

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/4/2022 1:58:47 PM

Analyzed document: SELVIA_LIGA_AGUSTIA_SKRIPSI - Selvia Liga Agustia (1).pdf Licensed to: PGSD UNP Kediri

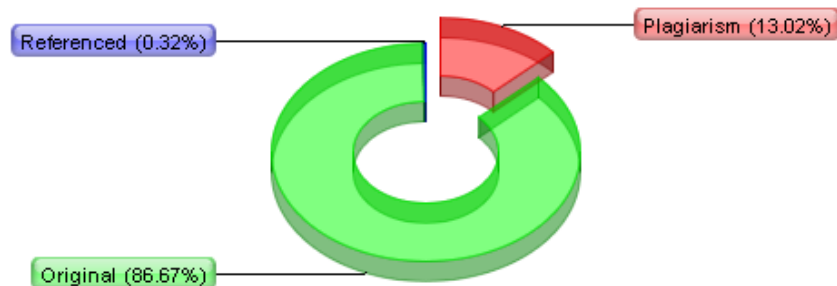
? Comparison Preset: Word-to-Word ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 47

5%	533	1. https://docplayer.info/46323054-Pengembangan-media-pop-up-book-tema-peristiwa-untuk-kelas-iii-sd-negeri-pakem-1.html
3%	239	2. https://docplayer.info/105030273-Artikel-pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-feature-vidio-dalam-mata-pelajaran-ips-kelas-vii-smp-negeri-2-galur-tahun-pelajaran-2017-2018.html
3%	313	3. https://docplayer.info/128512615-Tesis-pendidikan-kewirausahaan-pada-siswa-sekolah-dasar-islam-terpadu-smart-cendekia-karanganom-kabupaten-klaten-tahun-2018.html

? Processed resources details: 82 - Ok / 12 - Failed

? Important notes:

Wikipedia:



[not detected]

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

? [uace_headline]

[uace_line1]

[uace_line2]

[uace_line3]

[uace_line4]

[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]

[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]

[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan

sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih bagus.

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. PBM sendiri merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya PBM. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya suatu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar, antara kegunaan kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.

Pembelajaran di sekolah dasar hendaknya dilakukan sebuah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki dan kebutuhan yang diperlukan oleh anak usia sekolah dasar karena hal ini dapat menumbuhkan potensi peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar siswa sekolah dasar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa lebih banyak diajar secara teori, sedangkan teori saja siswa kurang memahami penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan Pada tahap ini siswa mulai dapat bernalar secara logis mengenai kejadian konkret dan

mengklasifikasi objek ke latar yang berbeda. Menurut Permana dan Imron (2016) dalam lingkungan banyak hal yang dapat dipelajari yaitu a) enaktif,

2

belajar yang harus didahului dengan bermacam-macam ketrampilan motorik, b) ikonik, mengingat hal-hal yang penting dan c) simbolik, anak bisa menggunakan kata-kata, menggunakan formula. Guru dapat berperan mengusahakan siswa yang berpartisipasi aktif, minat yang harus ditingkatkan dan selanjutnya perlu bimbingan untuk mencapai tujuan tertentu.

Namun faktanya saat melakukan observasi magang 1 peneliti menemukan bahwa sebagian besar guru-guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi atau pelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah saat dalam mengajar, dan akhirnya siswa hanya duduk dan mendengarkan guru mengajar didepan kelas, sehingga siswa kebanyakan mengantuk dan kadang sibuk sendiri dengan aktivitasnya.

Tingkat kesulitan pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang kelas akan bertingkat sesuai tingkat perkembangan kognitif, semakin tinggi jenjang kelasnya maka semakin sulit materi yang diajarkan. Salah satunya mata pelajaran di sekolah dasar yang tingkat kesulitannya bertambah sesuai tingkat perkembangan kognitif yaitu matematika, karena dianggap sulit karena selalu berhubungan dengan angka rumus, menghitung, memahami dari pelajaran tersebut.

Plagiarism detected: 0.05% <http://eprints.ums.ac.id/78367/1/NASKAH%20...>

id: 2

Matematika merupakan mata pelajaran yang materinya sangat

memperhatikan perkembangan siswa, jika guru kreatif menggunakan media sebagai penyampai pesan yang dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, siswa dapat menyatakan dan memahami langsung juga bisa dipraktekkan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN Sepawon 1 diketahui bahwa

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 3 resources!

id: 3

matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang

susah

dipahami oleh siswa tentang materi matematika kelas III tentang sifat-sifat bangun datar. Alasannya pada pengamatan dalam pembelajaran matematika kurangnya penggunaan media sehingga kurang pemahaman pada materi matematika sifat-sifat bangun datar. Selain masalah tersebut, data yang diperoleh menunjukkan bahwa masih ada guru yang hanya mengandalkan media buku dan LKS saja, sehingga pembelajaran kurang optimal. Maka

3

perlu adanya media edukatif untuk meningkatkan minat

Plagiarism detected: 0.06% <http://contohtesis.idtesis.com/daftar-judul-conto...>

id: 4

belajar siswa pada

mata pelajaran matematika
sifat-sifat bangun datar.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses

Plagiarism detected: 0.06% <http://repository.unib.ac.id/8754/1/I,II,III,II-14-sr...>

id: 5

belajar

mengajar sehingga tercapai tujuan pengajaran
yang telah ditetapkan oleh

sekolah, media pembelajaran dapat

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.researchgate.net/publication/29670...>

id: 6

membantu guru dalam proses

pembelajaran

atau menambah wawasan siswa. Dengan kata lain media dapat

membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.

Pemilihan jenis media berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang

masih suka bermain. Dengan melalui permainan dapat disisipkan materi

pelajaran sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi mereka juga dapat

melakukan proses belajar. Permainan sebagai suatu media pembelajaran

memiliki beberapa kelebihan yang bagi siswa menjadikan rangsangan bagi

siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya permainan adalah sesuatu

yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur. Menurut

Soenarko, dkk (2018) media pembelajaran

Plagiarism detected: 0.12% <https://www.researchgate.net/publication/29670...> + 2 resources!

id: 7

merupakan wadah dari pesan yang diperoleh sumber atau penyalurannya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut, bahwa materi yang diinginkan disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.researchgate.net/publication/29670...> + 2 resources!

tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar.

Salah satu untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan media. Peneliti mengembangkan alat permainan edukatif yaitu Snake pouch ini merupakan pengembangan dari media permainan ular tangga yang dimodifikasi yang berbeda dengan ular tangga sebelumnya dengan menambah bangun datar yang terbuat dari bahan triplek yang dibelakangnya terdapat materi sifat-sifat bangun datar dan benner untuk Snake pouch yang nantinya akan digunakan untuk memasukkan triplek yang berbentuk bangun datar ke setiap pouch atau kotak tersebut. Setiap pouch terdapat gambar benda berbentuk bangun datar yang diketahui siswa disekitarnya, tak hanya materi dan gambar saja di setiap pouch terdapat soal-soal yang nantinya harus dijawab. Permainan ini bisa kelompok dan bisa juga individu.

4

Keunggulan dari media Snake pouch ini dapat digunakan aktivitas belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menumbuhkan motivasi, tidak hanya itu media ini tanpa disadari mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana. Melihat asumsi yang telah dipaparkan diatas yang menjadi latar belakang pentingnya penelitian ini dilakukan. Maka perlu dilakukan penelitian mengenai

Quotes detected: 0.13%

“Pengembangan Media Snake Pouch

Dalam Pembelajaran Matematika Sifat-Sifat Bangun Datar Dikelas III Sekolah Dasar”.

id: 8

id: 9

B. Identifikasi Masalah

1. Guru lebih banyak memberikan materi bersifat ceramah sehingga jarang menggunakan media pembelajaran yang kreatif tepat dalam pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar.
2. Proses pembelajaran yang monoton, sehingga siswa kurang aktif saat menerima pembelajaran dikelas.
3. Kurangnya pemahaman atau wawasan tentang materi sifat-sifat bangun datar.

C. Pembatasan Masalah

1. Subjek Penelitian : Siswa kelas III SDN Sepawon 1 Tahun ajaran 2021/2022

2. Materi Penelitian : Sifat-sifat bangun datar

Tema 8 : Praja Muda Karana

Subtema 2 : Aku Anak Mandiri

Pembelajaran : 1 (Satu)

D. Rumusan Masalah

Masalah yang dihadapi peneliti saat ini adalah salah satu mata pelajaran disekolah dasar yang tingkat kesulitannya bertambah sesuai tingkat perkembangan kognitif yaitu matematika siswa susah menghafal sifat-sifat bangun datar,

Plagiarism detected: 0.05% <http://eprints.ums.ac.id/78367/1/NASKAH%20...>

matematika merupakan mata pelajaran yang

5

materinya sangat memperhatikan perkembangan siswa rendahnya hasil belajar siswa. Sesuai dengan latar belakang

Plagiarism detected: 0.13% <https://docplayer.info/57579119-Pengembanga...>

di atas, rumusan masalah

dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas III Sekolah

id: 10

id: 11

Dasar?

2. Bagaimana kepraktisan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas III Sekolah

Dasar?

3. Bagaimana keefektifan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas III Sekolah

Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan

Plagiarism detected: 0.05% http://repository.upi.edu/35125/4/S_JKR_1500...

penulis lakukan bertujuan untuk mengetahui:

1. Mengetahui kevalidan menggunakan media Snake pouch pada materi sifat-sifat bangun datar mata pelajaran matematika di kelas III.
2. Mengetahui kepraktisan menggunakan media Snake pouch pada materi sifat-sifat bangun datar mata pelajaran matematika di kelas III.
3. Mengetahui keefektifan menggunakan media Snake pouch pada materi sifat-sifat bangun datar mata pelajaran matematika di kelas III.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi siswa, penerapan media Snake pouch memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar yang efektif dan dapat memberikan materi yang tidak menjenuhkan siswa.
2. Bagi guru, pembelajaran dengan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat cocok untuk meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi matematika.

6

3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman pada guru-guru lain sehingga memperoleh pengalaman baru yaitu menggunakan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika.

7

id: 12

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat

Plagiarism detected: **0.07%** <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 4 resources!

id: 13

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata

Quotes detected: **0.01%**

id: 14

“Media”

Plagiarism detected: **0.09%** <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 6 resources!

id: 15

berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk

jamak dari

Quotes detected: **0.01%**

id: 16

“Medius”,

Plagiarism detected: **0.06%** <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 6 resources!

id: 17

secara umum berarti perantara atau pengantar,

sesuatu yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan

pembelajaran. Pengertian media dari pendapat para ahli diantaranya

Plagiarism detected: **0.27%** <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 4 resources!

id: 18

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2017:3) mengatakan bahwa media

apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu

memperoleh pengetahuan,

ketrampilan, atau sikap. Sedangkan

menurut pendapat Arsyad (2014:29),

Plagiarism detected: **0.3%** <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 5 resources!

id: 19

media pembelajaran dapat

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara

siswa dan lingkungannya kemungkinan siswa untuk belajar mandiri

sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Menurut Sanjaya (2014),

menambahkan terkait definisi media sebagai perantara

Plagiarism detected: **0.06%** <https://www.researchgate.net/publication/29670...>

id: 20

dari sumber

informasi ke penerima informasi

Tak jauh beda pengertian yang

dikemukakan oleh

Plagiarism detected: 0.4% <https://www.researchgate.net/publication/29670...> + 4 resources!

id: 21

Association for Education and Communication

Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk

dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media

sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar,

dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk

kegiatan tersebut. Menurut Sadiman dkk (dalam Afandi 2015:79),

menyatakan salah satu komponen

Plagiarism detected: 0.05% <http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/m...>

id: 22

penting dalam kegiatan belajar

mengajar

adalah media pembelajaran. Sedangkan Heinich dkk (dalam

8

Orowala 2017:2), mengatakan

Quotes detected: 0.06%

id: 23

“Media is a channel of comunication”.

Artinya bahwa media merupakan penghubung dalam komunikasi.

Masih ada beberapa pendapat lain yang memberikan pengertian

dikemukakan oleh Gagne (dalam Mahnun 2012:28) menyatakan

bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan

siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat diambil

kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat atau sarana untuk

perantara atau saluran dalam kegiatan komunikasi antara penyampai

pesan dan penerima pesan. Kegiatan belajar melalui media terjadi jika

ada komunikasi antar penerima pesan dengan sumber lewat media

tersebut. Namun di dalam proses komunikasi tersebut terjadi setelah ada reaksi balik. Maka media pembelajaran tersebut merupakan alat penyalur pesan atau informasi belajar dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik).

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran, Sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi yakni:

a. Fungsi Komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi Motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan.

Dengan menggunakan media pembelajaran meningkatkan keinginan siswa untuk belajar tak hanya meningkatkan saja penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat

9

meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi, meningkatkan aspek sikap dan ketrampilan.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi.

Media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi Individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi sebagai melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran

berlangsung. Media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam tujuan yang ditetapkan atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan yang telah diberikan, dengan bahan dan material yang disusun rapi dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Dalam pembelajaran berlangsung guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Dengan ada beberapa penyajian yang dapat mendukung proses belajar mengajar

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.researchgate.net/publication/29670...>

fungsi media dalam kegiatan pembelajaran

tidak hanya sekedar bagi guru melainkan pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

3. Jenis-jenis Media

Plagiarism detected: 0.09% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...>

Pembelajaran

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji sebagai berikut.

a. Media Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

Plagiarism detected: 0.15% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...>

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka

angka, dan symbol/gambar. Bahan cetak media visual yang

10

pembuatannya melalui proses pencetakan/printing. Sedangkan gambar diam media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

b. Media proyeksi diam.

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan

id: 24

id: 25

id: 26

atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

c. Media audio.

Media audio adalah alat media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran saja.

d.

Plagiarism detected: 0.2% <http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/m...> + 2 resources!

id: 27

Media audio visual diam.

Media audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide),

film rangkai suara.

e.

Plagiarism detected: 0.1% <http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/m...> + 2 resources!

id: 28

Media audio visual gerak.

Media audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

f. Media televise.

Media televise adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna.

g. Multimedia.

Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu dan tautan sehingga pengguna dapat melakukan interaksi, berkarya dan berkomunikasi.

B. Media Pembelajaran Edukatif Snake pouch

1. Pengertian Media Pembelajaran Edukatif Snake pouch

Menurut Suyadi (dalam Ariyanti 2015:62) mendefinisikan

Plagiarism detected: 0.06% <https://prenadamedia.com/alat-permainan-eduk...>

id: 29

alat

permainan edukatif (APE) adalah segala

bentuk permainan yang dapat

memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Soetjiningsih (dalam

Ariyanti 2015:62) juga berpendapat

Plagiarism detected: 0.08% http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19...

id: 30

bahwa alat permainan edukatif

adalah alat permainan yang

Plagiarism detected: 0.09% <https://prenadamedia.com/alat-permainan-eduk...>

id: 31

dapat mengoptimalkan perkembangan

anak secara usia dan tingkat perkembangannya

dan yang berguna untuk

pengembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik,

bahasa, kognitif dan sosial anak.

Tedjasaputra (dalam Ariyanti 2015:62)

Plagiarism detected: 0.16% http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19... + 2 resources!

id: 32

mengemukakan bahwa

alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja

dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Suyadi (dalam

Ariyanti 2015:66) mendefinisikan bahwa permainan edukatif berbasis

media adalah aktivitas anak yang menggunakan benda, bahan ataupun

instruksi dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar. Dalam

media pembelajaran edukatif Snake pouch ini termasuk kedalam media

bahan cetak pembuatannya melalui proses pencetakan/printing.

Dapat disimpulkan alat edukatif permainan yang

Plagiarism detected: 0.06% <https://prenadamedia.com/alat-permainan-eduk...> + 2 resources!

id: 33

dirancang secara

khusus untuk kepentingan pendidikan

pendidikan dan anak dapat

berfikir imajinasi, kreatif, aktif dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media. Dari sini alat media yang digunakan adalah media edukatif Snake pouch Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Alat permainan edukatif ini Snake pouch yakni membantu menjadikan media yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran siswa di sekolah dasar, permainan ini dapat digunakan

12

Plagiarism detected: 0.16% http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/19... + 2 resources!

id: 34

sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan edukatif yang akan dikembangkan yaitu Snake pouch matematika pada materi sifat-sifat bangun datar untuk kelas III.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Edukatif Snake pouch

Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa dalam perencanaan media didasarkan atas kebutuhan, salah satu indikator adanya kebutuhan yaitu kemampuan, ketrampilan dan sikap siswa yang kita inginkan agar dapat dikuasai oleh siswa. Tujuan media pembelajaran dibuat dengan sedemikian rupa sehingga dapat membantu dan mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Tedjasaputra (dalam Ariyanti 2015:62) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) memiliki beberapa ciri sebagai berikut.

- a. Dapat dilakukan dalam beberapa cara, maksudnya alat permainan itu dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat,
- b. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan

kecerdasan serta motorik anak,

c. Membuat anak terlibat secara aktif karena dalam proses bermain anak akan menggunakan alat mainannya. Selain itu, anak juga bisa berinteraksi dengan mainan, teman dan guru selama proses bermain dengan menggunakan alat permainan,

d.

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.omahngelmu.com/2020/06/kumpul...> + 2 resources!

id: 35

Bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak

menggunakan bahan

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.omahngelmu.com/2020/06/kumpul...> + 2 resources!

id: 36

untuk bertujuan bermanfaat, melainkan

ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

Untuk memilih, merubah dan merancang media pembelajaran harus sesuai dan tepat bagi kegiatan pembelajaran siswa, biasanya akan meliputi sebagai berikut.

13

a. Dapat memilih media pembelajaran yang sudah tersedia,

b. Dapat merubah media yang sudah ada, dan

c. Dapat merancang pembuatan media yang baru,

d. Dapat merumuskan materi yang berkaitan dengan substansi isi

pelajaran yang diberikan dan bisa dikuasai siswa saat materi

pelajaran berlangsung,

e. Dapat melibatkan siswa yang dapat menciptakan situasi belajar

yang efektif dan memberikan kesempatan siswa merespon dan

terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa harus dilibatkan

semaksimal mungkin dalam pemanfaatan penggunaan media,

f. Dapat mengevaluasi media pembelajaran bertujuan untuk memilih

media pembelajaran yang akan digunakan dikelas, melihat prosedur

penggunaan saat pelajaran apakah media pembelajaran tersebut

sudah tercapai tujuan pembelajaran,

menilai kemampuan guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi, dan untuk memperbaiki media jika ada yang perlu diperbaiki.

Alat permainan edukatif yang akan dikembangkan yaitu media Snake pouch matematika yang merupakan pengembangan dari media permainan Snake pouch ini dimodifikasi dengan menambah soal-soal pada setiap kotak dan harus dijawab dan menambahkan gambar konkret yang dapat diketahui siswa pada setiap kotak, dan sebelumnya siswa diperkenalkan tentang sifat-sifat bangun datar yang nantinya ada media bangun datar yang berbahan karton yang nantinya dijelaskan satu-persatu. Dan selanjutnya siswa dapat menaruh media tersebut di papan Snake pouch agar siswa banyak mengetahui benda bangun datar yang ada disekitarnya, dan setelah itu siswa bermain melemparkan dadunya dan berjalan sesuai titik dadu berhenti, siswa menjawab soal yang sudah disediakan jika salah mundur satu kotak dan jika benar

14

siswa menetap di kotak tersebut, permainan tersebut selain menambah wawasan siswa dapat juga melatih siswa berfikir cepat.

Permainan Snake pouch dipilih karena permainan ini bisa dimainkan oleh siswa dan selain permainan Snake pouch mudah untuk dimainkan dan memiliki daya tarik tinggi terutama bagi anak-anak usia Sekolah Dasar. Kelebihan dari permainan Snake pouch matematika yang akan dikembangkan bukan hanya sekedar permainan biasa, melainkan sebuah permainan yang dilengkapi materi sifat-sifat bangun datar dan soal-soal yang dikemas didalam bentuk permainan. Melalui permainan Snake pouch matematika diharapkan dapat meningkatkan minat siswa belajar matematika dan di saat proses

belajar mengajar matematika dikelas tidak cenderung monoton.

3. Rancangan Media

Media Snake Pouch ini dirancang menggunakan bahan triplek sebagai bangun datar dan banner sebagai papan permainan.

Alat-alat bahan untuk membuat Snake Pouch

- Karton
- Alat pemotong
- Penggaris
- Pensil
- Pita
- Kertas warna
- Lem
- Dan Benner digunakan sebagai papan permainan Snake Pouch

15

Gambar 2.1 Media Snake Pouch

Berikut langkah-langkah permainan.

a. Guru akan membagikan sebuah bangun datar (

Plagiarism detected: 0.1% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 2 resources!

Persegi, persegi

panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, layang-layang, belah

ketupat,

lingkaran) yang berbahan karton, dan guru dapat

menjelaskannya materi sifat-sifat bangun datar.

b. Dan terdapat Snake Pouch yang berbahan benner permainan ini

seperti ular tangga tetapi terdapat gambar berbentuk bangun datar

dan kantung saja yang nantinya kantung tersebut digunakan untuk

memasukkan bangun datar berbahan karton.

c. Setelah itu memasukkan bangun datar berbahan karton sesuai

dengan gambar yang terdapat di petak masing-masing.

16

d. Setelah itu

semua pemain memulai permainan dimulai dari petak

nomor 1

sampai 30.

e. Dan terdapat 1 buah dadu untuk melajukan pemain, untuk

menentukan giliran pertama nantinya akan melemparkan

dadu

oleh setiap pemain yang mendapat nilai tertinggi ialah

pemain

pertama.

f. Panjang ular bermacam-macam dapat memindahkan pemain

untuk mundur beberapa petak.

g.

Semua pemain memulai dari petak nomor 1.

h. Jika pemain dan berhenti dipetak mana saja pemain harus dapat

menjawab pertanyaan pada petak tersebut dan ada beberapa soal

pada kantung.

i. pemain dapat menjawab pertanyaan maka pemain tetap berada

dipetak tersebut, jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan

maka pemain akan mundur satu petak.

j.

Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali

berhasil mencapai petak

30.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Edukatif Snake pouch

a. Keunggulan

Keunggulan dari media Snake pouch sebagai berikut.

1) Penggunaan media Snake pouch dapat dilakukan baik didalam

kelas maupun diluar kelas.

2) Media Snake pouch ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan.

3) Siswa menjawab soal dengan sungguh-sungguh jika sudah berhenti dikotak.

4) Meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media Snake pouch.

5) Permainan ini mampu melatih sikap disiplin saat siswa mengantri dalam memulai permainan.

17

6) Melatih kognitif siswa saat melempar dadu dan menjumlahkannya.

7) Melatih kerjasama kelompok.

8) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar bisa dengan bermain dan selalu mengasikan bukan hanya terpaku pada lembar-lembaran soal ulangan saja.

9) Fleksibel atau praktis untuk dibawa.

b. Kelemahan

Kelemahan dari media Snake pouch sebagai berikut.

1) Media ini tidak cocok untuk jumlah siswa yang banyak karena hanya dapat dimainkan oleh beberapa siswa saja.

2) Terdapat kemungkinan siswa mendapat soal yang sama jika berada dikotak yang sudah dilewati.

3) Jika ada siswa mengalami kesulitan menguasai materi dengan baik maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan saat bermain.

C. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Matematika di SD

1. Kompetensi Inti (KI)

a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut.

b. Menunjukkan

perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

c. Mengingat dan memahami pengetahuan faktual dan konseptual

Plagiarism detected: 0.14% <https://docplayer.info/53281427-Plagiat-merup...>

id: 44

berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya

dirumah, disekolah, dan tempat bermain.

d. Menyajikan kemampuan mengamati, menanya, dan mencoba dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, karya yang estetis, gerakan anak sehat, tindakan anak bermain dan berakhlak mulia.

18

2. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD).

3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimilikinya.

4.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimilikinya.

Indikator :

3.12.1 Menjelaskan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimilikinya.

4.12.1 Menyebutkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimilikinya.

D. Hakikat Bangun Datar

1. Pengertian Bangun Datar

Gambar 2.2 Bangun datar

Definisi Bangun datar yaitu sebuah bangun yang rata dan memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak memiliki

tinggi dan tebal, bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita ambil contoh bangun datar tidaklah mudah, misalnya selembar kertas

19

jika kita benar-benar mengamati kertas tersebut selain memiliki panjang dan lebar juga memiliki tinggi dan tebal. Dengan alat ukur yang mempunyai ketelitian yang tinggi dan tebal kertas dapat diukur. Benda kertas dilihat dengan mata terlihat rata atau datar belum tentu memenuhi syarat untuk digolongkan sebagai bangun datar.

2. Macam-macam Bangun Datar

a. Persegi Panjang adalah sebuah

Plagiarism detected: 0.24% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 3 resources!

bangun datar yang mempunyai sisi berhadapan yang sama panjang dan memiliki empat buah titik sudut siku-siku.

b. Persegi adalah sebuah bangun datar yang mempunyai sisi sama panjang.

c. Segitiga adalah sebuah

Plagiarism detected: 0.21% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 2 resources!

bangun datar yang terbentuk dari tiga buah titik yang tidak segaris. Macam-macam segitiga yaitu: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku dan segitiga sembarang.

d. Jajar genjang adalah sebuah bangun datar

Plagiarism detected: 0.1% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 2 resources!

segi empat yang sisinya sepasang-sepasang yang sama panjang dan sejajar.

e. Trapesium adalah sebuah bangun datar segi empat yang mempunyai tepat sepasang sisi yang sejajar.

id: 45

id: 46

id: 47

f. Layang-layang adalah sebuah bangun datar

Plagiarism detected: 0.11% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 2 resources!

id: 48

segi empat yang salah

satu diagonalnya memotong tegak lurus sumbu diagonal yang

lain.

g. Belah ketupat adalah sebuah bangun datar

Plagiarism detected: 0.47% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 2 resources!

id: 49

segi empat yang semua

sisi-sisinya sama panjang dan kedua diagonalnya saling

berpotongan tegak lurus.

h. Lingkaran adalah sebuah bangun datar yang terbentuk dari

himpunan semua titik yang mengelilingi suatu titik asal dengan

jarak yang sama. Jarak tersebut biasanya dinamakan r yaitu radius

atau jari-jari.

20

3. Sifat-sifat Bangun Datar

a. Persegi

Sifat-sifat persegi yaitu sebagai berikut:

- Memiliki empat

Plagiarism detected: 0.13% <https://kelasprogrammer.com/program-c-meng...> + 2 resources!

id: 50

sisi yang sama panjang (dua pasang sisi

yang sejajar).

- Mempunyai empat sudut siku-siku.

- Memiliki dua diagonal yang salingberpotongan tegak lurus.

b. Persegi panjang

Sifat-sifat persegi panjang yaitu sebagai berikut:

-

Plagiarism detected: 0.09% <https://kelasprogrammer.com/program-c-meng...>

id: 51

Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang.

- Keempat sudutnya siku-siku.
- Memiliki dua diagonal yang sama panjang.

A B

D C

A B

D C

21

c. Segitiga

Berdasarkan panjang sisinya, bangun datar segitiga dibedakan menjadi tiga, yaitu segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, dan segitiga sembarang.

1)

Plagiarism detected: 0.28% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 3 resources!

id: 52

Segitiga sama sisi

Sifat-sifat segitiga sama sisi yaitu sebagai berikut:

- Ketiga sisinya sama panjang
- Ketiga sudutnya sama besar (60°)

2) Segitiga sama kaki

Sifat-sifat segitiga sama kaki yaitu sebagai berikut:

- Dua dari tiga sisinya sama panjang.
- Memiliki sepasang sudut yang sama besar.

3)

Plagiarism detected: 0.19% <https://brainly.co.id/tugas/2328163>

id: 53

Segitiga sembarang

Sifat-sifat segitiga sembarang yaitu sebagai berikut:

- Ketiga sisinya tidak sama panjang.
- Ketiga sudutnya tidak sama besar.

Berdasarkan besar sudutnya, bangun datar segitiga dibedakan menjadi tiga, yaitu segitiga sama siku-siku, segitiga lancip, dan segitiga tumpul.

1)

Plagiarism detected: 0.05% <https://brainly.co.id/tugas/2328163>

id: 54

Segitiga siku-siku

Sifat-sifat segitiga siku-siku
yaitu sebagai berikut:

A

B C

22

- Memiliki sudut terbesarnya adalah sudut siku-siku (90 derajat).

2) Segitiga lancip

Sifat-sifat segitiga lancip yaitu sebagai berikut:

- Ketiga sudutnya merupakan sudut lancip

3) Segitiga tumpul

Sifat-sifat segitiga tumpul yaitu sebagai berikut:

- Salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul.

d. Trapesium

Sifat-sifat jajar genjang yaitu sebagai berikut:

-

Plagiarism detected: 0.07% <https://kelasprogrammer.com/program-c-meng...>

id: 55

Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan
berhadapan sama

panjang.

- Memiliki dua pasang sudut yang berhadapan sama besar.

- Memiliki dua diagonal yang membagi jajar genjang menjadi dua
sama besar.

e. Jajar genjang

A B

C D

A B

C

D

E

23

Sifat-sifat trapesium yaitu sebagai berikut:

- Memiliki sepasang sisi sejajar.
- Memiliki dua pasang sudut sama besar (trapesium sama kaki) atau memiliki dua sudut siku-siku (trapesium siku-siku)
- Jumlah besar sudut yang berdekatan diantara dua garis sejajar adalah 180 derajat.

f. Layang-layang

Sifat-sifat layang-layang yaitu sebagai berikut:

- Memiliki pasang sudut yang sama
Plagiarism detected: 0.09% <https://brainly.co.id/tugas/15175188>
- besar.
- Memiliki dua pasang sisi yang sama panjang

id: 56

g. Belah ketupat

A

B C

D

A

B

C

D

24

Sifat-sifat belah ketupat yaitu sebagai berikut:

- Memiliki empat sisi yang sama panjang.
- Memiliki dua pasang sudut yang berhadapan sama besar.

-

Plagiarism detected: 0.05% <https://brainly.co.id/tugas/2328163> + 2 resources!

id: 57

Diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.

h. Lingkaran

Sifat-sifat lingkaran yaitu sebagai berikut:

- Memiliki satu titik pusat
- Jarak sembarang titik pada lingkaran terhadap pusat adalah sama.

E. Kajian Terdahulu

1. Peneliti : Orowala M. Surmardan (2017).

Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Pokok

Mengenal Bangun Datar Dalam Subtema Anggota

Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.

Hasil : Media pembelajaran ini sebagai permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.

Jari-jari

25

2. Peneliti : Arsyad Azhar (2017).

Judul : Media Pembelajaran

Hasil : Pengertian media dari pendapat para ahli diantaranya

Gerlach dan Ely (1971)

Plagiarism detected: 0.21% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 4 resources!

mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

3. Peneliti : Afandi Rifki (2016).

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 4 resources!

Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil

id: 58

id: 59

Belajar IPS Di Sekolah Dasar.

Hasil : Menurut Sadiman dan kawan-kawan (1984:9), menyatakan

salah satu komponen

Plagiarism detected: 0.05% <http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/m...>

penting dalam kegiatan belajar

mengajar

adalah media pembelajaran.

4. Peneliti : Atmoko Widhi Sigit, Cahyadi Fajar dan Listyarini Ikha

(2017)

Judul : Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika)

dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas

Keliling Bagun Datar Kelas III SD/MI.

Hasil : Menurut pendapat Arsyad (2014:29),

Plagiarism detected: 0.3% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 4 resources!

media pembelajaran

dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi

yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya

kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan

kemampuan dan minatnya.

26

Identifikasi Masalah

1. Guru lebih banyak memberikan materi bersifat ceramah sehingga jarang menggunakan media pembelajaran yang kreatif tepat dalam pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar.

2. Proses pembelajaran yang monoton, sehingga siswa kurang aktif saat menerima pembelajaran dikelas.

3. Kurangnya pemahaman atau wawasan tentang materi sifat-sifat bangun datar

Kajian Terdahulu

1. Peneliti Orowala M. Surmardan.(2017). Judul Pengembangan Media Ular

Tangga Pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Dalam Subtema

Anggota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Media

id: 60

id: 61

pembelajaran ini sebagai permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.

2. Peneliti Arsyad Azhar.(2017). Judul Media Pembelajaran. Pengertian media dari pendapat para ahli diantaranya Gerlach dan Ely (1971)

Plagiarism detected: 0.21% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 4 resources!

id: 62

mengatakan

bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

3. Peneliti Afandi Rifki (2016). Judul Pengembangan Media Pembelajaran

Permainan Ular Tangga

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 4 resources!

id: 63

Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan

Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. Menurut Sadiman dan kawan-kawan (1984:9), menyatakan salah satu komponen

Plagiarism detected: 0.05% <http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/m...>

id: 64

penting dalam kegiatan belajar

mengajar

adalah media pembelajaran.

4. Atmoko Widhi Sigit, Cahyadi Fajar dan Listyarini Ikha(2017). Judul

Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan

Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bagun Datar Kelas III SD/MI.

Menurut pendapat Arsyad (2014:29),

Plagiarism detected: 0.3% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 5 resources!

id: 65

media pembelajaran dapat

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan

motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan

lingkungannya kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan

kemampuan dan minatnya.

Kajian Teori

1. Media

Pembelajaran

Matematika

Snake pouch.

2. Materi sifat-

sifat bangun

datar.

Perumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika sifat-sifat

bangun datar pada siswa kelas III Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kepraktisan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika sifat-sifat

bangun datar pada siswa kelas III Sekolah Dasar?

3. Bagaimana keefektifan media Snake pouch dalam pembelajaran matematika sifat-sifat

bangun datar pada siswa kelas III Sekolah Dasar?

PENGEMBANGAN MEDIA SNAKE POUCH DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR DIKELAS III SEKOLAH DASAR

F. Kerangka Berpikir

27

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Pada bab ini membahas tentang model pengembangan yang akan

digunakan, dan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan research

and develodment (RnD) melalui model ADDIE

Plagiarism detected: 0.13% <https://www.researchgate.net/publication/29670...> + 4 resources!

yang meliputi: analisis

(analysis), perancangan (design), pengembangan (development),

implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation

).

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...>

A. Model Pengembangan

Model pengembangan

yang dapat

id: 66

id: 67

digunakan dalam penelitian dan pengembangan (research and development) cukup beragam. Model pengembangan yang akan digunakan salah satunya model pengembangan

ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).Model

ADDIE yang dapat digunakan

merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (dalam I Made Tegeh, 2014:41) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek procedural pendekatan system telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis computer.

Model ini didasari oleh pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teori desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dan sistematis upaya memecahkan masalah belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, melalui model ADDIE

yang meliputi: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

28

1. Tahap Analisis (analysis)

Analyze merupakan kegiatan menganalisis atau mengkaji terhadap situasi kerja dilingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang

akan dikembangkan. Ada tiga tahapan dalam tahap analisis yaitu, 1)

Plagiarism detected: 0.4% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...> + 2 resources!

id: 72

analisis Kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; 2) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuannya, keterampilannya, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; 3) melakukan analisis materi materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2. Tahap Perancangan (design)

Ada empat unsur

Plagiarism detected: 0.89% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...> + 6 resources!

id: 73

penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi. Maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang akan diterapkan serta metode dan evaluasi yang digunakan.

3. Tahap Pengembangan (development)

asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk prototype. Kegiatan tahap pengembangan yakni, pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi, pembuatan bagan dan table-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrument evaluasi dan lain-lain.

4. Tahap Implementasi (implementation)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran

sehingga dapat menghasilkan produk.

Plagiarism detected: 0.16% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...>

id: 74

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas dari pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan

efisiensi

dari media pembelajaran Snake pouch. Dari pengembangan perlu diuji cobakan pada kelompok kecil untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi berkaitan sejauh mana

29

Plagiarism detected: 0.09% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...>

id: 75

produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

5. Tahap Evaluasi (evaluation)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Ditinjau dari aspek komponen, evaluasi formatif diarahkan pada evaluasi terhadap bagian-bagian tertentu dari objek evaluasi, sedangkan evaluasi sumatif mencakup keseluruhan objek evaluasi.

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...> + 3 resources!

id: 76

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model langkah-langkah

Pengembangan model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, sebagai berikut.

Tabel 3.1 Lima tahap yang diuraikan

Analysis

Implement

Develop

Evaluate Design

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Model

30

No. Langkah-Langkah Keterangan

1. Tahap I Analisis Melakukan analisis kebutuhan dan melakukan

analisis tugas. Tahap analisis merupakan suatu proses pemahaman yang akan dipelajari siswa.

Pada tahap awal peneliti ketika magang melakukan pengamatan di SDN Sepawon 1, dalam pengamatan ini pada kegiatan pembelajaran di kelas III pada saat pembelajaran matematika yang hanya menggunakan buku ajar yang sebagai sumber belajar dengan metode ceramah. Akibatnya saat proses belajar mengajar berlangsung siswa kurang fokus saat menerima materi yang disampaikan guru, selain itu guru tidak menggunakan media sehingga saat pembelajaran matematika siswa kurang merespon atau memahami materi. Dan dari hal tersebut yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika tak hanya siswa diacukan pada buku saja tetapi dalam pembelajaran dibutuhkan media yang dapat menarik antusias siswa dalam menerima materi. Dengan media tersebut siswa juga dapat belajar memahami materi dan secara langsung dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Media yang dibutuhkan siswa bisa untuk belajar dan bermain sehingga siswa tidak akan jenuh dan menjadi lebih aktif belajar.

2. Tahap II

Perancangan

Kegiatan merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, peneliti menetapkan produk yang dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi matematika kelas III Sekolah Dasar. Alat media permainan ini yang tak hanya berisi materi saja adapun soal yang dapat mengevaluasi pada materi tersebut. Dengan menggunakan media Snake pouch siswa dapat belajar sambil bermain, permainan ini tak jauh beda dengan permainan ular tangga, bedanya pada setiap pouch ada beberapa soal yang nantinya akan dijawab dan siswa dikenalkan pada benda bangun datar.

3. Tahap III

Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti membuat media edukatif yakni Snake pouch yang nantinya akan di uji cobakan, sebelumnya akan diterapkan dalam pembelajaran matematika diperlukan

31

evaluasi

Plagiarism detected: **0.08%** <https://docplayer.info/57579119-Pengembanga...> + 3 resources!

yang dilakukan oleh ahli media dan ahli

materi

untuk mengetahui kelayakannya. Jika ada

yang kurang dapat dilakukan revisi lagi untuk

mendapatkan hasil yang maksimal.

4.

Tahap IV

Implementasi

Pada tahap ini produk yang disiapkan untuk diuji coba terbatas saja karena sekolah saat pandemic ini melakukan TMT (Tatap muka terbatas) setelah melakukan uji coba peneliti melakukan evaluasi dan direvisi lagi agar mendapatkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan.

5 Tahap V Evaluasi Pada tahap evaluasi dapat dilakukan misal pada tahap-tahap diatas memerlukan review ahli untuk diberikan masukan atau rancangan yang kita buat.

Pada tahap evaluasi ini dapat mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran maupun materinya sehingga data yang didapatkan akan dianalisis untuk mengetahui revisi yang dapat meningkatkan efektivitas produk yang dihasilkan.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi

Plagiarism detected: 0.05% <http://repository.unib.ac.id/8754/1/I,II,III,II-14-sr...> + 2 resources!

Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sepawon 1, pada tahun ajaran 2021/2022. Berikut ini merupakan profil SD Negeri Sepawon 1.

Nama Sekolah : SD Negeri Sepawon 1

Alamat : Kebun PTPN XII Ngrangkah pawon

Desa : Sepawon

Kecamatan : Plosoklaten

Kabupaten : Kediri

Provinsi : Jawa Timur

2.

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/49213478-Pengembanga...>

id: 78

id: 79

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas III SD Negeri

Sepawon 1. Penelitian ini menggunakan penelitian terbatas, jadi dilakukan 15 siswa saja.

32

D. Uji Coba Model/Produk

1. Desain Uji Coba

Desain produk yang akan dibuat telah melewati tahap revisi sehingga dapat diuji langsung kepada siswa yang akan menerima pelajaran matematika. Uji coba dilakukan pada kelas III SDN Sepawon 1 yaitu uji coba tahap terbatas dengan 15 siswa saja dengan membentuk 3 kelompok terdiri dari 5 siswa perkelompoknya. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi secara efektif dan efisien melalui media Snake pouch.

Desain uji coba produk media Snake pouch sebagai berikut.

- a. Memberikan media Snake pouch kepada kelas III SDN Sepawon 1 secara berkelompok pada mata pelajaran matematika.
- b. Siswa mengamati media Snake pouch dengan seksama apa yang nantinya akan di pelajari tentang media tersebut.
- c. Selama proses pembelajaran siswa dapat menggali informasi dan bertanya mengenai materi yang belum dimengerti.
- d. Guru saat di dalam kelas sebagai fasilitator hanya memberikan ulasan tentang materi menganalisis bangun datar.
- e. Memberikan angket kepada masing-masing siswa sebagai validasi untuk menyempurnakan produk media Snake pouch.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini digunakan untuk percobaan penelitian.

Setelah produk media pembelajaran Snake pouch selesai divalidasi dan direvisi dan tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas saja pada kelas III

SDN Sepawon 1 dikarenakan pada pandemi covid-19 ini siswa sekolah dasar di perkenankan masuk dengan sistem TMT (tatap muka terbatas) jadi siswa yang dilakukan uji coba hanya 15 siswa dan membentuk kelompok yang terdiri dari 5 siswa perkelompoknya.

33

E. Validasi Model/ Produk

Validasi yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Validasi produk akan digunakan sesuai kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh pakar. Selain

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46323054-Pengembangan...> + 2 resources!
divalidasi oleh ahli media dan ahli materi produk dapat diuji cobakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk.

id: 80

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen adalah suatu alat yang akan digunakan sebagai pengembangan data yang akan dihasilkan akan akurat jika instrumen digunakan valid. Oleh karena itu perlu pengembangan lembar validasi perangkat pembelajaran, validasi angket, tes, dokumentasi.

Pengembangan instrumen dalam penelitian ini yaitu:

a. Lembar validasi perangkat pembelajaran, media, dan soal

Plagiarism detected: 0.06% <https://docplayer.info/53281427-Plagiat-merup...>
yang akan

digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur tingkat kevalidan

pada perangkat pembelajaran, media, dan soal pada lembar validasi media diberikan pada ahli. Komponen yang akan dinilai meliputi aspek penyajian, isi materi, dan keterlaksanaan penggunaan media Snake pouch.

b. Validasi angket yang akan digunakan untuk mengukur kelayakan hasil produk media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan subjek

id: 81

uji coba lapangan.

c. Tes tulis alat pengumpulan data dari nilai evaluasi siswa yang mengukur keefektifan siswa dari hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, pengumpulan data ini dilakukan pada tes terakhir. Soal evaluasi diberikan kepada siswa pada saat melakukan uji coba

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/49213478-Pengembangan...> + 3 resources!

pembelajaran matematika dengan menggunakan media Snake

pouch.

d. Dokumentasi yang akan digunakan sebagai mengumpulkan data yang diperoleh dari silabus dan foto penelitian.

34

2. Validasi Instrumen

Validasi adalah kegiatan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan kriteria-kriteria tertentu.

Berikan tanda centang (✓) terhadap skor penilaian media pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Angket Materi

No Indikator

1. Kelengkapan silabus dan RPP (identitas, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian).
2. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar.
3. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan dengan metode.
4. Langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis.
5. Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
6. Materi sifat-sifat bangun datar sesuai dengan indikator pembelajaran.
7. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.
8. Kelengkapan materi sifat-sifat bangun datar yang disajikan.
9. Kesesuaian materi sifat-sifat bangun datar dengan tujuan pembelajaran.

10. Materi sifat-sifat bangun datar menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
11. Media visual Snake Pouch dapat digunakan untuk menjelaskan materi sifat-sifat bangun datar.
12. Soal yang diberikan sesuai dengan materi sifat-sifat bangun datar.
13. Kesesuaian soal dengan indikator.
14. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
15. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas.

35

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Angket Media Pembelajaran

No. Aspek Indikator

1. Tampilan Media
 - a. Bentuk media
 - b. Kualitas bahan
 - c. Kerapian media
 - d. Kemenarikan media
 - e. Keserasian warna bahan dengan warna tulisan
 - f. Ukuran produk
 - g. Kejelasan tulisan
 - h. Hiasan
 - i. Tema sesuai dengan pembelajaran
 - j. Kesesuaian produk dengan materi
2. Penggunaan Media
 - a. Kejelasan petunjuk penggunaan
 - b. Kemudahan penggunaan
 - c.

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...>

Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok
3. Isi materi dalam Media
 - a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
 - b. Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran
 - c. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran
 - d. Kejelasan contoh materi dalam media

e. Kemenarikan penyampaian materi dalam media

(Modifikasi dari Yogi,2018)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru

No. Indikator

1. Media Snake pouch memudahkan pembelajaran
2. Media sederhana dan lugas, tidak rumit
3. Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media Snake pouch
4. Tampilan median Snake pouch membuat siswa mudah memahami materi
5. Media Snake pouch meningkatkan keaktifan siswa
6. Jenis bahan media Snake pouch aman untuk siswa
7. Kesesuaian media Snake pouch dengan tingkat perkembangan siswa
8. Media Snake pouch sangat menarik bagi siswa

(Modifikasi dari Yogi,2018)

36

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No. Indikator

1. Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah
2. Saya mengetahui petunjuk penggunaan media Snake pouch ini
3. Hiasan pada media Snake pouch sangat menarik
4. Perpaduan warna dan gambar dalam media Snake pouch jelas dan menarik
5. Saya belajar materi menganalisis bangun datar dengan mudah menggunakan media Snake pouch
6. Jalan permainan media Snake pouch mudah dipahami
7. Materi dalam media Snake pouch mudah dipahami

(Modifikasi dari Yogi,2018)

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

Peneliti ini menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis dekriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran dan juga ahli media

pembelajaran yang akan dikembangkan.

a. Kevalidan

Data kevalidan dapat diperoleh dari dua ahli yaitu pada ahli media dan ahli materi penilaian angket validasi para ahli menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2015:166) instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dengan bentuk checklist pada kolom angket.

Tabel 3.6 Skala Likert

Kriteria Skor

Sangat Baik 5

Baik 4

Sedang 3

Buruk 2

Buruk Sekali 1

(Sugiyono 2015:166)

37

Data yang diperoleh hasil angket

Plagiarism detected: 0.06% <http://eprints.umg.ac.id/2743/3/Bab%20III.pdf>

dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan

cara:

1) Menghitung total skor dengan rumus:

Total=

2) Nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

Skor Kuantitatif Skor kualitatif Keterangan

81-100 Sangat valid Tidak perlu revisi

61-80 Valid Revisi kecil

41-60 Cukup valid Revisi sedang

21-40 Tidak valid Revisi besar

1-20 Sangat tidak valid Tidak dapat digunakan

(Sugiyono 2015:166)

Dengan rumus :

Total=

b. Kepraktisan

Data yang digunakan menjadi dua yaitu uji coba kelompok besar dan diperoleh dari dua pengguna yaitu guru dan siswa. Adapun data yang diperoleh kepraktisan uji coba terbatas dan lapangan di analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria tabel berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan

Skor Kuantitatif Skor kualitatif Keterangan

81-100 Sangat praktis Tidak perlu revisi

61-80 Praktis Revisi kecil

41-60 Cukup praktis Revisi sedang

21-40 Tidak praktis Revisi besar

1-20 Sangat tidak praktis Tidak dapat digunakan

(Sugiyono 2015:166)

38

Dengan rumus :

Total=

c. Keefektifan

Data keefektifan dapat diperoleh pada nilai hasil tes yaitu pre test dan post test pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Jika hasil post test lebih besar maka media pembelajaran dikatakan efektif. Instrumen tes yang terdiri dari 10 soal. Jika soal benar akan mendapatkan 1 poin maka diperoleh 10 poin skor maksimal, nilai maksimal 100. Rumusnya dibawah ini :

Nilai individu=

Sedangkan rata-rata belajar siswa dalam satu kelas dapat menggunakan rumus:

Nilai rata-rata kelas=

2. Norma Pengujian

1. Pengembangan media Snake pouch dikatakan layak jika memenuhi tahapan validitas pengembangan media yakni pada 61 - 80.

2. Pengembangan media Snake pouch dikatakan efektif apabila ketuntasan klaksikal hasil belajar siswa memenuhi kategori yakni 81 - 100.

3. Pengembangan media Snake pouch dikatakan praktis jika angket guru dan siswa memenuhi kriteria kepraktisan rentang yang dicapai yakni 61 - 80.

39

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada guru kelas III untuk menganalisis masalah pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sepawon 1, diperoleh data bahwa guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan belum ada pengembangan media pembelajaran disekolah sehingga pada kegiatan pembelajaran menjadi terlihat monoton, siswa hanya mendengarkan saja dan proses pembelajaran terlihat belum kondusif tanpa memperdulikan apakah siswa sudah memahami materi yang sudah disampaikan guru. Karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan memberikan kemudahan saat proses belajar mengajar berlangsung dan dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil studi lapangan, dapat disimpulkan masalah yang terdapat pada pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar. Maka dilakukan langkah pengembangan berupa media pembelajaran pada mata pelajaran matematika tentang materi sifat-sifat bangun datar. Media ini dikembangkan bertujuan untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dan siswa juga akan lebih semangat dan memahami materi pembelajaran ketika proses belajar berlangsung dikelas. Pada media yang dikembangkan ini terdapat gambar dan warna yang menarik sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.

40

3. Desain Awal

Tahap ini peneliti merancang apa yang akan digunakan

Plagiarism detected: 0.05% <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptumpp-g...>

untuk

mengembangkan media pembelajaran berupa media Snake Pouch dalam

mata pelajaran matematika sifat-sifat bangun datar di kelas III SDN

Sepawon 1. Peneliti menyiapkan perangkat, alat dan bahan untuk mengembangkan media.

Gambar 4.1 Snake Pouch dari bahan benner

Pada media Snake Pouch ini digunakan untuk memasukkan media bangun datar dan soal ke dalam kantung. Media Snake Pouch dari bahan benner ukurannya $1 \times 1 \text{ m}^2$, setiap kotak berukuran $11 \times 14 \text{ cm}^2$, bahan kantung dari plastik, dan terdiri 30 kantung. Dalam sketsa pembuatan media Snake Pouch menggunakan aplikasi photoshop dan untuk gambar peneliti diambil dari internet yang sesuai dengan materi sifat-sifat bangun datar.

Gambar 4.2 Bangun datar dari bahan karton

41

Bangun datar dari bahan karton digunakan untuk dimasukkan ke setiap kantung yang sesuai gambar. Bangun datar ini berukuran kurang dari 10 cm², dilapisi kertas warna agar terlihat menarik. Terdiri ada 4 persegi, 5 persegi panjang, 4 segitiga, 4 jajar genjang, 3 trapesium, 4 belah ketupat, 3 layang-layang, 3 lingkaran.

Gambar 4.3 Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan angka yang akan dituju. Dadu dari bahan kayu dan terdapat 1 sampai 6 titik.

Gambar 4.4 Panduan permainan

Panduan permainan digunakan untuk cara melakukan permainan dari media Snake Pouch. Diketik kertas HVS dan ukuran font 14.

Gambar 4.5 Pertanyaan

42

Pertanyaan yang sesuai materi sifat-sifat bangun datar yang digulung dan diberikan wadah dari sedotan diletakkan pada setiap kantung. Pada setiap pemain dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam kantung media Snake Pouch.

Gambar 4.6 Pion

Pion untuk menjalankan permainan Snake Pouch.

B. Pengujian Media Terbatas

1. Hasil Uji Validasi

Media sudah selesai dibuat, tahap selanjutnya yaitu

Plagiarism detected: 0.1% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 2 resources!

melakukan validasi

oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi.

Pada validasi media

Plagiarism detected: 0.16% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 2 resources!

dapat

dijabarkan sebagai berikut.

a. Data Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap

id: 86

id: 87

isi

materi matematika sifat-sifat bangun datar. Dosen yang menjadi ahli

materi yaitu Wahid Ibnu Zaman,

Plagiarism detected: 0.1% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 3 resources!

id: 88

M.Pd., Dosen Prodi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar. Validasi dilakukan

tanggal 9 September 2021 diruang

LPMPSDM. Hasil validasi

Plagiarism detected: 0.18% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 2 resources!

id: 89

dapat dilihat dalam tabel berikut.

43

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No Indikator Skor Ket

1.

Kelengkapan silabus dan RPP (identitas, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan

pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian).

5 Sangat Baik

2. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan

kompetensi dasar.

5 Sangat Baik

3. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan

metode.

4 Baik

4. Langkah-langkah pembelajaran tersusun secara

sistematis.

4 Baik

5. Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan

pembelajaran yang dilakukan.

4 Baik

6. Materi sifat-sifat bangun datar sesuai dengan

indikator pembelajaran.

4 Baik

7. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. 5 Sangat Baik

8. Kelengkapan materi sifat-sifat bangun datar yang disajikan.

4 Baik

9. Kesesuaian materi sifat-sifat bangun datar dengan tujuan pembelajaran.

4 Baik

10. Materi sifat-sifat bangun datar menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

5 Sangat Baik

11. Media visual Snake Pouch dapat digunakan untuk menjelaskan materi sifat-sifat bangun datar.

4 Baik

12 Soal yang diberikan sesuai dengan materi sifat-sifat bangun datar.

4 Baik

13. Kesesuaian soal dengan indikator. 3 Cukup Baik

14. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

4 Baik

15 Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas. 4 Baik

Jumlah Skor 63

Persentase 84

Penilaian dari ahli materi memperoleh jumlah skor 63 dengan hasil rata-rata 84. Menurut Sugiyono (2015:166) dapat disimpulkan, bahwa pengembangan media Snake Pouch termasuk kategori sangat baik digunakan.

Plagiarism detected: 0.22% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 2 resources!

b. Data Validasi Ahli Media

Dosen ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi penggunaan media pembelajaran. Dosen yang menjadi ahli

44

media yaitu Karimatus Saidah,

Plagiarism detected: 0.1% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...> + 3 resources!

id: 91

M.Pd, Dosen Prodi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar. Validasi dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2021 diruang

dosen. Hasil validasi

Plagiarism detected: 0.06% <https://eprints.uny.ac.id/18537/6/6.%20BAB%2...>

id: 92

dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel

4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian dari ahli media memperoleh jumlah skor 57 dengan hasil rata-rata 88. Menurut Sugiyono (2015:166) dapat disimpulkan, bahwa pengembangan media Snake Pouch termasuk

Plagiarism detected: 0.11% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...>

id: 93

kategori sangat baik.

Meskipun demikian masih ada beberapa bagian yang perlu direvisi,

sebagai berikut.

- 1) Tambahkan tangga agar seimbang dalam peraturan permainan.
- 2) Petunjuk penggunaan perlu diperjelas.

c. Data Respon Guru

Uji model terbatas yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2021 dan bertempat di SD Negeri Sepawon 1 di kelas III untuk memberikan tanggapan mengenai media.

No Aspek Indikator Skor Ket

1. Tampilan Media a. Bentuk media 5 Sangat Baik
- b. Kualitas bahan 5 Sangat Baik
- c. Kerapian media 4 Baik
- d. Kemenarikan media 4 Baik

e. Keserasian warna bahan dengan warna tulisan

5 Sangat Baik

f. Ukuran produk 5 Sangat Baik

g. Kejelasan tulisan 5 Sangat Baik

h. Hiasan 5 Sangat Baik

i. Tema sesuai dengan pembelajaran 5 Sangat Baik

j. Kesesuaian produk dengan materi 5 Sangat Baik

2. Penggunaan

Media

a. Kejelasan petunjuk penggunaan 2 Kurang Baik

b. Kemudahan penggunaan 5 Sangat Baik

c.

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...>

Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok

2 Kurang

Baik

Jumlah Skor 57

Presentase 88

45

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Respon Guru

No. Indikator Skor Ket

1. Media Snake pouch memudahkan pembelajaran 5 Sangat Baik

2. Media sederhana dan lugas, tidak rumit 5 Sangat Baik

3. Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media Snake pouch

4 Kurang Baik

4. Tampilan media Snake pouch membuat siswa mudah memahami materi

4 Kurang Baik

5. Media Snake pouch meningkatkan keaktifan siswa 4 Kurang Baik
6. Jenis bahan media Snake pouch aman untuk siswa 5 Sangat Baik
7. Kesesuaian media Snake pouch dengan tingkat perkembangan siswa
5 Sangat Baik
8. Media Snake pouch sangat menarik bagi siswa 5 Sangat Baik

Jumlah skor 37

Presentase 92,5

Penilaian berdasarkan analisis respon guru di peroleh jumlah skor 37 dengan hasil rata-rata 92,5. Menurut Sugiyono (2015:166) dapat disimpulkan, bahwa pengembangan media Snake Pouch termasuk kategori sangat praktis.

d. Data Respon Siswa

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Respon Siswa

No. Indikator

Skor/Jumlah siswa

yang memilih

5 4 3 2 1

1. Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah 12 2 1

2. Saya mengetahui petunjuk penggunaan media

Snake pouch ini

10 2 3

3. Hiasan pada media Snake pouch sangat menarik 12 3

4. Perpaduan warna dan gambar dalam media Snake

pouch jelas dan menarik

12 3

5. Saya belajar materi menganalisis bangun datar

dengan mudah menggunakan media Snake pouch

12 2 1

6. Jalan permainan media Snake pouch mudah

dipahami

14 1

7. Materi dalam media Snake pouch mudah dipahami 12 2 1

Jumlah Skor 498

Presentase 94,8

Penilaian berdasarkan analisis respon siswa di peroleh jumlah skor

498 dengan hasil rata-rata 94,8. Menurut Sugiyono (2015:166) dapat

46

disimpulkan, bahwa pengembangan media Snake Pouch termasuk kategori sangat praktis.

2. Hasil tes soal evaluasi

Data keefektifan diperoleh dari hasil tes soal evaluasi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Snake Pouch materi sifat-sifat bangun datar dengan melakukan uji coba terbatas, hasil tes selanjutnya dibandingkan dengan KKM. Peneliti melakukan uji coba terbatas saja pada kelas III SDN Sepawon 1, dikarenakan pada pandemi covid-19 ini siswa sekolah dasar di perkenankan masuk dengan sistem TMT (Tatap muka terbatas) jadi siswa yang dilakukan uji coba hanya 15 siswa dan membentuk kelompok yang terdiri dari 5 siswa perkelompoknya. Berikut hasil evaluasi siswa SD Negeri Sepawon 1.

Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Kemampuan Menganalisis Siswa

No Hasil Kemampuan

Menganalisis

Hasil Evaluasi Siswa

Pretest Posttest

1. Rata-rata 43,3 81

2. Jumlah siswa 15 15

3. Nilai ketuntasan minimal 75 75

4. Nilai tertinggi 60 90

5. Nilai terendah 20 60

6. Siswa tuntas 2 12

7. Siswa tidak tuntas 13 3

Berdasarkan hasil evaluasi siswa dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terkait materi matematika sifat-sifat bangun datar, nilai yang dicapai setelah menggunakan media Snake Pouch di berikan postests rata-rata 81.

Sedangkan sebelum menggunakan media Snake Pouch rata-rata 43,3.

Plagiarism detected: 0.06% <https://docplayer.info/49213478-Pengembanga...> + 2 resources!

id: 95

Maka

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Snake Pouch efektif jika digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.

3. Desain Akhir

Dari hasil validasi ahli media diperoleh kritikan dan saran maka dilakukan perbaikan pada draf 1 dari perbaikan draf 2 yang merupakan hasil akhir dari pengembangan media Snake Pouch. Berikut merupakan hasil dari perbaikan.

47

Tabel 4.6 Desain akhir media Snake Pouch

Sebelum revisi draf 1 Setelah revisi draf 2 Keterangan revisi

Revisi draf 1 pada

pengembangan

media Snake

Pouch tambahkan

tangga agar

seimbang dalam

peraturan

permainan. Pada

revisi draf 2 pada

pengembangan

media Snake

Pouch sudah di

tambahkan anak

tangga portebel

yang bisa

ditempatkan di

kantung yang

diinginkan.

Revisi draf 1 pada

panduan permainan

Snake Pouch

petunjuk

penggunaan perlu

diperjelas. Pada

revisi draf 2

panduan permainan

Snake Pouch sudah

di perbaiki.

Anak Tangga

48

C. Pengujian Terbatas Media Snake Pouch

1. Deskripsi Uji Coba Terbatas

Uji validasi dapat digunakan untuk mengetahui kategori seberapa layak

media Snake Pouch digunakan pada proses

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/53281427-Plagiat-merup...>

pembelajaran yang dikembangkan

oleh peneliti. Uji validasi

ini dilakukan 2 tahap yaitu tahap pertama yang

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...>

dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil dari uji validasi pada ahli

materi diperoleh 84 yang dikategorikan sangat baik dan hasil uji validasi pada

ahli media diperoleh 88 yang dikategorikan sangat baik digunakan sesuai

id: 96

id: 97

kriteria kevalidan menurut Sugiyono (2015:166).

Pada tahap kedua uji coba lapangan terbatas yang dilakukan di SDN

Sepawon 1. Hasil yang dilakukan 2 tahap yaitu respon guru dan respon siswa sebagai uji kepraktisan, dan hasil dari tes soal evaluasi untuk siswa sebagai uji keefektifan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

a. Uji Validasi Ahli Media

Pada data hasil uji validasi ahli media yang dinyatakan sangat baik dalam bentuk media, sangat baik dalam kualitas bahan, baik dalam kerapian media, baik dalam kemenarikan media, sangat baik dalam keserasian warna bahan dengan warna tulisan, sangat baik dalam ukuran produk, sangat baik dalam kejelasan tulisan, sangat baik dalam hiasan, sangat baik dalam tema yang sesuai dengan pembelajaran, sangat baik dalam kesesuaian produk dengan materi, cukup baik dalam kejelasan petunjuk penggunaan, sangat baik dalam kemudahan penggunaan, cukup baik dalam

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46323054-Pengembangan...>

media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok.

b. Uji Validasi Ahli Materi

Pada data hasil uji validasi ahli media yang dinyatakan sangat baik dalam kelengkapan silabus dan RPP (identitas, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian), sangat baik dalam kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar, baik dalam kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan metode, baik dalam langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis, baik dalam

49

kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, baik dalam materi sifat-sifat bangun datar sesuai dengan indikator pembelajaran, sangat baik dalam kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, baik dalam kelengkapan materi sifat-sifat bangun datar yang disajikan, baik dalam

kesesuaian materi sifat-sifat bangun datar dengan tujuan pembelajaran, sangat baik dalam materi sifat-sifat bangun datar menggunakan bahasa yang mudah dipahami, baik dalam media visual Snake Pouch dapat digunakan untuk menjelaskan materi sifat-sifat bangun datar, baik dalam soal yang diberikan sesuai dengan materi sifat-sifat bangun datar, cukup baik dalam kesesuaian soal dengan indicator, baik dalam penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik dalam bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas.

3. Interpretasi Hasil Uji Kepraktisan

a. Respon Guru

Pada data hasil respon guru yang dinyatakan sangat baik dalam media Snake pouch memudahkan pembelajaran, sangat baik dalam media sederhana dan lugas, tidak rumit, cukup baik dalam pernyataan tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan media Snake pouch, cukup baik dalam tampilan media Snake pouch membuat siswa mudah memahami materi, cukup baik dalam media Snake pouch meningkatkan keaktifan siswa, sangat baik dalam jenis bahan media Snake pouch aman untuk siswa, sangat baik dalam kesesuaian media Snake pouch dengan tingkat perkembangan siswa, sangat baik dalam media Snake pouch sangat menarik bagi siswa.

b. Respon Siswa

Pada data hasil respon siswa yang dinyatakan sangat baik dalam menggunakan media ini dengan mudah, sangat baik dalam mengetahui petunjuk penggunaan media Snake pouch, sangat baik dalam hiasan pada media Snake pouch sangat menarik, sangat baik dalam perpaduan warna dan gambar dalam media Snake pouch jelas dan menarik, sangat baik dalam menganalisis bangun datar dengan mudah menggunakan media Snake pouch, sangat baik dalam permainan media Snake pouch mudah dipahami, sangat

baik dalam materi sifat-sifat bangun datar media Snake pouch mudah dipahami.

4. Interpretasi Hasil Uji Keefektifan

Data hasil keefektifan yang dinyatakan kemampuan menganalisis pada rata-rata pretest memperoleh hasil 43,3 dan posttest memperoleh hasil 81, untuk jumlah siswa 15, nilai ketuntasan minimal 75, nilai tertinggi pretest memperoleh hasil 60 posttest memperoleh hasil 90, nilai terendah pretest memperoleh hasil 20 posttest memperoleh hasil 60, untuk siswa tuntas pretest 2 dan posttest 12, dan untuk siswa tidak tuntas pretest 13 dan posttest 3.

D. Pembahasan Hasil Pengembangan

1. Spesifik Media Snake Pouch

Dalam hasil penelitian pengembangan, media Snake dikembangkan menggunakan aplikasi photoshop. Materi yang disajikan pada standar kompetensi

Quotes detected: 0.08%

“menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki”.

Pada perancangan pembuatan media Snake Pouch, sebagai berikut.

a. Pemilihan teknik-teknik media Snake Pouch

Media Snake pouch menggunakan bahan benner berukuran $1 \times 1 \text{ m}^2$ pada setiap kotak terdapat kantung berukuran $11 \times 14 \text{ cm}^2$ dan bahan kantung tersebut dari plastik, terdiri 30 kantung. Kantung tersebut akan diisi dengan media bangun datar dan soal yang akan dijawab oleh siswa saat melakukan permainan. Dalam sketsa pembuatan media Snake pouch menggunakan aplikasi photoshop. kemudian untuk papan bangun datar dari bahan kertas karton dan dilapisi dengan kertas warna, Bangun datar ini berukuran kurang dari 10 cm^2 , dilapisi kertas warna agar terlihat menarik. Terdiri ada 4 persegi, 5 persegi panjang, 4 segitiga, 4 jajar genjang, 3 trapesium, 4 belah ketupat, 3 layang-layang, 3 lingkaran. . untuk materi yang ada disoal untuk permainan menggunakan kertas HVS.

b. Pemilihan Huruf

Pada media Snake pouch menggunakan jenis huruf Arial ukuran 14 agar

siswa mudah membacanya dengan jelas.

51

c. Penggunaan gambar

Gambar yang digunakan oleh peneliti diambil dari internet dan sesuai dengan materi sifat-sifat bangun datar. Format gambar yang digunakan jpg, kemudian melakukan proses pengeditan pada Microsoft word sesuai ukuran yang telah ditentukan.

d. Pemilihan Warna

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...>

id: 100

Warna berpengaruh dalam kemenarikan media.

Pada background

memilih warna terang dan terdapat simbol bangun datar, kemudian setiap kotak-kotak terdapat beberapa warna yang berbeda dan pada media terdapat gambar real yang menunjukkan bentuk bangun datar. Media pembelajaran menggunakan banyak kombinasi warna-warna yang cerah agar terlihat menarik pada umumnya di kelas III SD.

2.

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...>

id: 101

Pengembangan Model

Penelitian pengembangan

ini, peneliti menggunakan model ADDIE.

Model ADDIE terdiri atas lima langkah, sebagai berikut.

Tabel 4.8 Model ADDIE

No. Langkah-Langkah Keterangan

1. Tahap I Analisis Pada tahap awal peneliti melakukan pengamatan di SDN Sepawon 1. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh data bahwa guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan belum

Plagiarism detected: 0.04% <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptumppp-g...>

id: 102

adanya pengembangan

media pembelajaran

disekolah sehingga pada kegiatan

pembelajaran menjadi terlihat monoton, siswa hanya mendengarkan saja dan proses pembelajaran terlihat belum kondusif tanpa memperdulikan apakah siswa sudah memahami materi yang sudah disampaikan guru. Karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan memberikan kemudahan saat proses belajar mengajar berlangsung dan dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu pendukung media pembelajaran yaitu kemenarikan dengan teknik belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran seperti Snake pouch yang membantu siswa memahami pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar.

2. Tahap II

Perancangan

Pada tahap kedua peneliti merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam

52

memahami materi matematika sifat-sifat bangun datar kelas III Sekolah Dasar. yaitu media Snake Pouch sesuai dengan kebutuhan, Alat media permainan ini yang tak hanya berisi materi saja, adapun soal yang dapat mengevaluasi pada materi tersebut. Dengan menggunakan media Snake pouch siswa dapat belajar sambil bermain, permainan ini tak jauh beda dengan permainan ular tangga, bedanya pada setiap pouch ada beberapa soal yang nantinya akan dijawab dan siswa dikenalkan pada benda bangun datar. Terdapat 2 media, media yang pertama yaitu Snake Pouch. Bahan yang

digunakan untuk media Snake Pouch yaitu benner dan ukurannya 1x1 meter² sedangkan media yang kedua yaitu bangun datar. Bahan yang digunakan dari kertas karton dan kertas warna.

3. Tahap III

Pengembangan

Pada tahap ketiga peneliti melakukan uji validasi. Uji validasi ini dilakukan 2 tahap yaitu tahap pertama yang

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/105030273-Artikel-penge...>

dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil dari uji

validasi pada ahli materi diperoleh 84 yang dikategorikan sangat baik dan hasil uji validasi pada ahli media diperoleh 88 yang dikategorikan sangat baik digunakan sesuai kriteria kevalidan menurut Sugiyono (2015:166).

4.

Tahap IV

Implementasi

Pada tahap keempat uji coba lapangan terbatas yang dilakukan di SDN Sepawon 1. Hasil yang dilakukan 2 tahap yaitu respon guru yang diperoleh hasil 92 dikategorikan sangat praktis dan respon siswa yang diperoleh hasil 95 dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil rata-rata dari tes soal evaluasi untuk siswa sebagai uji keefektifan yang sebelumnya menggunakan media Snake Pouch rata-rata diperoleh hasil 43,3, sesudah menggunakan media Snake Pouch rata-rata diperoleh hasil 81.

Plagiarism detected: 0.06% <https://docplayer.info/49213478-Pengembanga...> + 2 resources!

Maka dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran

Snake Pouch efektif jika

digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.

5 Tahap V Evaluasi Pada tahap kelima uji validasi dilakukan beberapa

tahapan yang dapat memperoleh hasil bahwa media

Snake Pouch yang dikembangkan oleh peneliti ini

memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Meskipun

demikian media sangat baik digunakan masih ada

beberapa bagian yang perlu direvisi agar media dapat

menjadi lebih sempurna digunakan. Bagian yang perlu

direvisi yaitu tambahkan tangga agar seimbang dalam

peraturan permainan, petunjuk penggunaan perlu

diperjelas. Hal tersebut sudah diperbaiki dan sudah

lebih sempurna digunakan.

53

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Snake Pouch

a. Keunggulan

Keunggulan dari media Snake pouch sebagai berikut.

1) Penggunaan media Snake pouch dapat dilakukan baik didalam kelas

maupun diluar kelas.

2) Media Snake pouch ini sangat efektif untuk mengulang (review)

pelajaran yang telah diberikan.

3) Siswa menjawab soal dengan sungguh-sungguh jika sudah berhenti

dikotak.

4) Meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media Snake pouch.

5) Permainan ini mampu melatih sikap disiplin saat siswa mengantri

dalam memulai permainan.

6) Melatih kognitif siswa saat melempar dadu dan menjumlahkannya.

7) Melatih kerjasama kelompok.

8) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar bisa dengan

bermain dan selalu mengasikan bukan hanya terpaku pada lembar-lembaran soal ulangan saja.

9) Fleksibel/praktis untuk dibawa.

b. Kelemahan

Kelemahan dari media Snake pouch sebagai berikut.

1) Media ini tidak cocok untuk jumlah siswa yang banyak karena hanya dapat dimainkan oleh beberapa siswa saja.

2) Terdapat kemungkinan siswa mendapat soal yang sama jika berada dikotak yang sudah dilewati.

3) Jika ada siswa mengalami kesulitan menguasai materi dengan baik maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan saat bermain.

54

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran Snake pouch

Plagiarism detected: 0.06% <https://docplayer.info/53281427-Plagiat-merup...>
dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

id: 105

1.

Kevalidan dari pengembangan media Snake Pouch pada pembelajaran matematika sifat-sifat bangun datar.

Pada hasil

Plagiarism detected: 0.07% <https://eprints.uny.ac.id/53316/2/BAB%20III%2...>
validasi dari ahli materi dan ahli media yang dilakukan

id: 106

sudah memenuhi kriteria validitas. Dari ahli materi menunjukkan hasil

uji validitas adalah 84 yang dikategorikan sangat baik, sedangkan

menurut ahli media menunjukkan bahwa pengembangan media Snake

Pouch memperoleh nilai yaitu 88 yang dikategorikan sangat baik.

2. Kepraktisan dari pengembangan media Snake Pouch dapat dilihat dari respon guru dan respon siswa.

Pada hasil angket respon guru memperoleh hasil 92,5 yang dikategorikan sangat praktis, sedangkan angket respon siswa memperoleh hasil 94,8 yang dikategorikan sangat praktis.

3. Keefektifan dari pengembangan media Snake Pouch dapat dilihat dari data hasil belajar siswa.

Pada data yang diperoleh siswa hasil nilai yang terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 90, ada 12 siswa yang nilainya diatas KKM sedangkan nilai dibawah KKM hanya 3 siswa dari jumlah 15 siswa dikelas III. Setelah mengetahui presentase tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media Snake Pouch dikategorikan sangat efektif apabila digunakan saat pembelajaran

B. Implikasi

Berdasarkan hasil simpulan peneliti diatas, dapat diperoleh implikasi sebagai berikut.

1. Pada pengembangan media Snake pouch terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memperhatikan

55

karakteristik

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46323054-Pengembanga...>

id: 107

dalam memilih media yang sesuai dengan materi

pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam menerima dan mempelajari materi yang disampaikan.

2. Penggunaan media Snake pouch membuat pembelajaran lebih bisa dipahami dan siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Media ini mampu membuat siswa lebih tertarik untuk menerimanya. Media yang didesain sederhana, praktis dan memiliki warna yang menarik. Oleh karena itu siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan menjadi lebih optimal untuk meningkatkan pemahaman siswa.

3. Penelitian ini dilakukan uji coba terbatas saja dikarenakan pada masa pandemik covid-19 ini siswa diperkenankan masuk dengan sistem TMT

(tatap muka terbatas) jadi siswa yang dilakukan uji coba hanya 15 siswa.

Pada uji luasnya akan dilakukan peneliatan selanjutnya untuk eksperimen pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

C. Saran

Bedasarkan hasil penelitian dalam pengembangan media Snake pouch dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru kelas III

- a) Guru memperhatikan tugas yang diberikan ke siswa, tidak hanya tugas saja melainkan memberikan pemahaman siswa.
- b) Guru dapat menyediakan buku-buku latihan soal untuk siswa agar dapat menunjang pembelajaran disekolah maupun dirumah.

2. Bagi kepala sekolah

- a) Memberikan motivasi kepada guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat memahami apa yang sudah disampaikan, sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- b) Menyediakan buku-buku untuk pembelajaran yang mengenai materi

Plagiarism detected: 0.05% <https://media.neliti.com/media/publications/112...>
pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa
meningkat.

id: 108

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC