

**PENGEMBANGAN MEDIA SNAKE POUCH DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri



Disusun Oleh :

SELVIA LIGA AGUSTIA

NPM : 17.1.01.10.0001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh :

SELVIA LIGA AGUSTIA

NPM.17.1.01.10.0001

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA SNAKE POUCH DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR
DIKELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri

Tanggal : 5 Januari 2022

Pembimbing I



Nurita Primastya, M.Pd

NIDN. 0722039001

Pembimbing II



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

NIDN. 0710128902

Skripsi oleh

SELVIA LIGA AGUSTIA

NPM: 17.1.01.10.0001

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA SNAKE POUCH DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SIFAT-SIFAT BANGUN DATAR DIKELAS III
SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 5 Januari 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Penitia Penguji:

1. Ketua : Nurita Primastya, M.Pd
2. Penguji 1 : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
3. Penguji 2 : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

Mengetahui,



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN: 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Selvia Liga Agustia

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl.Lahir : Kediri, 21 Agustus 1998

NPM : 17.1.01.10.0001

Fak/Prodi : FKIP/PGSD

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

Kediri, 10 Januari 2022

Yang Menyatakan



Selvia Liga Agustia

NPM. 17.1.01.10.0001

MOTTO

“Kemenangan dimasa tua adalah bentuk hasil dari usaha kita di masa muda”

(B.J Habibie)

“Jangan takut untuk gagal, belajar dari kegagalan untuk pergi ke tantangan berikutnya”

(Selvia Liga Agustia)

Abstrak

Selvia Liga Agustia: Pengembangan Media *Snake Pouch* dalam Pembelajaran Matematika Sifat-sifat Bangun datar di Kelas III Sekolah Dasar, skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.

Kata Kunci: Pengembangan Media *Snake Pouch*, sifat-sifat bangun datar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil berupa observasi di salah satu sekolah dasar yang diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga pemahaman pada materi matematika sifat-sifat bangun datar kurang dipahami. Maka perlu adanya media edukatif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sifat-sifat bangun datar.

Permasalahan dalam penelitian meliputi: (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?. Tujuan peneliti ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan menggunakan media *Snake pouch* pada materi sifat-sifat bangun datar mata pelajaran matematika di kelas III.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek yang dilakukan penelitian adalah siswa kelas III SDN Sepawon 1 dengan 15 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan Teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif untuk pengelolah data dari saran oleh validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa dengan menggunakan rumus.

Penelitian ini menghasilkan media *Snake Pouch* pada mata pelajaran matematika sifat-sifat bangun datar siswa kelas III SDN Sepawon 1, bertujuan untuk memberikan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan pada kevalidan dibuktikan oleh ahli materi diperoleh dengan hasil rata-rata 84 (dikategorikan sangat valid) dan ahli media diperoleh dengan hasil rata-rata 88 (dikategorikan sangat valid), respon guru diperoleh dengan hasil rata-rata 92 (dikategorikan sangat praktis) dan respon siswa diperoleh dengan hasil rata-rata 94 (dikategorikan sangat praktis). Untuk ketuntasan dalam pembelajaran secara klaksikan diperoleh dengan hasil rata-rata 81.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna Menyusun proposal sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswanya.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. Selaku Dekan Keguruan ilmu Pendidikan yang selalu memberikan semangat kepada mahasiswanya.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD yang selalu sabar membantu mahasiswanya.
4. Nurita Primastya, M.Pd. Selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan kemudahan dalam Menyusun skripsi ini.
5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. Selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan kemudahan dalam Menyusun skripsi ini.
6. Bapak Sujoko, S.Pd. Selaku kepala sekolah SD Negeri Sepawon 1 yang telah memperbolehkan dalam melakukan penelitian dalam pembuatan skripsi.
7. Orangtua saya, yang selalu membantu dalam jerih payahnya, keringatnya, doa dan harapannya, semangat yang selalu diberikan yang memotivasi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sesegera mungkin.
8. Diri saya sendiri, yang telah mampu kooperatif dalam mengerjakan skripsi ini, karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya diri saya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri.
9. Dan terimakasih kepada teman-teman saya, yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik maupun saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, dan pada segala pihak yang membutuhkan pada umumnya.

Kediri, 5 Januari 2022



Selvia Liga Agustia

NPM. 17.1.01.10.0001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSYARATAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah dan Cara Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Hakikat Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
B. Media Pembelajaran Edukatif <i>Snake pouch</i>	13

1. Pengertian Media Pembelajaran Edukatif <i>Snake pouch</i>	13
2. Karakteristik Media Pembelajaran Edukatif <i>Snake pouch</i>	14
3. Rancangan Media <i>Snake Pouch</i>	17
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Edukatif <i>Snake pouch</i>	20
C. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Matematika di SD	21
1. Kompetensi Inti (KI).....	21
2. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.....	22
D. Hakikat Bangun Datar	22
1. Pengertian Bangun Datar	22
2. Macam-macam Bangun Datar	23
3. Sifat-sifat Bangun Datar	24
E. Kajian Terdahulu	29
F. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	38
D. Uji Coba Model/Produk	39
1. Desain Uji Coba.....	39
2. Subyek Uji Coba.....	40
E. Validasi Model/Produk.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
1. Pengembangan Instrumen.....	40
2. Validasi Instrumen.....	41
G. Teknik Analisis Data	44
1. Tahapan – Tahapan Analisis Data	44
2. Norma Pengujian	46
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	47
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	47
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	47

3. Desain Awal	48
B. Pengujian Media Terbatas	51
1. Hasil Uji Validasi	51
2. Hasil Tes Soal Evaluasi	55
3. Desain Akhir.....	56
C. Pengujian Terbatas Media <i>Snake Pouch</i>	57
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	57
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	58
3. Interpretasi Hasil Uji Kepraktisan.....	59
4. Interpretasi Hasil Uji Keefektifan	60
D. Pembahasan Hasil Pengembangan	60
1. Spesifik Media <i>Snake Pouch</i>	60
2. Pengembangan Model	62
3. Kelebihan dan kekurangan Media <i>Snake Pouch</i>	63
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lima Tahap yang di Uraikan	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Angket Materi	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Angket Media Pembelajaran.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	43
Tabel 3.6 Skala Likert	44
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	45
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan	45
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4.3 Data Hasil Respon Guru	53
Tabel 4.4 Data Hasil Respon Siswa	54
Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Kemampuan Menganalisis Siswa.....	55
Tabel 4.6 Desain Akhir Media <i>Snake Pouch</i>	56
Tabel 4.7 Model ADDIE.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Snake Pouch</i>	19
Gambar 2.2 Bangun Datar.....	23
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 4.1 Media <i>Snake Pouch</i> dari Bahan Benner.....	48
Gambar 4.2 Bangun Datar dari Bahan Karton	49
Gambar 4.3 Dadu	49
Gambar 4.4 Panduan Permainan	50
Gambar 4.5 Pertanyaan	50
Gambar 4.6 Gacu	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- 2 : Berita Acara Bimbingan
- 3 : Surat Ijin Melakukan Penelitian
- 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- 5 : Angket Validasi Materi
- 6 : Angket Validasi Media
- 7 : Angket Kepraktisan Guru
- 8 : Angket Kepraktisan Siswa
- 9 : Hasil Evaluasi Siswa
- 10 : Perangkat Pembelajaran
- 11 : Foto Penelitian
- 12 : Undangan Penguji
- 13 : Berita Acara Penilaian
- 14 : Lembar Revisi Ketiga Penguji

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) enaktive, 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. 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. Faisal (dalam Susanto 2016: 186-187), menyatakan bahwa, pembelajaran matematika pada suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan dan konstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi dengan baik. Atmoko, dkk (2017), pembelajaran matematika disekolah dasar merupakan dasar bagi siswa untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah dasar harus beroptimal untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN Sepawon 1 diketahui bahwa 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. Permasalahan yang muncul adanya dari 30 siswa yang memperoleh KKM hanya 10 siswa, yang 20 siswa belum mencapai KKM. Selain masalah tersebut, data yang diperoleh menunjukkan bahwa masih ada guru yang hanya mengandalkan media buku dan LKS saja, sehingga pembelajaran kurang optimal. Maka perlu adanya media edukatif

untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sifat-sifat bangun datar.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran atau menambah wawasan siswa. Siswoyo (dalam Santrock 2014:45), menyatakan siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Orowala (2017), menyatakan media alat bantu siswa untuk memahami materi dengan melihat secara langsung atau praktik, 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 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 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.

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 “Pengembangan Media *Snake Pouch* Dalam Pembelajaran Matematika Sifat-Sifat Bangun Datar Dikelas III Sekolah Dasar”.

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, matematika merupakan mata pelajaran yang materinya sangat memperhatikan perkembangan siswa rendahnya hasil

belajar siswa. Sesuai dengan latar belakang 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 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 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 menjemuhan siswa.
2. Bagi guru, pembelajaran dengan media *Sanke pouch* dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat cocok untuk meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi matematika.
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.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Ips di Sekolah Dasar". JINoP (*Jurnal Inovasi Pembelajaran*). Vol.1.No.1.
- Anwar, Kasful. 2006. *Media, Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. IAIN:Jambi
- Ariyanti., & Muslimi, Z. I. (2015). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. 58-69
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali
- Astini Baik Nilawati, dkk. 2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/15678> (Diakses pada tanggal 05 Juni 2020).
- Atmoko, Sigit Widhi. 2017. *Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI*. <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/1476> (Diakses pada tanggal 19 Juni 2020).
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Faisal, Buyung.Dkk. 2017. *Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Bangun datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Realita Pada Siswa Sekolah Dasar*.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdSolo/article/download/10396/7686>
(Diakses 11 November 2021)
- Mahnun, N. (2014). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Annals Nida'*, 37(1), 27-34.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. <https://www.neliti.com/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa> (Diakses pada tanggal 19 Juni 2020)
- Orowala, M Sumardan. 2017. *Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Pokok Mengenal Bngun Datar Dalam Subtema Angota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. http://repository.usd.ac.id/11755/2/131134260_full.pdf (Diakses pada tanggal 21 Juni 2020).

- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. Efektor, 3(2), 58-61.
- Siswoyo, Joko. 2015. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sinduadi Mlati Sleman*.
- Soenarko, B., Wiguna, F. A., Putri, K. E., Primasaty, N., Kurnia, I., Imron, I. F., ... & Wahyudi, W. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara, 1(2), 96-106.
- Sudjana, Nana & Rivai Ahmad. 2019. *Media Pengajaran*. Penerbit SBAIgensindo Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung:Alfabeta.
- Tageh, I Made, Jampel I Nyoman, & Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.Jakarta.
- Toybah.Dkk. 2018. *Pemahaman Siswa Pada Unsur dan Sifat-sifat Bangun datar Menggunakan Media Tangram Dikelas III*.
- <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/download/8265/4300> (Diakses 21 Agustus 2021)
- Cilcap.klik. 2020. Contoh benda berbentuk segi empat. [Contoh Benda Berbentuk Segi Empat - Cilacap Klik](#)
- Transparent.png. Contoh bangun datar belah ketupat. [Download KETUPAT Free PNG transparent image and clipart \(transparentpng.com\)](#)
- Pinterst. Contoh bangun datar berbentuk segitiga. [Cartoon Pizza Picture - Cartoon Picture | Pizza cartoon, Pizza pictures, Pizza art \(pinterest.com\)](#)
- Png.Tree.2022. Gambar bangun datar koin. [Gambar Koin Kartun, Kekayaan, Manajemen Kekayaan, Koin Emas PNG Transparan Clipart dan File PSD untuk Unduh Gratis \(pngtree.com\)](#)
- Png.Tree.2022.Gambar bangun datar persegi pajang. [Gambar Clipart Meja Kartun Yang Aman, Meja, Kartun, Empat Persegi Panjang PNG Transparan Clipart dan File PSD untuk Unduh Gratis \(pngtree.com\)](#)
- Png.Tree.2022. Gambar bangun datar persegi Panjang. [Gambar Ilustrasi Kursi Panjang Taman, Kursi Panjang, Kursi Taman, Ilustrasi Kartun PNG Transparan Clipart dan File PSD untuk Unduh Gratis \(pngtree.com\)](#)
- Guru.spensaka.2021. Gambar bangun datar trapezium.[TRAPESIUM - Media Pembelajaran Online Guru Spensaka | SMPN1KALIMANAH](#)

Smartsiana.2018. Contoh gambar bangun datar persegi. [Contoh Benda Berbentuk Persegi - Smartsiana | Media Informasi dan Pengetahuan](#)

Png.Wing. Contoh gambar bangun persegi Panjang. [Gambar Kartun Televisi, TV s, persegi panjang, oranye, media png | PNGWing](#)

Smilir.Png.Contoh bangun datar belah ketupat. [Ketupat vector ready for Eid Al-fitr vector PNG - Similar PNG](#)

Kibrispdr. Contoh gambar bangun datar persegi Panjang. [Gambar Pintu Terbuka Vector \(kibrispdr.org\)](#)

Clipart. Contoh gamnbar bangun datar persegi. [Ruler Picture 4, Buy Clip Art - Gambar Penggaris Png - Free Transparent PNG Clipart Images Download \(clipartmax.com\)](#)

Png.Download.Contoh gambar bangun datar lingkaran. [Men Download, Raster Grafis, Pixel gambar png \(pngdownload.id\)](#)

Png.Wing. Contoh gambar bangun datar lingkaran. [Ilustrasi koin emas., Koin emas, Latar Belakang Koin Kartun, tangan, emas, bahan png | PNGWing](#)

Clipart.Library. Contoh gambar bangun datar persegi. [Free Background Ppt Papan Tulis, Download Free Background Ppt Papan Tulis png images, Free ClipArts on Clipart Library \(clipart-library.com\)](#)