyuni Nurmianti. (2021). Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PPKN SD. Skripsi. Jakarta. Univesitas Negeri Jakarta.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23–27.
- Widiasworo, E. (2018). Strategi pembelajaran edu tainment berbasis karakter (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran problem based learning (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(3), 399-408.
<http://dx.doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>