

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
GENIUS GRAPH BOARD MATERI PENYAJIAN DATA KELAS
4 SDN 1 TASIKMADU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

DHENISA NUR RAHMADHANI

NPM : 2014060304

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh:

DHENISA NUR RAHMADHANI
NPM. 2014060304

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA *GENIUS*
GRAPH BOARD MATERI PENYAJIAN DATA KELAS 4 SDN 1
TASIKMADU**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Januari 2024

Dosen Pembimbing I


Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN. 0719048206

Dosen Pembimbing II


Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd
NIDN. 0730098803

PENGESAHAN

skripsi oleh:

DHENISA NUR RAHMADHANI

NPM. 2014060304

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA *GENIUS*
GRAPH BOARD MATERI PENYAJIAN DATA KELAS 4 SDN 1
TASIKMADU**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
UN PGRI Kediri

Tanggal : 16 Januari 2024

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, S.Pd.,M.Pd
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : DHENISA NUR RAHMADHANI

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Trenggalek, 06 Desember 2000

NPM : 2014060304

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 16 Januari 2024

Yang menyatakan,



DHENISA NUR RAHMADHANI
NPM. 2014060304

MOTTO

"Kunci untuk mewujudkan impian bukanlah dengan fokus pada kesuksesan tapi pada arti. Bahkan langkah kecil dan kemenangan kecil sepanjang perjalananmu bisa memberikan arti yang lebih hebat."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas Ridho dan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi, maka laporan skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Keluarga dan Orang tua

Terimakasih untuk Alm.Ayah, Ibu tercinta, nenek, tante, dan om yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.

2. Teman dan Sahabat

Terimakasih untuk sahabatku yang selalu memberikan saran, kritik, bantuan, memotivasi saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

3. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Dhenisa Nur Rahmadhani :Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* Materi Penyajian Data Kelas 4 SDN 1 Tasikmadu

Kata Kunci : Media, *Genius Graph Board*, Penyajian data

Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran di saat mengajar materi penyajian data, terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, kegiatan pembelajaran kurang interaktif karena siswa kurang memahami materi, hasil belajar siswa yang menurun atau di bawah KKM 73%.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data di kelas 4 SD. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data di kelas 4 SD. (3) Untuk mengetahui keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data di kelas 4 SD.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) *Analisis (Analyze)*, (2) *Perancangan (Design)*, (3) *Pengembangan (Development)*, (4) *Implementasi (Implementation)*, dan (5) *Evaluasi (Evaluation)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 1 Tasikmadu Kabupaten Trenggalek yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 82,5% dan validator materi mencapai persentase 85%. Maka hasil kevalidan dari media *Genius Graph Board* memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,75% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 92% dan hasil angket respon siswa mencapai persentase 95%. Maka hasil kepraktisan dari media *Genius Graph Board* memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (*post-test*) memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,5% dengan kriteria sangat efektif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Genius Graph Board* materi penyajian data kelas 4 SDN 1 Tasikmadu yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

Penulisan skripsi ini dapat tewujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Frans Aditia Wiguna, M. Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd, selaku dosen pembimbing II.
6. Orang tua yang telah memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

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

Kediri, 16 Januari 2024



DHENISA NUR RAHMADHANI
NPM. 2014060304

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12

1.	Pengertian Pembelajaran	12
2.	Pembelajaran Matematika	13
3.	Media Pembelajaran	22
B.	Penelitian Terdahulu	32
C.	Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN		38
A.	Model Pengembangan	38
B.	Prosedur Pengembangan	39
1.	Tahap Analysis (Analisis)	39
2.	Tahap <i>Design</i> (Desain)	40
3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	40
4.	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	41
5.	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	41
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	42
1.	Lokasi dan waktu	42
2.	Subjek	42
D.	Uji Coba Model/Produk	42
1.	Desain Uji Coba	42
2.	Subjek Uji Coba	43
E.	Instrumen Pengumpulan Data	43
1.	Pengembangan Instrumen	43
2.	Validasi Instrumen	44
F.	Teknik Analisis Data	51
1.	Angket Validasi	52
2.	Angket Kepraktisan	53

3. Angket Keefektifan	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Studi Pendahuluan	57
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	57
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	59
3. Desain Awal	59
B. Pengujian Model Terbatas.....	61
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli.....	61
C. Pengujian Model Perluas.....	65
1. Deskripsi Uji Coba Luas	65
2. Hasil Uji Coba Luas	65
3. Model Hipotik	72
D. Validasi Model.....	73
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	73
2. Impretasi Hasil Uji Validasi	74
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	74
4. Desain Model Akhir	76
E. Pembahasan Hasil Penelitian	77
1. Spesifikasi Produk.....	77
2. Keunggulan dan Inovasi.....	78
3. Kelemahan.....	79
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	81
A. Simpulan	81
B. Implikasi.....	82

C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	22
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media	46
Tabel 3. 3 Angket Kepraktisan Guru	47
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Siswa	48
Tabel 3. 5 Instrumen keefektifan untuk siswa	49
Tabel 3.6 Data Nilai Keefektifan Siswa.....	50
Tabel 3. 7 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	53
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Kevalidan	54
Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	54
Tabel 3. 10 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	56
Tabel 4. 1 Ahli Penelitian.....	59
Tabel 4. 2 Desain Genius Graph Board	60
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi.....	61
Tabel 4. 4 Penyajian Skor Ahli Media Sesudah di Revisi	63
Tabel 4. 5 Angket Kepraktisan Siswa	65
Tabel 4. 6 Kepraktisan Guru	67
Tabel 4. 7 Hasil Post Tes Subjek Terbatas.....	69
Tabel 4. 8 Hasil Post Tes Subjek Luas.....	70
Tabel 4. 9 Desain Akhir Model.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	39
Gambar 4. 1 Model Hipotik	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 4 Surat Pemanfaatan Media

Lampiran 5 Lembar Validasi Media

Lampiran 6 Lembar Validasi Materi

Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 8 Hasil Angket Respon Guru

Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran 10 Hasil Evaluasi Siswa

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 12 Keterangan Bebas Plagiasi

Lampiran 13 Hasil Cek Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut (Wiguna, Dwi, Wendha, and Aji. 2023) Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.

Menurut (Arum, Permana, and Zunaidah 2023) Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki karakter, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Farida, Destiniar, and Fuadiah 2022) dalam proses pendidikan memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan mulai dari siapa yang melakukan proses pendidikan antara lain; guru, siswa, dan *staff* sekolah. Ketiga komponen tersebut saling berhubungan satu sama lain dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan perlu dilakukan untuk mencapai keberhasilan. Menurut (Ahmad Zaki 2020:810) Peningkatan kualitas pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Karena pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tetapi untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut masih terdapat permasalahan atau penghambat dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru di sekolah sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Pada saat ini masih terdapat banyak permasalahan dalam pembelajaran. Menurut (Ahmad Zaki 2020:811) Permasalahan utama dalam pembelajaran pada pendidikan dewasa ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan perangkat fakta yang harus dihapal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan ceramah menjadi pilihan utama dalam strategi mengajar. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi fasih. Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktek, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada dalam buku ajar dan referensi lain. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berfikir dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*) pada hal aspek aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Keberhasilan dalam

pembelajaran dapat dicapai oleh berbagai hal, salah satunya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan dengan tujuan agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dari guru untuk peserta didik secara terencana sehingga dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) dalam (Tafonao 2018:105) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran sangat diperlukan pada semua mata pelajaran, salah satunya yaitu Matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dimana materinya memuat beberapa angka yang akan dijumlah, dikurangi atau pengolahan angka. (Farida, Destiniar, and Fuadiah. 2022) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan sebuah ilmu tetap yang artinya nilai dari hasil belajar matematika adalah nilai yang jumlah angkanya paten. Didalam pelajaran matematika siswa cenderung belajar bagaimana berhitung atau menjumlah sesuatu dengan baik dan benar. Dalam Matematika terdapat berbagai materi yang harus kita pelajari, salah satunya yaitu materi penyajian data. Pada materi penyajian data juga diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran Matematika materi penyajian data nantinya akan mempengaruhi beberapa hal diantaranya; menambah minat atau ketertarikan siswa untuk belajar materi penyajian data, yang awalnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menjadi lebih mudah memahami materi penyajian data, membantu guru menyampaikan materi dengan mudah; menambah alat praktik dalam pembelajaran Matematika; menambah fasilitas sekolah dengan kelengkapan media pembelajaran matematika materi penyajian data. Menurut (Anisa Rahmawati 2022) media pembelajaran merupakan hal yang sangat mempengaruhi dalam suatu materi pembelajaran yang dimana dirasa sulit untuk dipahami. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang amat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SDN 1 Tasikmadu dengan cara pengamatan pembelajaran dikelas diketahui bahwa siswa kelas 4 masih belum memahami materi penyajian data dan belum adanya media yang digunakan untuk membantu pembelajaran siswa. Berdasarkan data dari hasil nilai ulangan harian siswa pada materi penyajian data yang masih dibawah rata-rata yaitu 73, hal tersebut dipengaruhi karena kurangnya pemahaman yang diterima siswa pada materi penyajian data, sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal ulangan harian. Kemudian diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Tasikmadu serta angket observasi yang diisi oleh siswa diketahui bahwa belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam materi penyajian data sehingga siswa kesulitan dalam

memahami materi penyajian data. Oleh karena itu, siswa kelas 4 SDN Tasikmadu sangat membutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi penyajian data dan menarik minat siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media, siswa diharapkan memiliki antusias minat yang tinggi dalam memahami materi penyajian data.

Salah satu untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Genius Graph Board*. Keunikan media pembelajaran ini adalah memiliki nama yang menarik yakni *Genius Graph Board* sehingga secara langsung dapat dilihat selain memiliki nama yang unik media ini juga efektif. Penyajian data merupakan materi awal atau diperkenalkan mulai kelas 4 jadi siswa akan memahami secara detail dari awal. Media *Genius Graph Board* ini juga memiliki keunggulan hal yang berbeda dari pengembangan media terdahulu salah satunya yaitu media *Genius Graph Board* ini dapat digunakan dalam 2 sisi. Yaitu sisi depan dengan diagram batangnya dan sisi belakang dengan diagram lingkarannya ataupun sebaliknya. Tanpa memakan tempat dan lebih praktis media *Genius Graph Board* ini lebih efisien dibanding media diagram baris.

Maka dari uraian diatas peneliti berusaha untuk mengembangkan media yang praktis, efektif, dan efisien. Dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa kelas 4 dengan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga penelitian pengembangan tersebut berjudul “**Pengembangan Media**

Pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* Materi Penyajian Data Kelas 4 SDN 1 Tasikmadu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu terkait yaitu proses belajar dan mengajar. Dalam proses pembelajaran pada kelas 4 SDN 1 Tasikmadu mengalami beberapa kendala pada saat pembelajaran Matematika materi penyajian data. Permasalahan ini timbul karena kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas dan mengembangkan media pembelajaran pada materi penyajian data. Kurangnya pemahaman siswa kelas 4 terhadap materi penyajian data ini dapat diketahui dari nilai hasil ulangan harian siswa pada materi penyajian data yang masih dibawah rata-rata yaitu 73. siswa menyebut materi penyajian data merupakan pembelajaran yang sulit dipahami karena beberapa hal seperti, kurang jelasnya penyampaian materi dari guru, pembelajaran yang membosankan hingga kurangnya minat siswa terhadap materi penyajian data. Maka dari itu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran, yang dimana siswa menjadi kurang memahami materi yang diberikan. Hal ini menjadikan sebuah permasalahan yang berdampak bagi siswa, guru, dan sekolah. Jadi dalam permasalahan yang terjadi apakah materi penyajian data yang dianggap sulit oleh siswa memerlukan adanya penggunaan media pembelajaran?

Selain itu minat belajar siswa juga menjadi sorotan. Dalam observasi dan wawancara didapati pernyataan terkait minat belajar siswa kelas 4 SDN 1 Tasikmadu. Menurut siswa kelas 4 mereka cenderung kurang paham dalam materi penyajian data, mereka juga kurang berapresiasi dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga merasa dalam proses pembelajaran guru kurang menarik dalam penjelasannya yang terkesan monoton. Maka dari itu siswa kehilangan minat dalam belajar materi penyajian data. Pada permasalahan ini minat belajar siswa terhadap materi penyajian data menjadi sebuah permasalahan yang cukup mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam permasalahan ini guru harus mampu menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa melalui beberapa cara yang dianggap efektif untuk membangun rasa minat belajar pada siswa. Bagaimana cara guru dalam memberikan pembelajaran yang efektif untuk siswanya?

Selain itu guru juga merasa kurang dalam penyampaian materi. Hal ini dinyatakan dalam wawancara bahwa hal tersebut terjadi karena kurangnya media dalam penyampaian materi sehingga guru menjadi kurang leluasa dalam penyampaian materi. Untuk pencapaian sebuah tujuan pembelajaran, guru dituntut harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk mengelola pembelajaran di kelas. Menurut (Reichenbach and Bringmann, 2019) Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru tidak hanya keaktifan saja, tidak dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang aktif karena di dalam proses belajar mengajar, interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa sangat penting. Keadaan yang terjadi di lapangan SDN 1 Tasikmadu merupakan suatu keadaan

yang kerap ditemui juga di lingkup Pendidikan lainnya. Dari guru yang kekurangan media pembelajaran hingga siswa yang menjadi kurang paham dan mengerti materi pembelajaran. Kurangnya penerapan media pembelajaran ini menjadi hal cukup menarik minat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dalam permasalahan yang ada. Media pembelajaran menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang ada karena guru pun juga membutuhkannya dalam memberikan pernyataannya melalui wawancara. Guru merasa pembelajaran yang diberikan kepada siswa kurang efektif apabila hanya melalui kegiatan berceramah dan tanya jawab. Dan pengembangan media pembelajaran adalah salah satu harapan guru dalam meningkatkan pembelajaran. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi?

Dari berbagai masalah dan dampak masalah dilapangan dapat sebuah solusi yaitu dengan pengadaan ide baru media pembelajaran matematika materi penyajian data. Dengan pengembangan media pembelajaran penyajian data atau yang bernama *Genius Graph Board* akan membantu siswa dan guru dalam penyampaian dan pemahaman materi penyajian data dengan mudah dan efektif. Hal ini disetujui oleh siswa dan guru kelas 4 SDN 1 Tasikmadu, bahwa dengan adanya media pembelajaran akan mengurangi permasalahan pembelajaran yang ada. Maka dari itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran matematika materi penyajian data atau yang diberi nama *Genius Graph Board* akan memberikan fasilitas belajar sehingga siswa mampu memahami materi penyajian data dengan baik. Selain itu pengembangan media pembelajaran ini

juga akan memberikan fasilitas mengajar untuk guru agar dalam memberikan penjelasan akan lebih efektif dan praktis serta media ini juga merupakan media pembelajaran yang minimalis. Apakah media pembelajaran *Genius Graph Board* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi penyajian data?

C. Rumusan Masalah

Dari pernyataan diatas menjadikan sebuah rumusan permasalahan yang diantaranya:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data untuk kelas 4 SD??
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data untuk kelas 4 SD?
3. Bagaimana keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data untuk kelas 4 SD?

D. Tujuan Pengembangan

Dari berbagai aspek permasalahan yang terjadi dilingkup Pendidikan menjadikan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang terpapar diatas menjadikan beberapa tujuan pengembangan antara lain :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data di kelas 4 SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data di kelas 4 SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran Matematika *Genius Graph Board* materi penyajian data di kelas 4 SD.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

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

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Matematika materi

penyajian data dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran Matematika materi penyajian data menjadi menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Media Pembelajaran *Genius Graph Board* yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi media pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Windu Antaka, Stefanus C. Relmasita, and Agustina Triyas Hardini. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4(1). doi: 10.23887/jpppp.v4i1.24778.
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri,. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(2):809–20. doi: 10.32505/ikhtibar.v7i2.618.
- Anisa Rahmawati, Devi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Pedani Berbantuan Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Penyajian Data Kelas Iv." *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar* 2(1):1–12. doi: 10.36423/pjsd.v2i1.841.
- Apriyani, Dwi Dani, Erlando Doni Sirait, and Vickry Ramdhan. 2023. "PENGEMBANGAN E-BOOK DENGAN APLIKASI FLIPBOOK BERBASIS MOBILE LEARNING." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 7(1). doi: 10.30998/semnasristek.v7i1.6353.
- Arum, Dewi Wulan, Erwin Putera Permana, and Farida Nurlaila Zunaidah. 2023. "Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar." 05(02):1790–1804.
- Asmariansi, Asmariansia. 2016. "KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAUD." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5(1). doi: 10.28944/afkar.v5i1.108.
- Daryanto. 2016. "Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran" (Edisi ke 2 Revisi). Yogyakarta: Gava Media.
- Farida, Cici, Destiniar Destiniar, and Nyiyayu Fahriza Fuadiah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1):53–66. doi: 10.31980/plusminus.v2i1.1521.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, and Janer Simarmata. 2020. "Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran*.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Irfansyah, Juki. 2017. "Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 1(1). doi: 10.26740/jieet.v1n1.p9-17.
- Karim, Irwan, Andi Mariani, and Muhammad Rizqi Tohopi. 2019. "Aplikasi Pembelajaran Matematika Kelas III SD Berbasis Android." *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)* 1(1). doi: 10.30869/jtii.v1i1.298.

- Mulyatiningsih, Endang. 2015. "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang." *Islamic Education Journal* 35,110,114,120,121.
- Nur Jannah, Ikha. 2020. "Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Di SD." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4(1). doi: 10.23887/jisd.v4i1.24135.
- Reichenbach, Andreas, Andreas Bringmann, Elsevier Enhanced Reader, Constantin J. Pournaras, Elisabeth Rungger-Brändle, Charles E. Riva, Sveinn H. Hardarson, Einar Stefansson, Washington Navy Yard, Eric A. Newman, and David Holmes. 2019. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title." *Progress in Retinal and Eye Research* 561(3):S2–3.
- Riduwan. 2015. "Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian". Bandung : Alfabeta.
- Rohim, Dhina Cahya. 2019. "Strategi Penyusunan Soal Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Matematika SD." *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 4(4). doi: 10.28926/briliant.v4i4.374.
- Roza, Media dan Melani Ulandari. 2016. "Penerapan Strategi Genius Learning Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuk Lintah Padang." *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* 6(2):570–79.
- Saputra, Rozan Pajri Sandria. 2019. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PENGGUNAAN TOTAL STATION UNTUK PENGUKURAN STAKE OUT GEDUNG". S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sohilait, Emy. 2021. "Pembelajaran Matematika Realistik." *OSF Preprints*.
- Sulistiani, Eny, and Masrukan. 2016. "Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Menghadapi Tantangan MEA." *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*.
- Surya, Anesa. 2019. "Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Sd)." *Jurnal Pendidikan Ilmiah* 4(2).
- Susanti, Yuliana. 2020. "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2(3):435–48.
- Syahril, Ravina Faradilla, Sehatta Saragih, and Susda Heleni. 2021. "Development of Mathematics Learning Instrument Using Problem Based Learning Model on the Subject Sequence and Series for Senior High School Grade Xi." *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika* 3(1):9–17. doi: 10.33578/prinsip.v3i1.62.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Widoyoko, E. 2015. "Evaluasi Pembelajaran". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wiguna, Frans Aditia, Dhian Dwi, Nur Wendha, and Wahyu Aji. 2023. "Development of Inshot-Based Raga Learning Media on Cultural Diversity Material for Grade Iii Elementary School Students of Technology in Education . Technological Developments Can Certainly Be Used by Humans to Improve Welfare and Educate the Life of Nation and State (Kuswanto , J ., & Wasulfa , Y ., 2017 ; Warsita , B . 2017). In the 21st Century Or." 8(2):275–87.