

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SUKA PIN BARU
UNTUK KELAS V**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Galuh Gandes Murwani

34301800034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2022



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “SUKAPIN BARU” PADA MATERI LUAS PERMUKAAN BANGUN RUANG KELAS V

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Galuh Gandes Murwani
NIM: 34301800034

Menyetujui untuk diajukan dalam ujian skripsi

Pembimbing I



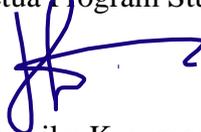
Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd.
NIK. 211312012

Pembimbing II



Nuhyal Ulia, M.Pd.
NIK. 211315026

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd.
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SUKA PIN BARU PADA MATERI LUAS PERMUKAAN BANGUN RUANG KELAS V.

Disusun dan Dipersiapkan Oleh
Galuh Gandes Murwani
34301800034

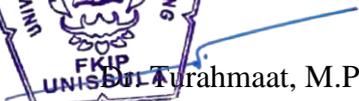
Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 12 Agustus 2022
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
Persyaratan untuk menbisakan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	Dr. Muhamad Affandi, S.Pd., M.Pd NIK .211313015	()
Penguji 1	Yulina Ismiyanti, M.Pd NIK. 211314022	()
Penguji 2	Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. NIK. 211315026	()
Penguji 3	Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S. Pd., M.Pd NIK. 211312012	()

Semarang, 15 Agustus 2022
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dean,




Dekan,
Turahmaat, M.Pd
NIK. 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Galuh Gandes Murwani
NIM : 34301800034
Program Studi : Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

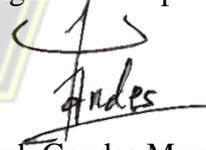
Menyusun skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional
SUKAPIN BARU untuk Kelas V**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 21 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Galuh Gandes Murwani

NIM. 34301800023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi penelitian guna memenuhi syarat tugas akhir untuk menbisakan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Adapun judul skripsi penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional SUKAPIN BARU untuk Kelas V.

Dalam proses penyusunan skripsi pada penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penulis tidak akan mungkin bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan kesempatan studi kepada peneliti di Kampus Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unissula yang telah memberikan kesempatan belajar dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar.
4. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, perhatian, nasehat dan saran kepada peneliti selama penyusunan proposal penelitian ini.

5. Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, perhatian, nasehat dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Warsono dan Ibu Lasmi, serta kedua saudaraku Eko Budi Prastyo dan Moch Abdur Rojak keluarga tercinta yang selalu memberikan segala hal yang terbaik, melalui do'a dan dukungan penuh serta kasih sayang dan pengertian luar biasa tak terhingga selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Adnan Alvyanto yang senantiasa siap sedia dalam keadaan apapun mendukung penulis dan sukarela menyediakan alat serta berbagai hal demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh dosen program studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan yang berguna bagi penulis untuk berkarya dan menjalankan kehidupan sebagai makhluk sosial.
9. Sahabat dan teman-teman seperjuangan satu Angkatan khususnya PGSD kelas A Angkatan 2018 yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.
10. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gabus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Sahabatku Tri Andriani dan Laela Anggraini dan mua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas distribusinya dalam pembuatan proposal ini.

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Silahkan kejar apa yang ingin kamu kejar. Tapi ingat, jangan sampai kehilangan apa yang seharusnya kamu jaga (orang tua).”

PERSEMBAHAN :

Puji syukur atas terselesainya skripsi yang berjudul Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Gabus. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT yang telah mengizinkan serta mempermudah segala urusan saya.
2. Kedua orang tua yang senantiasa mencurahkan segenap kasih sayang dan perhatian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepada saudara-saudaraku yang siap sedia menampung segala keluh kesah yang saya alami dan selalu memberikan nasehat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kekasihku dan keluarga bapak Jiman yang selalu menemani dalam keadaan apapun menyediakan fasilitas luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unissula.
6. Seluruh motivator dalam penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Galuh Gandes Murwani, NIM. 34301800034. Pengembangan Media Berbasis Permainan Tradisional Suka Pin Baru Untuk Kelas V. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.

Penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional Suka Pin Baru. Kurang ketersediaannya media dan motivasi pendidik terjadi di Sekolah Dasar terutama pada mata pelajaran Matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan berpengaruh pada pemahaman materi luas permukaan bangun ruang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan adalah Suka Pin Baru. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 1 Gabus 2021 /2022. Variabel penelitian meliputi validasi materi, validasi media, respon peserta didik, respon pendidik, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data meliputi analisis data validasi, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Rata – rata nilai dari 3 validator untuk media Suka Pin Baru 84 % kategori sangat layak, pada indikator kepraktisan hasil respon guru dan peserta didik 87 % kategori praktis, perbedaan nilai hasil belajar *pre – test* 73 % kategori efektif dan *post – test* 85 % kategori sangat efektif dengan signifikansi 0.000 menunjukkan media Suka Pin Baru sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Matematika, Bangun ruang

ABSTRACT

Galuh Gandes Murwani, NIM. 34301800034. Development of Media Based on Traditional Games Suka Pin Baru for Class V. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. AdVsor I: Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd., AdVsor II: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.

This research focuses on the development of learning media based on the Suka Pin Baru traditional game. The lack of media availability and educator motivation occurs in elementary schools, especially in Mathematics. The purpose of this study is to produce learning media that are valid, practical, and have an effect on understanding the building surface area material. This development research uses the ADDIE model, namely the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The product developed is New Pin Like. The subjects in this study were students of SD Negeri 1 Gabus in 2021/2022. Research variables include material validation, media validation, student responses, educator responses, and learning outcomes tests. Data analysis techniques include validation data analysis, practicality data analysis, and effectiveness data analysis. The average value of the media validator 3 Suka Pin Baru is 84% in the very appropriate category, on the practicality indicators of teacher and student response results by 87% in the practical category, the difference in the value of the learning outcome pretest is 73% effective category and 85% post-test category very effective with a significance of 0.000 indicating that the Suka Pin Baru media is very effectively used as a learning medium.

Keywords: Learning Media, Mathematics, Building Space

UNISSULA
جامعة سلطان أبجوع الإسلامية

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	10

E. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
2. Permainan Tradisional Sunda Manda.....	10
3. Luas Permukaan Bangun Ruang	14
4. Pengembangan Permainan Sunda Manda Sebagai Media Pembelajaran	18
B. Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN.....	23
A. Desain Penelitian.....	23
B. Prosedur Penelitian.....	25
C. Desain Rancangan Produk	31
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Uji Kelayakan.....	39
G. Uji Kepraktisan	40
H. Uji Keefektifan.....	40

I. Teknik Analisis Data.....	40
1. Analisis Uji Validasi	41
2. Analisis Uji Kepraktisan	41
3. Analisis Uji Keefektifan.....	42
BAB IV.....	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Perancangan Media Pembelajaran SUKA PIN BARU	44
2. Hasil Media pembelajaran SUKA PIN BARU	49
3. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran SUKA PIN BARU.....	53
4. Analisis Data Pengembangan Media SUKA PIN BARU	59
B. Pembahasan.....	61
BAB V	68
PENUTUP.....	68
A. Simpulan	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Produk Lama dan Baru	19
Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	34
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Guru	36
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	37
Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	38
Tabel 3. 6 Kisi - Kisi Soal Pre - Test dan Post - Test	39
Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan.....	41
Tabel 3. 8 Kategori Kepraktisan	42
Tabel 4. 1 Susunan Materi	47
Tabel 4. 2 Hasil Validasi.....	51
Tabel 4. 3 Revisi Ahli Materi.....	52
Tabel 4. 4 Revisi Ahli Media	53
Tabel 4. 5 Desain Media Sebelum dan Setelah Revisi.....	53
Tabel 4. 6 Diagram Nilai Uji Coba Kelompok Kecil	54
Tabel 4. 7 Diagram Nilai Pre- Test	55
Tabel 4. 8 Diagram Nilai Uji coba kelompok besar.....	57
Tabel 4. 9 Diagram Nilai Post – Test.....	58
Tabel 4. 10 Uji Paired Sample T- Test.....	61
Tabel 4. 11 Uji Kelayakan Validator	61

Tabel 4. 12 Hasil Respon Guru	63
Tabel 4. 13 Hasil Respon Peserta Didik	64
Tabel 4. 14 10 Nilai Terbesar Uji Pre -Test	66
Tabel 4. 15 10 Nilai Terbesar Uji Post -Test	66
Tabel 4. 16 Hasil Uji Keefektifan Paired Sample T - Test	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Media.....	26
Gambar 3. 2 Desain Rancangan Produk	32
Gambar 3. 3 Produk Ketika Dilipat.....	32
Gambar 4. 1 Hasil Observasi Proses Pembelajaran	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	74
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	75
Lampiran 3 Hasil Observasi.....	76
Lampiran 4 Hasil Wawancara.....	77
Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	79
Lampiran 6 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	80
Lampiran 7 Instrumen Angket Validasi Guru.....	81
Lampiran 8 Instrumen Respon Guru.....	82
Lampiran 9 Instrumen Respon Peserta Didik	83
Lampiran 10 Instrumen Soal Pre - Test dan Post - Test	84
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media	86
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi.....	87
Lampiran 13 Hasil Validasi Guru	88
Lampiran 14 Hasil Respon Guru	90
Lampiran 15 Hasil Respon Peserta Didik	91
Lampiran 16 Hasil <i>Pre- Test</i> Peserta Didik	92
Lampiran 17 Hasil <i>Post - Test</i> Peserta Didik	94
Lampiran 18 Hasil Uji Paired Sample T - Test.....	96
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97
Lampiran 20 Kurikulum SD Negeri 1 Gabus	99

Lampiran 21 Denah SD N 1 Gabus 100

Lampiran 22 Proses Pembelajaran Menggunakan Media SUKA PIN BARU ... 101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika menjadi salah satu ilmu penalaran logika dan abstraksi yang berkaitan dengan perhitungan angka-angka, karena matematika mempelajari semua hal yang berkaitan dengan angka, tentunya dalam kehidupan sehari-hari banyak hal terhubung dengan angka pada pelajaran matematika, oleh sebab itu matematika usah dipelajari guna bekal dalam menjalani kehidupan. Namun pada kenyataannya matematika adalah mata pelajaran yang tidak disukai oleh banyak orang, sehingga mengarah pada pandangan negatif dan mengakibatkan pengalaman kekecewaan (Kusmaryono & Ulia, 2020, p. 143).

Terdapat berbagai macam permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, seperti yang telah diketahui dan menjadi rahasia umum bahwa matematika menjadi pelajaran yang membosankan karena berkaitan dengan angka. Peserta didik cenderung takut mempelajari dikarenakan gelar yang disandangnya kurang baik dan selalu diikuti oleh bayang-bayang kata sulit mengakibatkan rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran.

Meskipun gelarnya tidak bagus, matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan memiliki pengaruh dalam memecahkan masalah sehari-hari (Mulyati et al., 2021, p. 29). Hal ini

menunjukkan bahwa kehidupan sehari-hari erat kaitannya dengan keterampilan matematika, dan mempelajari matematika akan mempermudah seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan.

Kegiatan sehari-hari tidak akan lepas dari matematika, karena pada kegiatan perekonomian yang berlangsung, angka-angka pada matematikalah yang mendominasi. Agar bisa mengambil keputusan yang akurat dalam berbagai permasalahan sehari-hari maka usah memahami *numeracy*, dalam hal ini *numeracy* menjadi ilmu matematika (Mahmud, 2019).

Soal matematika hanya akan menjadi kesulitan untuk seseorang apabila tidak memiliki petunjuk atau dasar tertentu yang bisa cepat dimanfaatkan untuk menbisakan jalan keluar dari kesulitan tersebut (Hudojo, 2018).

Oleh sebab itu matematika harus dipelajari dari hal yang sederhana sampai yang rumit sekalipun, agar peserta didik mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan angka lebih mudah dan terarah dengan baik. Selain tentang angka matematika juga mempelajari tentang bangun ruang, terdapat banyak benda disekitar yang bentuknya menyerupai bangun ruang pada pelajaran matematika, hal tersebut menunjukkan bahwa materi bangun ruang juga diusahakan dipelajari untuk mempermudah dalam kehidupan sehari-hari, contohnya ketika akan mengakibatkan barang menyerupai salah satu bentuk bangun ruang maka dibutuhkan perhitungan yang tepat agar barang tersebut bisa selesai dengan sempurna dan maksimal kegunaannya.

Matematika melatih berpikir logis, tidak sekedar cakap berhitung. Menghitung bisa dikerjakan menggunakan alat semacam kalkulator dan komputer,

namun pemecahan masalah memerlukan penalaran dan analisis masuk akal. (Fatimah, 2014).

Keterampilan yang usah dikembangkan peserta didik ketika memecahkan masalah matematika adalah menafsirkan masalah, menghasilkan model matematika, menyelesaikan masalah, dan menerangkan (Hamzah, 2013).

Namun, karena proses pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar saat ini hanya menggunakan metode pengajaran manual, yang kurang efektif dan memakan banyak waktu untuk mengajarkan materi kepada peserta didik, hal itu menyebabkan tidak terwujudnya tujuan pembelajaran akibat tekanan waktu dan kurangnya pengetahuan peserta didik (Sudewi et al., 2016).

Pembelajaran didefinisikan sebagai usaha sadar menggabungkan dan menggunakan pengetahuan ahli pendidik untuk memungkinkan seseorang mencapai kurikulum atau tujuan pembelajaran (Kosasih, 2014).

Untuk mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran diusahakan dukungan dari kualitas pendidik, peserta didik, serta media dan model pembelajaran yang tepat. Dalam teori yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom dan lebih dikenal dengan teori Taksonomi Bloom proses pembelajaran harus mencakup 3 aspek penting dalam Pendidikan yaitu, pengetahuan, emosional dan keterampilan, dimana pengetahuan melatih peserta didik dalam kemampuan berfikir mengingat dan memahami materi yang dipelajari, emosional melatih peserta didik dalam kemampuan emosional atau perasaan dan sikap dimana hal ini berkaitan dengan semangat dan minat peserta didik terhadap sesuatu yang mereka pelajari, sedangkan untuk keterampilan melatih peserta didik dalam

kamampuan jasmani dimana peserta didik akan memberikan respon, peniruan, adaptasi lalu kemampuan menciptakan hal baru dari pelajaran yang mereka terima (Taksonomi et al., 2021). Tentunya semua aspek tersebut harus berjalan beriringan dan seimbang demi ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain tiga aspek yang harus berjalan beriringan dan seimbang untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri bisa diartikan sebagai alat atau sarana penyampai pesan berupa materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, dan pendidik memiliki peran yang besar dalam pemilihan media, sebab pendidiklah yang tahu betul bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran serta apa yang sedang dibutuhkan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran akan mendukung peserta didik dalam memahami materi dan tentunya akan meningkatkan kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan.

Dalam metode pembelajaran modern saat ini, peserta didik tidak sekadar berperan sebagai akseptor atau penerima pesan, namun juga sebagai komunikator atau penyampai pesan keadaan ini disebut sebagai komunikasi dua arah malah muncul komunikasi multi arah. Media pembelajaran diusahakan dalam komunikasi

pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran (Nurseto, 2012).

Setelah mengetahui fakta bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran, sebagai pendidik seharusnya mampu mengakibatkan atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan memanfaatkan sumber daya lingkungan sekitar dan kearifan lokal sebagai bentuk pengenalan dan wujud kecintaan terhadap warisan leluhur. Namun sangat disayangkan fakta dilapangan menyatakan bahwa media pembelajaran masih terabaikan bahkan disepelkan, metode ceramah dan membaca buku lebih mendominasi pada proses pembelajaran, tidak heran hal tersebutlah yang mengakibatkan peserta didik bosan.

Belajar matematika harus bermakna, metode pengajaran yang mengedepankan pengetahuan dari pada mengingat (Amir, 2014, p. 79).

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 1 Gabus sendiri berdasarkan hasil pengamatan, media pembelajaran jarang digunakan itulah alasan mengapa peserta didik cepat bosan dan sulit berkonsentrasi bahkan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung, faktor lain mengapa media pembelajaran tidak digunakan yaitu karena kurangnya tenaga pendidik serta kurangnya motivasi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran hal tersebutlah yang mengakibatkan kemungkinan rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Terutama saat mempelajari materi tentang luas permukaan bangun ruang dimana peserta didik kurang antusias dan bingung saat pendidik menjelaskan, untuk mengetahui luas permukaan bangun ruang sederhana saja

seperti kubus dan balok mereka sama sekali belum mengerti, bahkan menamai kedua bangun itu dengan sebutan “kotak”. Peserta didik belum memahami pengertian bangun ruang, unsur – unsur bangun ruang, dan mengingitung luas permukaan bangun ruang.

Keterampilan berhitung harus diwarisi sejak belia sebab diabad 21 keterampilan ini diusahakan untuk kehidupan bersosial (Gravemeijer & Ohtani, 2017, p. 123).

Bahkan pendidik tidak mengakibatkanmedia pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan cenderung berpacu pada buku dengan pembelajaran konvensional. Pernyataan tersebut diketahui dari hasil wawancara kepada Wali kelas V SD Negeri 1 Gabus selain itu ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik tidak memperhatikan saat materi pelajaran sedang disampaikan, didalam kelas beberapa peserta didik bahkan lebih antusias untuk mengobrol dengan teman sebangku dibanding mendengarkan materi yang disampaikan, konsentrasi peserta didik juga sangat rendah mereka mudah bosan.

Sulitnya akses internet di sekolah tersebut mengakibatkanproses pembelajaran berjalan kurang lancar, seperti yang diketahui bahwa di era ini bahkan internet hampir dikatakan sebagai kebutuhan pokok bagi generasi saat ini karena internet bisa melakukan banyak hal tak terkecuali dalam proses pembelajaran. Berbagai hal bisa dipelajari melalui internet, namun karena sulitnya akses internet di sekolah tersebut maka harus dibuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik untuk menunjang

tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan. Oleh sebab itu dibuatlah media pembelajaran dari pengembangan permainan tradisional yang tentunya sudah sangat akrab bagi peserta didik, dengan sedikit pengembangan pada cara bermain dan bentuknya tentu permainan tersebut akan menambah semangat belajar peserta didik.

Bermain menjadi salah satu macam kegiatan jasmani yang bisa meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan siswa. Namun dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain tidak lagi menjadi kegiatan jasmani yang mendukung tumbuh kembang siswa. Selama periode ini, sebagian besar siswa lebih menyukai macam game online atau game yang terdapat di gadget, sehingga siswa tidak usah melakukan kegiatan jasmani apa pun saat bermain (Anggita, 2019, p. 55).

Permainan tradisional telah menjadi salah satu bentuk warisan leluhur yang memiliki nilai luhur sebagai ciri salah satu daerah terbaik nusantara. Seiring perkembangan zaman, permainan tradisional lambat laun mulai ditinggalkan karena dianggap kuno dan melelahkan. Padahal, jika ditelaah lebih dalam, permainan tradisional dapat secara langsung memberikan kontribusi kepada siswa melalui hal-hal berikut : 1) pembentukan jasmani yang stabil, segar, perkasa, brerjaya, dan bertenaga berkompetisi, 2) pembentukan mental meliputi: kejujuran, lapang dada, patuh, dan demokratis, 3) pembentukan moral menjadi lebih peka dan suka rela, 4) pembentukan kemampuan sosial, kemampuan gotongroyong, tertib, bersahabat, dan nasionalisme (Hasanah, 2016, p. 717).

Berbagai macam permainan tradisional bisa digunakan sebagai media

pembelajaran untuk peserta didik, salah satunya Sunda Manda. Sunda Manda menjadi salah satu permainan tradisional yang merakyat dimana cara memainkannya sangat mudah. Untuk Sunda Manda sederhana terbuat dari garis-garis tegak lurus yang dibuat pada lantai atau tanah membentuk beberapa kotak yang akan menjadi tumpuan lompatan dengan satu kaki pemainnya, permainan ini membutuhkan kecermatan dan keseimbangan tubuh pemainnya.

Jika permainan dimanfaatkan sedemikian rupa sebagai media pembelajaran tentunya peserta didik akan mengalami 2 pengalaman sekaligus yaitu bermain dan belajar, hal tersebut akan menjadi sangat bermakna bagi peserta didik, selain menyenangkan dalam bermain sekaligus akan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan. Pengembangan media pembelajaran dari permainan tradisional Sunda Manda, dengan keunikan bahannya yang terbuat dari kain flannel warna – warni yang menarik dan berbagai hiasan, bisa dilipat membentuk tas kecil, setiap kotak penyusun permainannya terdapat kantong berisi kartu materi dan kuis tentang bangun ruang.

Kehadiran media pembelajaran dapat mengalihkan perhatian peserta didik agar tidak mudah bosan dan meningkatkan konsentrasi pada suatu kegiatan pembelajaran dalam waktu yang lama dibandingkan dengan tidak memakai media pembelajaran (Ulfa, 2017).

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam pengadaan media pembelajaran sebagai salah satu faktor pendukung ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus sebagai bentuk pelestarian permainan tradisioanal sebagai warisan leluhur yang berharga, dan menunjukkan bahwa

permainan tradisional bisa bersaing dan memiliki dampak lebih besar pada pemainnya terutama pada kesehatan tubuh dan pembentukan karakter. Sebab permainan modern saat ini lebih melatih pada kemampuan otak, karena berbasis internet atau online.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diwujudkan dengan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional SUKA PIN BARU untuk Kelas V” Penelitian dilakukan sebagai upaya mengatasi permasalahan yang ada.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian bisa terlaksana dengan terarah dan fokus, maka dilakukan pembatasan masalah pada pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terkait dengan permainan tradisional Sunda Manda.
2. Materi yang disajikan hanya materi luas permukaan bangun ruang kelas V.
3. Pengujian produk dibuat untuk penilaian kelayakan media pembelajaran SUKA PIN BARU sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V dan diuji coba pengaruhnya terhadap pemahaman materi luas permukaan bangun ruang peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka bisa dirumuskan masalah pada penelitian yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran SUKA PIN BARU pada materi luas permukaan bangun ruang kelas V ?
2. Apakah media pembelajaran SUKA PIN BARU mempengaruhi pemahaman materi luas permukaan bangun ruang kelas V ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti bisa mengambil tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran SUKA PIN BARU pada materi luas permukaan bangun ruang kelas V.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran SUKA PIN BARU terhadap pemahaman materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam dunia Pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun ruang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan sebagai referensi dalam penginovasian media pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik tanpa bosan.

c. Sekolah

Meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan menyeragamkan materi pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai alat perantara dalam penyampaian informasi atau materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk memberikan stimulus pada proses pembelajaran sehingga peserta didik memberikan respon terhadap stimulus yang telah diberikan.

Secara singkat media pembelajaran bisa diartikan sebagai sesuatu (berupa alat, bahan atau situasi) yang dipakai sebagai penghubung koneksi saat kegiatan pembelajaran (M. Miftah, 2013, p. 98).

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran, dimana media berarti alat atau sarana, sedangkan pembelajaran berarti metode, upaya, dan tindakan yang membuat orang untuk belajar (Ulya, 2017).

Media pembelajaran adalah semua objek yang bisa mengantarkan pesan, bisa memicu penalaran, perasaan dan keselamatan peserta didik, maka bisa memotivasi terbentuknya reaksi pada dirinya (Soemari et al., 2020).

Dari berbagai pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran sebenarnya menjadi bahan dan alat penyampai pesan pada proses

pendidikan dari berbagai macam mata pelajaran yang ada, karena setiap mata pelajaran memiliki media yang berbeda sesuai dengan materi yang akan dipelajari yang mampu merangsang perasaan, pikiran dan melahirkan tindakan setelah pesan tersampaikan, pesan disini menjadi materi pelajaran yang dipelajari saat proses pembelajaran berlangsung, tindakan yang dimaksud berupa sikap atau perubahan perilaku dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah digunakannya media pembelajaran atau bisa disebut juga dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Aryar dikutip dari jurnal Agni Macam media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi berikut :

- a. Media Visual, yang mengandalkan indera penglihatan saja, seperti gambar, buku, jurnal, artikel, majalah, peta, main mapping, dsb.
- b. Media Audio, yang mengandalkan indera pendengaran, seperti radio, taperekorder, lagu, dsb.
- c. Media AudioVisual, yang mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus, seperti film, Video, dsb.
- d. Multimedia, yang melibatkan berbagai macam aspek sekaligus dalam suatu proses pembelajaran.

Bisa disimpulkan bahwa macam media mengandalkan berbagai macam indera manusia, dan hal tersebut menunjukkan bahwa macam media disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Model desain pembelajaran diseleksi berlatarkan faedah materi atau ilmu yang memadai tentang materi, tujuan pembelajaran danciri khusus lembaga tempat pembelajaran berlangsung (Morphology, 2019, p. 114)

Ada 8 manfaat bisa diperoleh ketika memakai media (Istiqlal, 2018) ke-8 manfaat tersebut adalah:

- a. Pemaparan materi pembelajaran bisa menjadi satu - kesatuan, sebab peserta didik mempelajari materi memakai media yang serupa sehingga informasi yang diperoleh serupa.
- b. Proses Belajar dan mengajar menjadimakin atraktif, pemakaian media akan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendukung mereka dalam mengkonkretkan suatu materi pelajaran yang abstrak.
- c. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif ; media memandu terbentuknya komunikasi dua arah yang aktif antara pendidik dan peserta didik.
- d. Kapasitas belajar peserta didik berkembang; pemakaian media mendukung peserta didik menafsirkan dan menyerap materi pembelajaran lebih melekat.
- e. Proses belajar bisa terjadi di mana pun dan kapan pun ; media pembelajaran yang sesuai bisa dipakai kapan pun dan dimana pun tanpa bergantung pada jam sekolah.
- f. Jumlah waktu belajar-mengajar bisa diminimalisir ; media yang sesuai akan menghemat waktu pemaparan materi, maka pembelajaran lebih praktis dan gampang dalam pemaparan materi, sebab semua sudah ada dimedia.
- g. Perilaku positif peserta didik terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri bisa dikembangkan.

- h. Peran peserta didik bisa berubah ke arah yang lebih positif dan produktif ; pendidik tidak usah merepetisi penjelasan sebab di media sudah dijelaskan, dan pendidik bisa menaruh perhatian lebih untuk hal lain ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan mempermudah proses pembelajaran dengan adanya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik yang menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

2. Permainan Tradisional Sunda Manda

a. Pengertian Permainan

Menurut Piaget permainan atau bermain menjadi kegiatan yang dilakukan berkali-kali untuk mencari kesenangan. Bermain juga menjadi bentuk sosialisasi peserta didik dengan teman dan lingkungan sekitar. Ketika peserta didik bermain mereka akan mengenal teman dan lingkungan sekitar lebih baik, selain itu bermain juga bermanfaat bagi tumbuh kembang peserta didik.

Pada dasarnya peserta didik membutuhkan aktivitas fisik yang tepat untuk merangsang tumbuh kembang peserta didik sesuai dengan usianya (Anggita, 2019).

Dalam bermain langsung siswa didorong untuk melakukan berbagai keterampilan yang mengarah pada teori Benjamin Bloom atau lebih dikenal dengan teori pembelajaran Taksonomi Bloom yang meliputi 3 aspek

penting, 3 aspek penting tersebut adalah Pengetahuan, Emosi dan Keterampilan (Magdalena et al., 2020).

Bermain sangat penting bagi anak. Seorang anak dapat belajar banyak hal melalui permainan, karena permainan membuat anak senang dan dapat berkonsentrasi lebih lama, sehingga kapasitas daya ingatnya meningkat (Delima et al., 2015, p. 41).

Dari sini dapat disimpulkan bahwa bermain juga dapat menimbulkan proses belajar, permainan yang berbeda cara bermain, membutuhkan pengetahuan, emosi dan keterampilan para pemainnya. Selain itu, bermain juga membentuk karakter peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan di sekitarnya. Tentu saja ada aturan yang berbeda ketika bermain game yang harus diikuti untuk menjadi pemenang, sehingga peserta didik belajar untuk sabar, jujur, disiplin dan bekerja keras dan sebagainya untuk memenangkan permainan.

Menurut masanya permainan tradisional dibagi menjadi 2 yaitu:

a) Permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang berkembang di masyarakat dan memiliki nilai budaya yang tinggi dalam proses permainannya, sehingga lebih memanfaatkan kemampuan fisik pemain.

b) Permainan modern

Permainan modern telah menjadi aktivitas menyenangkan yang berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi serta globalisasi, lebih banyak memanfaatkan kemampuan otak.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan atau diturunkan dari generasi ke generasi sedangkan permainan modern adalah permainan yang diciptakan dengan berjalannya waktu dan teknologi.

b. Permainan Tradisional Sunda Manda

Sunda Manda adalah salah satu permainan tradisional yang paling populer. Permainan Sunda Manda merupakan permainan tradisional yang memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik (Keci et al., 2014). Permainan sunda manda menjadi permainan yang berasal dari Belanda, dan memiliki nama awal Zondag Mandag yang kemudian diakulturasi menjadi sunda manda. Permainan ini dimainkan diatas tanah yang digambar tersusun dari berbagai petak membentuk gunungan, setiap pemain melewati petak satu persatu dengan menggunakan satu kaki untuk melompati setiap petaknya.

Permainan ini disebut juga dengan melempar batu atau gacok, cara bermainnya sangat sederhana yaitu melompati setiap petak dengan satu kaki, setiap peserta harus menjaga keseimbangan tubuh dengan berdiri dengan satu kaki untuk melompat dari petak ke petak yang lain bersama-sama. Jangan menyentuh garis di setiap lantai (Yulita, 2017, p. 14).

c. Manfaat permainan tradisional Sunda Manda :

- a) Pada aspek pengetahuan, melatih pola pikir untuk melakukan gerakan sadar agar lompatan lebih jauh dan seimbang.
- b) Pada aspek emosional, melatih perasaan tolong menolong dan kerja sama dengan memberikan pinjaman “sawah” bagi pemain yang tidak bisa melompat karena tidak memiliki “sawah”.
- c) Pada aspek keterampilan, melatih kekuatan jasmani pemain dengan menjaga keseimbangan saat pengambilan gacu pada petak dengantumpuan satu kaki, memperkirakan lompatan dan jingkatan untuk melewati beberapa petak untuk sampai pada garis finish.

Bisa disimpulkan bahwa permainan sunda manda sangat bermanfaat untuk perkembangan pemainnya, dimana dalam permainan ini akan melatih pola pikir, kepekaan rasa emosional dan keterampilan jasmani yang tentunya hal tersebut sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

- d. Peraturan dan cara bermain permainan tradisional sunda manda :
 - a) Setiap pemain harus memiliki gacu untuk melempar pada salah satu kotak yang telah digambar pada tanah atau lantai.
 - b) Pemain melempar gacu pada salah satu kotak.
 - c) Kotak yang terdapat gacu tidak boleh dipijak oleh pemain yang melempar gacu tersebut.
 - d) Setelah melempar gacu, pemain melompati satu-persatu kotak dengan menggunakan satu kaki, sampai pada kotak terakhir.

- e) Setelah sampai pada petak terakhir berbalik menuju kotak yang terdapat gacu, kemudian mengambil gacu lalu menyelesaikan lompatan sampai selesai.
- f) Pemain yang lebih dulu menyelesaikan satu putaran maka berhak memilih salah satu petak yang dapat dijadikan “sawah”.
- g) Pemilihan sawah dilakukan dengan membalikkan badan pada arah berlawanan dengan petak Sunda Manda, lalu melempar gacu ke belakang untuk mengenai kotak.
- h) Gacu yang mengenai petak, maka petak tersebut disebut sebagai “sewah” dan pemain yang memilikinya boleh melompat dengan kedua kaki di “sawah” yang dimiliki.
- i) Pemain yang lain tidak boleh melompati petak “sawah” milik pemain yang lain.

3. Luas Permukaan Bangun Ruang

a. Pengertian luas permukaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, luas permukaan berasal dari kata luas dan permukaan. Dimana luas yang memiliki arti lapang, lebar, merata, ukuran panjang-lebarnya bidang. Permukaan berasal dari kata muka yang berarti bidang rata diatas suatu benda.

Berdasarkan pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa luas permukaan menjadi sebuah ukuran panjang lebar suatu bidang rata diatas suatu benda.

b. Pengertian bangun ruang

Bangun ruang menjadi bagian dari ruang yang dibatasi oleh himpunan titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun (Nova, 2017). Bisa disimpulkan bahwa bangun ruang menjadi bangun 3 dimensi karena memiliki 3 komponen penyusun berupa titik sudut, rusuk, dan sisi yang bisa diukur volumenya.

c. Pengertian luas permukaan bangun ruang

Luas permukaan bangun ruang menjadi ukuran panjang lebar dari suatu bangun ruang yang bisa dihitung menggunakan rumus dengan menghitung gabungan luas bangun datar yang membentuk jaring-jaring bangun ruang.

a) Macam – macam bangun ruang

Macam bangun runag menurut (Suharjana, 2008) sebagai berikut:

1) Kubus

Kubus menjadi bangun yang semua sisinya berbentuk persegi dan memiliki panjang yang sama untuk semua sisinya. Kubus juga memiliki 6 permukaan dengan luas yang sama berbentuk persegi.

Contoh kubus dalam kehidupan sehari-hari adalah akuarium, dadu, dll.

2) Balok

Balok menjadi bangun ruang 3 dimensi yang memiliki 6 permukaan, dimana sisi yang berhadapan memiliki luas permukaan yang sama, dengan rusuk yang berbeda ukuran. Balok memiliki

panjang, lebar, dan tinggi. Contoh bentuk balok pada kehidupan sehari-hari adalah lemari, kotak buku, kotak sepatu, dll.

3) Prisma

Prisma menjadi bangun ruang 3 dimensi yang dibatasi oleh alas dan tutup, memiliki segi tegak yang berbentuk persegi atau persegi panjang. Bisa dikatakan bahwa prisma menjadi bangun ruang yang memiliki penampang yang selalu sama dalam bentuk dan ukuran. Contoh bentuk prisma pada kehidupan sehari-hari adalah atap rumah atau tenda.

4) Limas

Limas menjadi bangun ruang 3 dimensi yang memiliki alas dan sisi tegak berbentuk segitiga. Jumlah sisi tegak menyesuaikan jumlah sisi pada alas. Biasanya alas limas berbentuk persegi atau segitiga, jika alas berbentuk persegi yang memiliki 4 sisi maka jumlah sisi tegak pada limas juga 4, jika alas limas berbentuk segitiga maka jumlah sisi tegak limas juga 3. Contoh bentuk limas pada kehidupan sehari-hari adalah atap rumah, gunung, piramida, dll.

5) Kerucut

Kerucut menjadi bangun ruang 3 yang memiliki alas berbentuk lingkaran dan dibatasi oleh lengkung menyerupai piramida yang alasnya berbentuk lingkaran. Contoh bentuk kerucut dalam

kehidupan sehari-hari adalah topi pesta, alat kukus nasi, tudung saji, dll.

6) Tabung

Tabung menjadi bangun ruang 3 dimensi yang terbentuk dari 2 buah lingkaran identik yang sejajar dan persegi panjang yang mengelilingi dua lingkaran. Tabung atau silinder adalah prisma dengan alas melingkar dan sisi atas. Tabung juga bisa diartikan sebagai sosok geometris, dimana bentuknya dibentuk oleh dua buah lingkaran sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi lingkaran tersebut (Syaifuddin, 2018, p. 94). Contoh bentuk tabung dalam kehidupan sehari-hari adalah tong sampah, batang bambu, pensil, dll.

7) Bola

Bola menjadi bangun ruang sisi lengkung 3 dimensi yang terbentuk dari lingkaran tak terhingga. Contoh bentuk bangun bola dalam kehidupan sehari-hari adalah bola basket, globe, kelereng, dll.

b) Unsur – Unsur Bangun Ruang

1) Sisi Bidang

Sisi bidang adalah bangun datar yang memisahkan antara bagian dalam dan bagian luar.

2) Rusuk

Rusuk adalah ruas garis pertemuan sisi bangun ruang.

3) Titik Sudut

Titik sudut adalah titik pertemuan 3 rusuk bangun ruang.

4) Diagonal Sisi

Diagonal sisi adalah garis yang menghubungkan 2 titik sudut berhadapan.

5) Diagonal Ruang

Diagonal ruang adalah garis yang menghubungkan 2 titik sudut berhadapan tapi tidak pada satu sisi.

6) Bidang Diagonal

Bidang diagonal adalah bidang penghubung rusuk – rusuk berhadapan dan terletak pada sisi berbeda

7) Titik Pusat

Titik pusat adalah titik yang berda tepat ditengah – tengah bola. Bola memiliki 1 titik pusat.

8) Jari – jari

Jari – jari adalah garis lurus dari titik pusat menuju permukaan bola.

9) Diameter

Diameter adalah garis lurus dari satu titik permukaan bola menuju titik lain di permukaan bola dan melewati titik pusat.

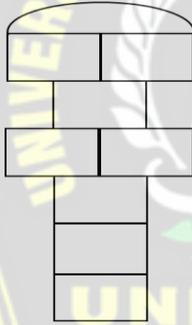
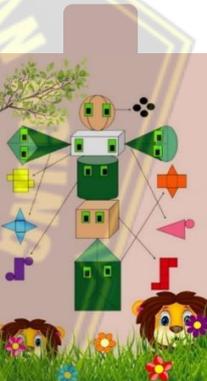
4. Pengembangan Permainan Sunda Manda Sebagai Media

Pembelajaran

Permainan tradisional Sunda Manda bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V dengan

melakukan pembaruan desain yang disesuaikan kebutuhan peserta didik. Perbandingan produk lama dan produk baru bertujuan untuk membedakan antara produk lama yang biasa dikenal dalam kehidupan sehari – hari dan produk baru yang telah dikembangkan. Sehingga bisa diidentifikasi dan kegunaan dari masing- masing produk yang tentunya akan dimanfaatkan sebaik mungkin tanpa meninggalkan nilai kebudayaan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 2. 1 Perbandingan Produk Lama dan Baru

Produk Lama	Produk Baru
	

Permainan Sunda Manda lama dan Sunda Manda baru memiliki perbedaan dalam pengaplikasiannya dimana untuk permainan sunda manda lama dimainkan diatas tanah atau lantai. Sedangkan permainan Sunda Manda baru yang dikembangkan peneliti dimainkan diatas kain berbentuk tikar gabungan dari berbagai macam bangun ruang aneka warna dan hiasan karakter bisa digunakan sebagai media pembelajaran bangun ruang kelas V tanpa mengurangi nilai budaya yang terkandung pada permainan tradisional tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Nilamsari (2021) tentang Pengembangan MENTIK (Media Engklek Tematik) Subtema Pengalaman Masa Kecilku Kelas 1 Di SDN 5 Pencalukan bahwa hasil dari penelitian dan pengembangan ini memperoleh presentase dari ahli materi sebesar 91,67% dengan keterangan sangat layak. Hasil presentase oleh ahli media sebesar 93,75% dengan keterangan sangat layak. Penilaian dari hasil angket respon peserta didik kelas 1 menbisakan presentase 95% dengan keterangan layak digunakan. Hasil perolehan dari angket respon pendidik menbisakan presentase 94% dengan keterangan layak digunakan.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Marfuatin (2019) tentang Pengembangan Media Gunung Pada Pembelajaran Tematik Tema Permainan Tradisional bahwa hasil penelitian yang dilakukan menbisakan hasil validasi media oleh validator 1 dan 2 menbisakan skor presentase total 89,06% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media sangat layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran tematik tema permainan tradisional kelas III. Hasil validasi materi oleh validator 1 dan 2 menbisakan skor presentase total 88,88 % dengan kriteria sangat layak. Sehingga materi layak dan bisa digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran. Hasil angket respon pendidik kelas III A dan III B menbisakan hasil kriteria sangat layak yaitu 100%. hasil respon peserta didik kelas III A sebesar 98,94% dengan kriteria sangat layak dan pada kelas III B memperoleh hasil respon peserta didik sebesar 98,66%. Nilai hasil belajar peserta didik kelas III A dan kelas III di atas KKM.

Kelas III A memperoleh nilai autentik dengan rata-rata nilai akhir 89,13 dan kelas III B memperoleh nilai autentik dengan rata-rata nilai akhir 88,81.

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Ujang (2016) tentang Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 bahwa penelitian yang dilakukan telah menghasilkan produk yang kelayakannya bisa dilihat dari nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 82,74 dan mencapai ≥ 61 itu artinya pembelajaran motorik kasar dengan memanfaatkan permainan engklek bercahaya di kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan di kelas dinyatakan berhasil. Dengan rincian terdapat 27 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 , dengan persentase 90 % dikatakan tuntas dan terdapat 3 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 10%.

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Mashudhi (2016) Pengembangan Media Efas (Engklek *Fun And Smart*) dalam Pembelajaran Tematik Pada Kelas I Sekolah Dasar bahwa penelitian yang dilakukan telah menghasilkan produk yang layak berupa permainan Sunda Manda yang dimodifikasi dengan musik instrumental kelayakan bisa dilihat dari rata-rata penilaian ahli materi dengan presentase 78,7 % dan rata-rata penilaian dari ahli media dengan presentase 84%. Sehingga bisa dijumlahkan presentase yang diperoleh 81,35 % produk tersebut dinyatakan layak berdasarkan kriteria penilaian.

C. Kerangka Berpikir

Ketercapaian tujuan pembelajaran Matematika khususnya materi bangun ruang di SD Negeri 1 Gabus masih tergolong rendah. Hal yang menyebabkan rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi bangun ruang kelas V dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan kurang afektif dan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai sarana belajar. Kondisi tersebut dianggap sebagai salah satu masalah yang harus diselesaikan. Penyelesaian masalah bisa dilakukan dengan cara pengembangan permainan tradisional sunda manda sebagai media pembelajaran. Kerangka berpikir untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran matematika materi bangun ruang bisa dilihat pada bagan 2.1



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D), yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan prodik yang sebelumnya sudah ada.

Penelitian ini menjadi penelitian pengembangan pendidikan (*educational research and development*) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran sebagai sumber belajar materi bangun ruang kelas V. Pada penelitian pengembangan pendidikan meliputi beberapa proses antara lain pengembangan, validasi produk, serta uji coba produk. Peneliti berusaha mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran guna kemajuan pendidikan.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa permainan edukatif yang berasal dari permainan tradisional sunda manda yaitu “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional SUKA PIN BARU Untuk Kelas V”. model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dengan menggunakan lima tahap pengembangan anatara lain :

1. *Analysis*

mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk sesuai dengan sasaran tentang produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah yang tepat untuk mengembangkan produk, studi lapangan untuk menemukan konsep dasar atau landasan yang digunakan untuk memperkuat suatu produk.

2. *Design*

Pada tahap ini dibuat perencanaan konsep produk, berupa tujuan penggunaan produk, siapa pengguna produk, dan tata cara penggunaan produk yang akan dikembangkan.

3. *Development*

Pengembangan menjadi proses mewujudkan desain menjadi nyata.

4. *Implementation,*

Melakukan uji coba produk sebagai langkah nyata dalam pengembangan produk baru seperti yang diinginkan sesuai dengan tujuan awal penelitian. Melalui uji coba bisa diperoleh data mengenai kekurangan apa yang harus diperbaiki sampai memperoleh hasil seperti yang diharapkan peneliti.

5. *Evaluation*

Melakukan evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan harapan dan tujuan awal dilakukan penelitian dari hasil data yang diperoleh ketika melakukan uji coba.

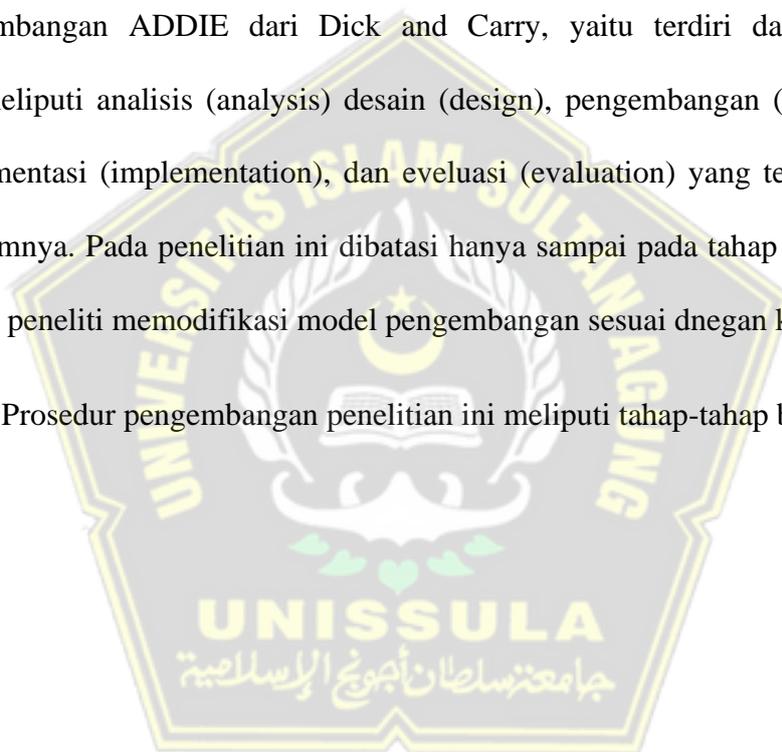
Pengembangan media pembelajaran berupa permainan tradisional “
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Suka Pin

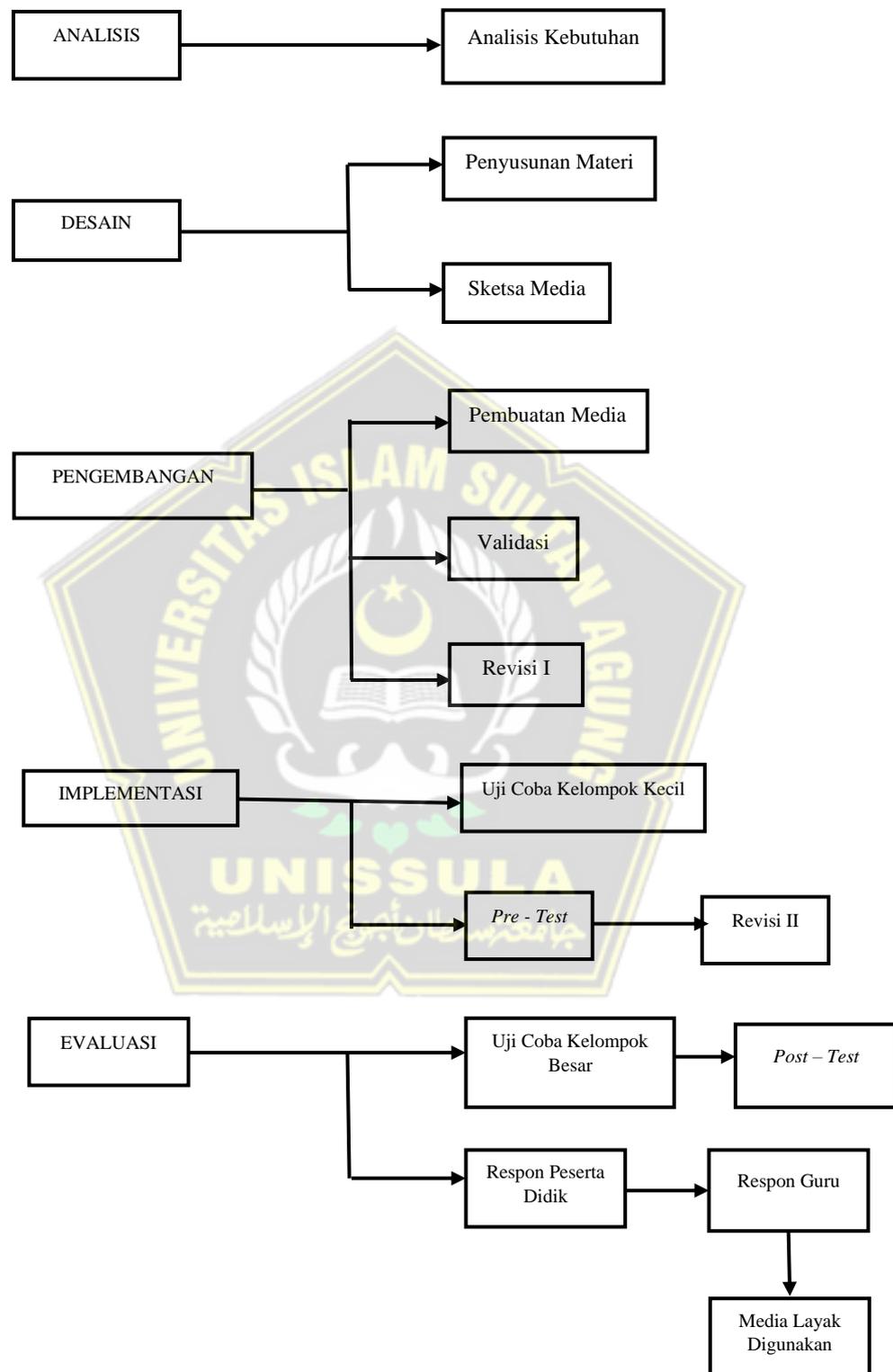
Baru Untuk Kelas V” yang dilakukan oleh peneliti diharapkan sesuai dengan tujuan awal dilakukan penelitian dan bisa digunakan sebagai sumber belajar yang mampu memotivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan hasil adaptasi dari prosedur pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu terdiri dari lima tahap yang meliputi analisis (analysis) desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi, karena peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pengembangan penelitian ini meliputi tahap-tahap berikut:





Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Media

Berdasarkan gambar 3.1 bisa diterangkan sebagaimana berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis menjadi tahap mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan permasalahan untuk mempermudah proses pengambilan data dan penelitian. Informasi dibisa dari hasil wawancara dengan wali kelas V SD N 1 Gabus mengenai proses pembelajaran yang berlangsung dan permasalahan yang dihadapi. Pengumpulan informasi akan dijadikan sebagai bahan untuk mengakibatkan produk baru atau mengembangkan produk yang sebelumnya telah tersedia, dalam hal ini produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berupa permainan edukatif berbasis permainan tradisional Sunda Manda. Pengumpulan informasi dilakukan dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan sasaran atau kebutuhan peserta didik. Selain itu juga dilakukan pemilihan materi pelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan peserta didik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk menilai apakah rancangan produk berupa media pembelajaran berbasis permainan tradisional Sunda Manda layak dan valid untuk dipergunakan, peneliti mengakibatkan disain atau

rancangan media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

a. Penyusunan Materi

Pada proses pembuatan media pembelajaran dilakukan tahap penyusunan materi yang sebelumnya telah ditentukan pada tahap analisis, dan soal-soal latihan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran peserta didik. Pada penelitian ini materi luas permukaan bangun ruang dipilih sebagai materi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Unsur-unsur bangun ruang dan berbagai soal mengenai luas permukaan bangun ruang dipilih karena peserta didik sangat kesulitan mempelajari materi tersebut melalui buku saja.

b. Sketsa Media

Sketsa media menjadi gambaran awal media pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti akan dipermudah dalam menyampaikan ide atau rancangan media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Developmen*)

Tahap pengembangan menjadi tahap merealisasikan desain sehingga menjadi sebuah produk baru yang sesuai dengan tujuan awal dilakukannya penelitian, dimana hasil akhir dari produk akan diujicobakan.

a. Pembuatan Media SUKA PIN BARU

Pada tahap ini peneliti mengakibatkan media sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan media meliputi *drawing* (menggambar pola), *cuting* (pemotongan pola), *composing* (penyusunan pola) dan *sewing* (penjahitan pola), *testing* (pengujian media), *publishing* (publikasi), dan uji ahli sebagai berikut :

a) *Drawing* (menggambar pola)

Menggambar pola pada kertas untuk mempermudah dalam mengakibatkan pola pada kain flanel, yang akan dibentuk berbagai macam bangun ruang yang sesuai dengan materi bangun ruang kelas V, pola kantong yang akan dijadikan wadah kartu kuis dan materi, dan pola karakter yang akan dijadikan sebagai hiasan pemanis media.

b) *Cuting* (pemotongan pola)

Memotong pola yang sebelumnya telah digambar pada permukaan kain flanel agar bentuk bangun ruang dan karakter yang akan dibuat menjadi lebih jelas.

c) *Composing* (penyusunan pola)

Menyusun pola yang sebelumnya telah dipotong, penyusunan dilakukan untuk mempermudah proses selanjutnya yaitu penjahitan pola sesuai dengan yang diinginkan.

d) *Sewing* (penjahitan pola)

Menjahit pola menjadi satu membentuk media pembelajaran bangun ruang berbasis permainan tradisional Sunda Manda berbahan kain flanel berbentuk tikar degan banyak kantong berisi kuis dan materi.

e) *Testing* (Pengujian media)

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berfungsi sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

f) *Publishing* (Publikasi)

Setelah semua proses selesai yang harus dilakukan yaitu mempublikasikan produk yaitu menjadikannya media bangun ruang kelas V.

g) Uji Ahli

Media pembelajaran yang telah selesai kemudian diuji oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan kepada pengguna atau peserta didik. pengujian dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk menbiskan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan media yang dikembangkan serta menbisa kritik dan saran dari validator yang kemudian akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi tahap I. Setelah melakukan revisi tahap I produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicbakan,

langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba media kepada pengguna atau peserta didik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah hasil uji coba ahli memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi menjadi tahap uji coba terhadap peserta didik kelas V dalam uji coba kelompok kecil, yaitu sebanyak 10 orang. Peserta didik diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba kelompok kecil produk bisa dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi bangun ruang, maka tahap selanjutnya yaitu mengimplementasikan produk pada peserta didik kelas V dalam kelompok besar. Kritik dan saran dari peserta didik dalam tahap ini bisa digunakan sebagai bahan revisi produk sehingga produk akhir yang diharapkan akan lebih baik lagi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi dilakukan setelah penggunaan media sebagai media pembantu proses pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang melalui angket respon peserta didik, angket respon guru, dan soal *post-test*.

C. Desain Rancangan Produk

Perbandingan produk lama dan produk baru, dimana produk lama hanya dimainkan diatas tanah dengan menggambar petak, sedangkan untuk produk baru dibuat dari kain flannel menyerupai tikar lantai yang bisa digunakan di dalam

maupun di luar ruang, dan setiap petak membentuk bangun ruang menyesuaikan materi yang akan dipelajari dan menyesuaikan perkembangan zaman tanpa mengurangi nilai budaya yang terdapat didalamnya sebagai permainan tradisional warisan leluhur.



Gambar 3. 2Desain Rancangan Produk



Gambar 3. 3 Produk Ketika Dilipat

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket dan tes (*pre-test* dan *post – test*) saat kegiatan penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Gabus Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan. Subjek dalam penelitian ini adalah

seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gabus. Adapun alasan yang mendasari penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Gabus yaitu :

1. Ketersediaan SD Negeri 1 Gabus sebagai tempat penelitian.
2. Belum pernah dilakukan penelitian dengan pengembangan permainan tradisional sunda manda sebagai media pembelajaran khususnya materi luas permukaan bangun ruang kelas V di SD Negeri 1 Gabus.
3. Tidak tersedianya media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik khususnya kelas V.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melalui dua tahap yaitu tahap pra pengembangan media pembelajaran dan tahap pengembangan seperti berikut :

1. Angket

Angket menjadi alat pengumpul data yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Angket bisa mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data atau keterangan (Sudaryono, 2016).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi guru , angket respon peserta didik, dan angket respon guru kelas V SD Negeri 1 Gabus.

Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item Pada Instrumen
Rekayasa Media	Kemudahan bahan	1	1
	Mudah disimpan	1	2
	Mudah digunakan	1	3
	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	1	4
	Tingkat keawetan media	1	5
	Kesederhanaan tampilan permainan	1	6
	Tampilan gambar disajikan	1	7
Komunikasivisual	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	1	8
	Keserasian pemilihan warna	1	9
	Kemenarikan desain	1	10

Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item Pada Instrumen
Keakuratan Materi	Materi sesuai dengan KD	1	1
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2
	Materi sesuai dengan pembelajaran peserta didik kelas V	1	3
	Materi sesuai dengan indikator	1	4
	Kesesuaian contoh	1	5
	Kejelasan bahasa yang digunakan sesuai dengan peserta didik kelas V	1	6
	Susunan materi dilengkapi gambar yang menarik	1	7
Penyajian Isi	Keseserasian warna, tulisan, dan tampilan	1	8
	gambar Keterkaitan gambar dengan materi	1	9
	Materi yang disajikan erat kaitannya dengan kehidupan sehari - hari	1	10

Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Instrumen Validasi Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item Pada Instrumen
Efektif	1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi luas permukaan bangun ruang dengan runtut	1	1
	2. Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi	1	2
	3. Semua bentuk bangun ruang pada media dapat digunakan dengan baik	1	3
Interaktif	4. Penambahan jaring – jaring pada media mempermudah dalam memahami jaring-jaring yang menyusun bangun ruang	1	4
	5. Materi yang disajikan pada kartu materi dan kuis mudah untuk dibaca	1	5
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan KD (Kompetensi Dasar) dan kebutuhan peserta didik	1	6
Efisien	7. Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	1	7
	8. Media pembelajaran mudah untuk dibawa dan tahan lama	1	8
Kreatif	9. Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik minat peserta didik untuk menyelesaikannya	1	9
	10. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran	1	10

Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item Pada Instrumen
Kebermanfaatan	Desain media pembelajaran SUKA PIN BARU menarik	1	1
	Penggunaan media pembelajaran SUKA PIN BARU sangat mudah	1	2
Kemudahan	Materi yang disajikan pada media SUKA PIN BARU mudah dipahami	1	3
	Media pembelajaran SUKA PIN BARU memberi motivasi untuk mempelajari materi luas permukaan bangun ruang	1	4
Kepuasan	Media SUKA PIN BARU menjadikan pembelajaran lebih mnyenangkan		
	dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan wujud pelestarian budaya	1	5

Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item Pada Instrumen
Kebermanfaatan	Desain media menarik	1	1
	Penggunaan media sangat mudah	1	2
Kemudahan	Materi yang disajikan merupakan materi luas permukaan bangun ruang sesuai dengan Kompetensi Dasar	1	3
	Adanya media menumbuhkan minat belajar peserta didik	1	4
Kepuasan	Penggunaan gambar dan contoh dalam media dapat membantu pemahaman peserta didik	1	5

2. Tes

Dalam penelitian ini terdapat dua tes yang dilakukan yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan diawal sebelum penggunaan media pembelajaran SUKA PIN BARU , sedangkan *post-test* dilakukan di akhir setelah media digunakan.

Kedua tes dilakukan untuk uji keefektifan media dan mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran SUKA PIN BARU terhadap hasil belajar peserta didik kelas V materi luas permukaan bangun ruang.

Tabel 3. 6 Kisi - Kisi Soal *Pre - Test* dan *Post - Test*

Indikator	Jumlah Butir	No. Item Pada Instrumen
Menghitung luas permukaan kubus	1	1
Menghitung luas permukaan balok	1	2
Menghitung luas permukaan limas	1	3
Menghitung luas permukaan kerucut	1	4
Menghitung luas permukaan bola	1	5
Menghitung luas permukaan tabung	1	6
Menghitung luas permukaan prisma segitiga	1	7
Menghitung luas permukaan dan volume dari gabungan bangun balok dan kubus	1	8
Menghitung luas permukaan dan volume dari gabungan bangun ruang tabung dan kerucut	1	9
Menghitung luas permukaan dan volume dari gabungan bangun ruang kubus dan limas	1	10

F. Uji Kelayakan

Uji kelayakan terhadap media “ SUKA PIN BARU ” dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Validator uji ini yaitu dosen Pendidikan Matematika Universitas Islam Sultan Agung Dr. Imam Kusmaryono, S.Pd., M.Pd, ibu Yunita Sari, M.Pd selaku dosen Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung, dan ibu Winarti S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri 1 Gabus.

G. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan diambil dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran SUKA PIN BARU. Angket menggunakan skala Liker dengan lima jawaban, Media pembelajaran berupa multimedia interaktif dikatakan praktis jika memenuhi indikator berikut.

1. Hasil angket menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada pada kriteria baik.
2. Hasil angket menyatakan media bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

H. Uji Keefektifan

Uji keefektifan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam memahami materi luas permukaan bangun ruang kelas V sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran, uji ini dilakukan dengan melakukan *Pre – Test* dan *Post – Test* . Uji *Paired Sample T- Test* digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui tingkat signifikan koefisien regresi, jika suatu koefisien regresi signifikan menunjukkan seberapa besar pengaruh antara variable independent dengan variable dependen.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan permainan Sunda Manda sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

1. Analisis Uji Validasi

Analisis data validasi dilakukan kepada tiga validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan pendidik sehingga hasil yang diperoleh dari lembar angket digunakan untuk mengetahui kriteria kelayakan media pembelajaran. Untuk mengetahui kriteria kelayakan bisa menggunakan rumus (Rohmah, 2016) berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Presentase kelayakan

x : Jumlah skor yang diperoleh

xi :Jumlah skor maksimal

Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	<21 %	Sangat tidak layak
2	21- 40%	Tidak layak
3	41-60 %	Cukup layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat layak

2. Analisis Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan diperoleh dari data angket responden guru dan angket respon peserta didik untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran yang sedang dikembangkan yaitu SUKA PIN BARU. Angket menggunakan skala Likert dengan lima jawaban. Untuk mengetahui kriteria kepraktisan bisa menggunakan rumus (Rohmah, 2016) berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P:Presentase kepraktisan

x : jumlah skor yang diperoleh

xi : jumlah skor maksimal

Tabel 3. 8 Kategori Kepraktisan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kepraktisan
1	76-100 %	Praktis
2	51-75 %	Cukup Praktis
3	26-50 %	Kurang praktis
4	0-25 %	Tidak Praktis

3. Analisis Uji Keefektifan

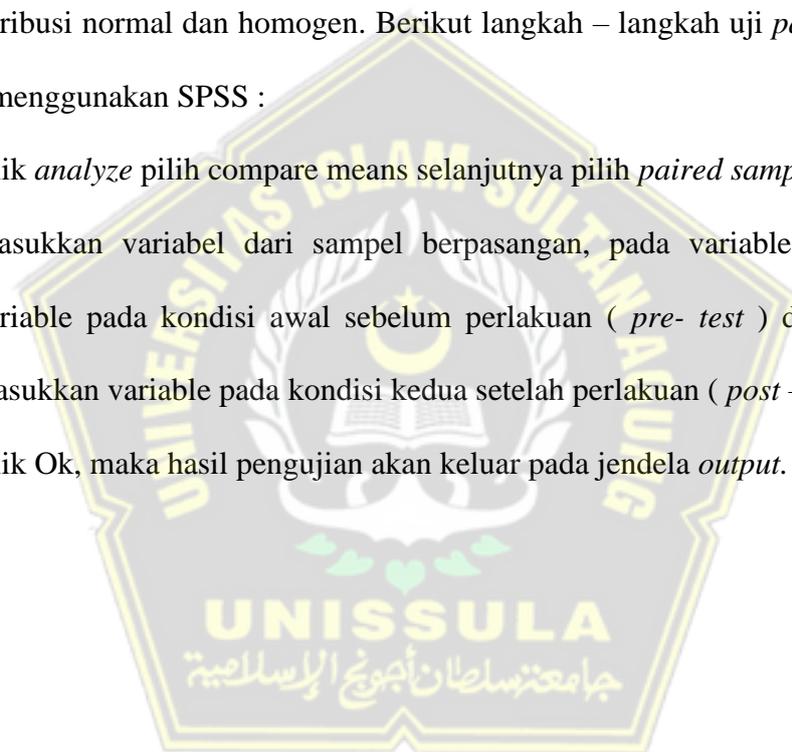
Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran “SUKA PIN BARU” efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V dan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi luas permukaan bangun ruang dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Untuk menganalisis data digunakan uji *Paired sample t- test* yang menjadi salah satu prosedur pengujian data yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu kelas, dengan cara menguji satu sampel yang mendapat suatu perlakuan dan akan dibandingkan rata-rata dari sampel tersebut antara

sebelum dan setelah perlakuan pengujian ini dilakukan menggunakan aplikasi pengolahan data SPSS.

Uji *Paired sample t- test* dilakukan dengan data hasil belajar dari hasil *pre-test* (sebelum perlakuan atau sebelum penggunaan media) atau kelas kontrol dan *post – test* (setelah perlakuan atau setelah penggunaan media) atau kelas perlakuan. Masing – masing kelompok terdiri dari 25 peserta didik data setiap kelompok berdistribusi normal dan homogen. Berikut langkah – langkah uji *paired sample t – test* menggunakan SPSS :

- a. Klik *analyze* pilih *compare means* selanjutnya pilih *paired sample t test*
- b. Masukkan variabel dari sampel berpasangan, pada variable 1 masukkan variable pada kondisi awal sebelum perlakuan (*pre- test*) dan variable 2 masukkan variable pada kondisi kedua setelah perlakuan (*post – test*).
- c. Klik Ok, maka hasil pengujian akan keluar pada jendela *output*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran SUKA PIN BARU yang menjadi media pembelajaran berbasis permainan tradisional Sunda Manda ini dilakukan di SD Negeri 1 Gabus . Responden pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V yang berjumlah 24 orang .

Pada tahap penelitian pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa media SUKA PIN BARU yang menjadi media pembelajaran berbasis permainan tradisional Sunda Manda pada materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu mengenai data yang diperoleh melalui penjabaran pada tahap pengembangan yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Perancangan Media Pembelajaran SUKA PIN BARU

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada tiga syarat kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif adapun hasil yang diperoleh pada setiap fase pengembangan media pembelajaran SUKA PIN BARU diuraikan berikut ini :

a. Analisis

Analisis menjadi tahap awal dilakukannya penelitian dimana pada tahap ini akan ditemukan permasalahan – permasalahan pada proses pembelajaran dikelas yang kemudian dirumuskan cara penyelesaian masalahnya.

a) Analisis Kebutuhan

Melalui observasi dan wawancara kepada wali kelas tentang proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung hanya mengacu pada buku dan papan tulis dengan model pembelajaran ceramah dan kerja kelompok saja, yang mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan sulit berkonsentrasi. Khususnya pada mata pelajaran matematika materi luas permukaan bangun ruang.

Pendidik butuh inovasi baru yang bisa mendukung dalam proses pembelajaran dan mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu alasan lain yang mendasari adalah kurangnya kemampuan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan usah dikembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang bisa mendukung pendidik

dan peserta didik dalam proses pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang, sehingga bisa tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan menyelesaikan permasalahan dengan mengakibatkan sebuah media pembelajaran hasil dari pengembangan permainan tradisional Sunda Manda yang akan mengakibatkan materi luas permukaan bangun ruang dengan sangat menarik dan asik untuk dipelajari.

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan media			
	a. Papan tulis	✓		Media pembelajaran yang digunakan salah papan tulis sebagai media utama
	b. Buku	✓		Buku sebagai media setelah papan tulis.
	c. Lain-lain		✓	Tidak ada media lain.
2.	Penggunaan metode pembelajaran			
	a. Ceramah	✓		Pemahaman materi melalui ceramah atau secara lisan.
	b. Tanya jawab			
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok	✓		terkadang pemberian tugas kelompok juga dilakukan
	f. Pemberian tugas			
g. Eksperimen				
3.	Sikap peserta didik			
	a. Aktif			
	b. Pasif	✓		Kebanyakan peserta didik mengikuti, bosan, dan bermain sendiri tidak memperhatikan.

Gambar 4. 1 Hasil Observasi Proses Pembelajaran

b. Desain

a) Pemilihan Materi

Pemilihan materi pembelajaran ditinjau kembali dengan tujuan memilih materi yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional Sunda Manda adapun

topik yang dipilih dan dikembangkan peneliti berupa materi luas permukaan bangun ruang kelas V, penelitian ini dilakukan dengan konsultasi kepada pendidik atau wali kelas V pada sekolah tempat penelitian dilakukan.

Hasil keterangan yang diberikan ialah peserta didik sulit untuk memahami materi luas permukaan bangun ruang, karena belum pernah mencoba menggunakan media pembelajaran dan penyampaian materi hanya melalui ceramah dan papan tulis saja, dengan dilakukannya pengembangan media pembelajaran SUKAPIN BARU ini diharapkan bisa meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Isi media pembelajaran yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media yang dipilih yaitu dengan konsep permainan tradisional Sunda Manda yang memuat materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

Tabel 4. 1 Susunan Materi

Kompetensi Dasar	Materi
Menjelaskan bangun ruang yang menjadi gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volume	a. Pengertian bangun ruang b. Unsur – unsur bangun ruang

-
- c. Jaring-jaring penyusun bangun ruang
 - d. Rumus luas permukaan bangun ruang
 - e. Rumus volume bangun ruang
 - f. Kuis luas permukaan bangun ruang
-

b) Sketsa Media

Hasil gambaran awal media pembelajaran yang akan dikembangkan dari permainan tradisional Sunda Manda ialah sebagai berikut :

- (1) Media SUKA PIN BARU terbuat dari kain flanel warna-warni.
- (2) Membentuk karpet lantai bergambar bangun ruang dan karakter lain.
- (3) Tersusun dari berbagai bentuk bangun ruang.
- (4) Terdapat gambar jaring-jaring yang apabila digabungkan akan membentuk sebuah bangun ruang
- (5) Terdapat kantong berisi kartu materi dan kuis.
- (6) Ukuran media 150 cm x 250 cm.
- (7) Gacu berukuran 5 cm x 5 cm.

(8) Kartu berukuran 8 cm x 5 cm.

2. Hasil Media pembelajaran SUKA PIN BARU

a. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini akan direalisasikan hasil dari perancangan sehingga menjadi sebuah produk media pembelajaran yang kemudian akan diuji validasi kepada validator untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan melakukan reVsi permbaiakn produk yang telah ditentukan sebelumnya.

a) Pembuatan Media

Pada tahap ini media dibuat sesuai desain yang ditentukan. Adapun tahapan pembuatan media ini antara lain :

(1) *Writing* (menulis materi)

Menulis materi luas permukaan bangun ruang pada kertas bufalo yang akan dijadikan sebagai kartu materi dan kuis pada setiap kantong yang terdapat pada bangun ruang.

(2) *Drawing* (menggambar pola)

Menggambar pola pada kertas untuk mempermudah dalam mengakibatkanpola pada kain flanel yang akan dibentuk berbagai macam bangun ruang.

(3) *Cuting* (pemotongan pola)

Memotong pola yang diletakkan diatas kain flanel sehingga membentuk bangun ruang yang diinginkan

(4) *Composing* (penyusuna pola)

Menyusun pola bangun ruang sehingga menjadi satu kesatuan menyerupai pola Sunda Manda untuk mempermudah proses penjahitan

(5) *Sewing* (penjahitan pola)

Pola dijahit manual untuk memastikan jahitan kuat, karena kain flanel cukup tebal dan sulit apabila dijahit menggunakan mesin jahit.

(6) *Testing* (pengujian media)

Setelah media jadi dibuat selanjutnya ialah menguji dengan mencoba menggunakan media untuk mengetahui apakah media sudah berfungsi dengan yang diharapkan atau belum

(7) *Publishing* (pembublsan media)

Setelah semua proses selesai maka selanjutnya ialah mempublikasikan media sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

b) Validasi Media Pembelajaran

Setelah mengakibatkandesain media tahap selanjutnya ialah tahap validasi oleh validator dimana hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi media dan materi yang akan dikembangkan.

Dari hasil penilaian validator diperoleh kritik dan saran yang bisa digunakan sebagai acuan reVsi pada media yang dikembangkan. Adapun hasil validasi sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Validasi

Validator	Skor	Presentase	Kategori
Validator 1 Ahli Media	40	80 %	Layak
Validator 2 Ahli Materi	40	80 %	Layak
Validator 3 Pendidik	47	94 %	Sangat Layak
Rata – rata	42	84 %	Sangat Layak

c) Revisi I

Kritik dan saran yang diberikan oleh ke tiga validator saat melakukan validasi terhadap media akan digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki media agar media layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Saran yang diberikan antara lain :

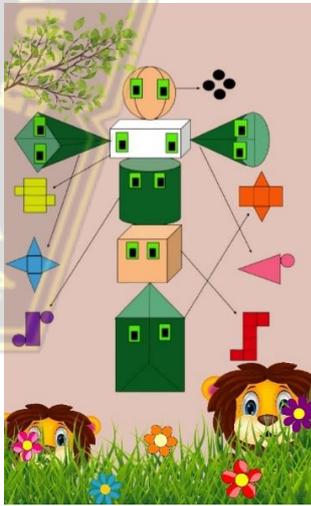
Tabel 4. 3 Revisi Ahli Materi

Hal yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Materi	Materi kurang lengkap, yang diberikan kurang jelas tercantum jaring-jaring bangun untuk mempermudah perhitungan luas permukaan bangun, ruang, terdapat kuis mengenai perhitungan gabungan volume dan luas permukaan bangun ruang.	Materi telah dilengkapi, tercantum contoh yang jelas, tercantum materi jaring-jaring bangun ruang untuk mempermudah perhitungan luas permukaan bangun ruang, terdapat kuis mengenai perhitungan gabungan volume dan luas permukaan bangun ruang.

Tabel 4. 4 Revisi Ahli Media

Hal yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Desain media	Gambar dan karakter pada media kurang sesuai.	Gambar dan karakter pada media telah disesuaikan dengan materi luas permukaan bangun ruang.

Tabel 4. 5 Desain Media Sebelum dan Setelah Revisi

Desain Sebelum Revisi	Desain Setelah Revisi
	

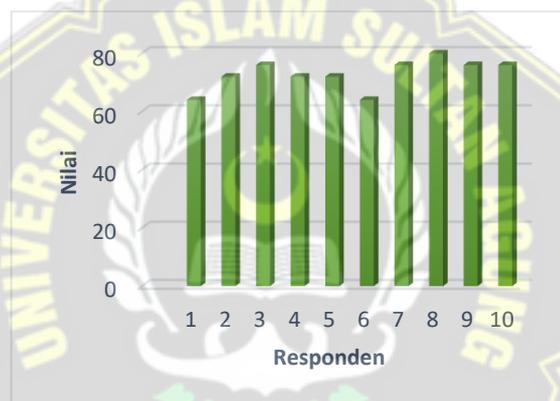
3. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran SUKA PIN BARU

a. Implementasi

- a) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan awal saat media pembelajaran digunakan. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan diketahui bahwa terdapat beberapa bangun yang memiliki ukuran terlalu kecil untuk sebagian peserta didik yang memiliki tubuh besar, jadi saat memainkannya kaki sebagian peserta didik melewati batas yang telah dibuat.

Tabel 4. 6 Diagram Nilai Uji Coba Kelompok Kecil



b) *Pre- test*

Pre – test dilakukan kepada 25 peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media SUKA PIN BARU sehingga peneliti bisa mengetahui perubahan tingkat pemahaman materi luas permukaan bangun ruang antara sebelum dan setelah penggunaan media.

Tabel 4. 7 Diagram Nilai Pre- Test



c) Revisi II

Permasalahan awal yang ditemui dalam uji coba kelompok kecil akan digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki media agar media layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Permasalahan awal yang ditemui adalah terdapat beberapa gambar bangun ruang pada media yang terlalu kecil untuk peserta didik yang memiliki tubuh besar, sehingga kaki peserta didik tidak muat saat menginjak bangun ruang akan keluar garis. Perbaikan yang dilakukan adalah dengan mengganti gambar membuatnya lebih besar agar peserta didik yang memiliki ukuran tubuh besar tetap bisa menggunakan media tanpa usah khawatir kaki melewati garis.

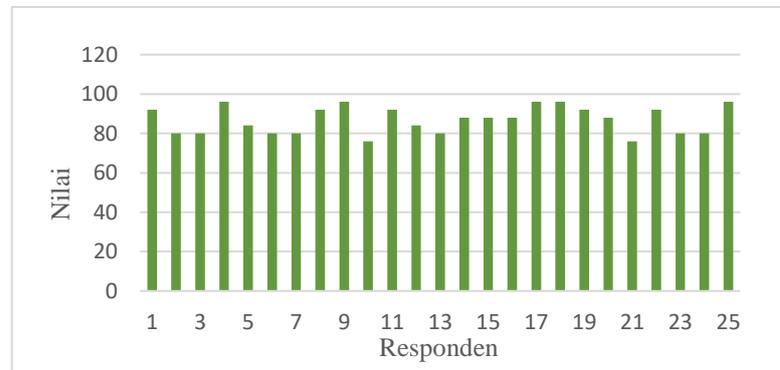
b. Evaluasi

a) Uji coba kelompok besar

Uji coba pemakaian kelompok besar dilakukan dengan menginstruksikan 25 peserta didik untuk mempraktikkan penggunaan media SUKA PIN BARU yang dilakukan sebanyak 3 kali berturut-turut dengan alokasi waktu 6 x 35 menit sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang. Terdapat 5 soal dengan 3 aspek yaitu kebermanfaatan, kemudahan, dan kepuasan. Peserta didik diwajibkan menjawab semua pertanyaan, sebab hasil respon peserta didik sangat penting untuk melakukan evaluasi. Skor maksimal apabila semua peserta didik menjawab ialah 625, sedangkan hasil yang diperoleh setelah penggunaan media adalah 543 yang menunjukkan presentase 87% dengan kategori 'sangat baik'.

Tanggapan yang diberikan peserta didik setelah menggunakan media SUKA PIN BARU ialah mereka sangat suka dengan media tersebut karena media tersebut sangat menarik dengan warna-warni bentuk bangun ruang dan aneka karakter penghias media. Selain itu peserta didik merasa sangat terbantu dalam memahami materi luas permukaan bangun ruang. Materi yang terdapat pada media mudah dipahami, dengan contoh soal dan sketsa bangun ruang yang mendukung proses pembelajaran.

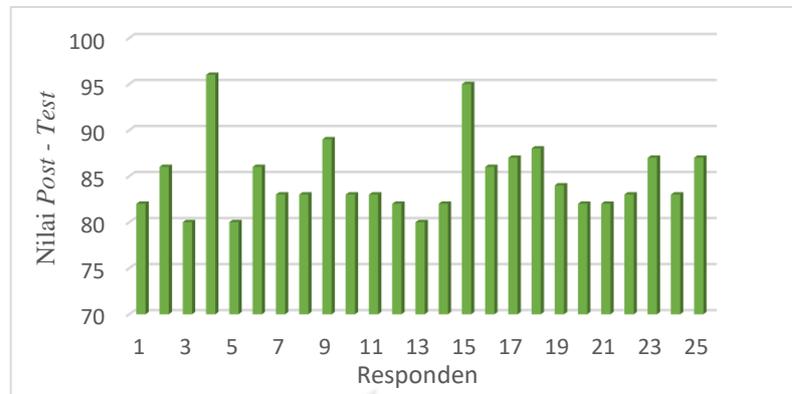
Tabel 4. 8 Diagram Nilai Uji coba kelompok besar



b) Post – test

Post – test dilakukan setelah peserta didik menggunakan media SUKA PIN BARU sebagai media yang mendukung proses pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V. Selain itu *post - test* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perubahan atau peningkatan pemahaman materi luas permukaan bangun ruang peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media. Setelah penggunaan media ternyata terdapat perubahan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar materi luas permukaan bangun ruang kelas V, dimana hasil belajar peserta didik lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media SUKA PIN BARU.

Tabel 4. 9 Diagram Nilai Post – Test



c) Respon Guru

Pada tahap ini guru mengisi angket respon guru setelah menggunakan media SUKA PIN BARU sebagai media materi luas permukaan bangun ruang. Terdapat 5 soal dengan 3 aspek yaitu kebermanfaatan, kemudahan, dan kepuasan. Pendidik diwajibkan menjawab semua pertanyaan. Skor maksimal apabila semua soal di jawab ialah 25, sedangkan hasil yang diperoleh setelah penggunaan media adalah 23 yang menunjukkan presentase 92 % dengan kategori 'praktis'.

d) Respon Peserta Didik

Pada tahap ini 25 peserta didik mengisi angket respon peserta didik setelah menggunakan media SUKA PIN BARU sebagai media materi luas permukaan bangun ruang. Terdapat 5 soal dengan 3 aspek yaitu kebermanfaatan, kemudahan, dan kepuasan. Peserta didik diwajibkan menjawab semua pertanyaan. Skor maksimal apabila semua soal di jawab ialah 625, sedangkan hasil yang diperoleh setelah

penggunaan media adalah 543 yang menunjukkan presentase 87 % dengan kategori 'praktis'.

4. Analisis Data Pengembangan Media SUKA PIN BARU

a. Analisis uji validasi

Analisis uji validasi dilakukan setelah melakukan uji validasi kepada ketiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan guru untuk mengetahui kelayakan media SUKA PIN BARU yang akan digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V. Perhitungan skor validator bisa dihitung menggunakan rumus (Rohmah, 2016) berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{40+40+47}{150} \times 100 \% = 84 \%$$

Batas minimum kelayakan yang terdapat pada bab III menurut (Rohmah, 2016) adalah 61 %. Sedangkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa presentasi yang dibisa adalah 84 % dengan kategori 'sangat layak' sehingga bisa disimpulkan bahwa media SUKA PIN BARU layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Analisis uji kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik. Dimana hasil angket respon guru menunjukkan skor 23 dari skor maksimal 25 dan hasil angket respon peserta didik

menunjukkan skor 543 dari skor maksimal 625. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan bisa menggunakan rumus (Rohmah, 2016) berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{23+543}{650} \times 100\% = 87\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil respon guru dan hasil respon peserta didik memperoleh presentase 87 % dengan kategori ‘praktis’ hal ini menunjukkan bahwa media SUKA PIN BARU sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

c. Analisis uji keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan dengan pre – test dan post – test untuk mengetahui apakah media SUKA PIN BARU efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang. Setelah dilakukan uji menggunakan SPSS hasil menunjukkan bahwa nilai dari Sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna dari sebelum dan setelah penggunaan media SUKA PIN BARU. Bisa disimpulkan bahwa media SUKA PIN BARU efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang untuk kelas V.

Tabel 4. 10 Uji *Paired Sample T- Test*

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Test - Post - Test	-12.00000	2.81366	.56273	-13.16142	-10.83858	-21.325	24	.000

B. Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil dari penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media tersebut berupa media pembelajaran SUKA PIN BARU, dimana pengembangan ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik di SD Negeri 1 Gabus. Hasil penelitian yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Kelayakan Media SUKA PIN BARU

Penilaian kelayakan dinilai dari berbagai aspek oleh tiga validator ahli media, ahli materi, dan pendidik melalui angket validasi. Uji kelayakan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media SUKA PIN BARU yang akan digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

Tabel 4. 11 Uji Kelayakan Validator

No	Nama	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal
----	------	----------------------	----------------

1	Yunita Sari, S.Pd., M.Pd	40	50
2	Dr. Imam Kusmaryono, S.Pd., M. Pd	40	50
3	Winarti, S.Pd	47	50
Jumlah		127	150
Presentase		84 %	
Kategori		Sangat Layak	

Dari tabel 4.11 hasil uji kelayakan oleh ahli diperoleh presentase 84 % dengan kategori sangat layak. Uji coba dilakukan kepada ketiga validator ahli media, ahli materi, dan pendidik. Hal ini sesuai dengan teori yang dikatakan (Rohmah, 2016) bahwa tingkat kelayakan yang lebih dari 61 % sudah dikatakan layak, sedangkan pada uji ini memperoleh presentase 84 % dengan kategori sangat layak. Bisa disimpulkan bahwa media SUKA PIN BARU sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V.

2. Kepraktisan media SUKA PIN BARU

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran SUKA PIN BARU menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan secara langsung kepada guru dan peserta didik.

Tabel 4. 12 Hasil Respon Guru

Aspek	Indikator	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal
Kebermanfaatan	Desain media menarik	5	5
Kemudahan	Penggunaan media sangat mudah	4	5
	Materi yang disajikan merupakan materi luas permukaan bangun ruang sesuai dengan Kompetensi Dasar	5	5
Kepuasan	Adanya media menumbuhkan minat belajar peserta didik	4	5
	Penggunaan gambar dan contoh dalam media dapat membantu pemahaman peserta didik	5	5
Jumlah		23	25
Presentase		92%	
Kategori		Praktis	

Dari tabel 4.13 penilaian angket respon guru menunjukkan presentase 92 % dengan kategori praktis. Respon guru dilakukan setelah guru menggunakan media SUKA PIN BARU sebagai media materi luas permukaan bangun ruang kelas V. Hal ini sesuai dengan teori (Rohmah, 2016) bahwa untuk mencapai kategori praktis harus memiliki nilai lebih dari 75 % sedangkan

pada hasil respon ini memperoleh nilai presentase 92 % dengan kategori praktis.

Tabel 4. 13 Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nilai yang diperoleh	Nilai Maksimal
Kebermanfaatan	Desain media pembelajaran "SUKA PIN BARU" menarik	125	125
Kemudahan	Penggunaan media pembelajaran "SUKA PIN BARU" sangat mudah	105	125
Kepuasan	Materi yang disajikan pada media "SUKA PIN BARU" mudah dipahami	96	125
	Media pembelajaran "SUKA PIN BARU" memberi motivasi untuk mempelajari materi luas	109	125
	per permukaan bangun ruang Media 'SUKA PIN BARU' menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dan wujud pelestarian budaya	108	125
Jumlah		543	625
Presentase		87%	
Kategori		Praktis	

Berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik dapat dihitung tingkat kepraktisannya menggunakan rumus (Rohmah, 2016) berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{23+543}{650} \times 100\% = 87\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan presentase 87 % dengan kategori praktis. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional SUKA PIN BARU untuk kelas V praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang.

3. Keefektifan media SUKA PIN BARU

Hasil uji keefektifan media pembelajaran SUKA PIN BARU menggunakan hasil pre – test dan post – test peserta didik yang diberikan secara langsung kepada 25 peserta didik kelas V sebelum dan setelah menggunakan media SUKA PIN BARU sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V, hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran SUKA PIN BARU

Tabel 4. 14 10 Nilai Terbesar Uji Pre -Test

No	Nama	Nilai
1	Dinda Amelia Azahra	79
2	Naufal Rifqi Affansyah	77
3	Maharani Cahaya Rulian	76
4	Nay Sifa Maharani	76
5	Nur Ishmah	75
6	Zakira Aira Zulfa	75
7	Alyaul Khasanah	74
8	Jona Army Widyasta	73
9	Niken Seniver Karamai	73
10	Nurul Hidayah	73

Dari tabel 4.14 hasil uji keefektifan *pre – test* (sebelum pemakaian media) diperoleh presentase 73 % dengan kategori efektif.

Tabel 4. 15 10 Nilai Terbesar Uji Post -Test

No	Nama	Nilai
1	Dinda Amelia Azahra	96
2	Naufal Rifqi Affansyah	95
3	Maharani Cahaya Rulian	89
4	Niken Seniver Karamai	88
5	Wahyu Nur Alamsyah	87
6	Zakira Aira Zulfa	87
7	Aqil Muhamad Narsikin	86
8	Gavrila Aji Ciloricorn	86
9	Nay Sifa Maharani	86
10	Niken Maharani	84

Dari tabel 4.15 hasil uji keefektifan *post – test* (setelah pemakaian media) diperoleh presentase 85 % dengan kategori sangat efektif.

Tabel 4. 16 Hasil Uji Keefektifan Paired Sample T - Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2- tailed)	
		Mean	Std. DeViation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre - Test - Post - Test	-12.00000	2.81366	.56273	-13.16142	-10.83858	-21.325	24	.000

Berdasarkan uji diatas diketahui tingkat signifikansinya ialah 0,00 kurang dari 0,05 dengan demikian bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran SUKA PIN BARU memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pemahaman materi luas permukaan bangun ruang dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V SD Negeri 1 Gabus. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antara kedua variabel (Grozali,I. 2016)

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional SUKA PIN BARU sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran materi luas permukaan bangun ruang kelas V berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi dan guru dengan presentase 84 % kategori sangat layak, berdasarkan uji kepraktisan respon peserta didik dan guru dengan presentase
2. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional SUKA PIN BARU memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pencapaian hasil belajar materi luas permukaan bangun ruang hasil uji *Paired Sample T – Test* menunjukkan tingkat signifikansi kurang dari 0,05 dengan demikian bisa disimpulkan bahwa media SUKA PIN BARU memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pemahaman materi luas permukaan bangun ruang peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Gabus.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan diatas maka bisa diberikan saran sebagai berikut :

1. Hendaknya melakukan variasi dalam kegiatan pembelajaran mencoba membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sehingga menciptakan pembelajaran bermakna yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Mainkanlah permainan tradisional sebagai wujud cinta dan pelestarian budaya bangsa, bermainlah sambil belajar.
3. Hendaknya meningkatkan efektifitas pembelajaran yang berlangsung disekolah dan ketercapaian kurikulum yang berlaku dengan memanfaatkan media pembelajaran.
4. Hendaknya penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang semacam.



DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Z. (2014). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Buku Beta.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55.
<https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229.
- Fatimah. (2014). *Fun Math Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan* (Cet. 1). Dar Mizan.
- Gravemeijer, K., Stephan, M., Julie, C., Lin, F. L., & Ohtani, M. (2017). *What Mathematics Education May Prepare Students for the Society of the Future? International Journal of Science and Mathematics Education*,.
- Grozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Rajawali Pers.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hudojo, H. (2018). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Refika Aditama.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Keci, P., Manda, L. S., & Alternatif, S. (2014). Permainan Kecil “Sunda Manda” Sebagai Alternatif Bermain Anak Usia Dini. *Dinamika Pendidikan*, 21(01), 39–56.

- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Yrama Widya.
- Kusmaryono, I., & Ulia, N. (2020). Interaksi gaya mengajar dan konten matematika sebagai faktor penentu kecemasan matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 143–154.
<http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- M. Miftah. (2013). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(9), 1689–1699.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/822>
- Mahmud, M. R. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88.
- Marfuatin, E. M. Y. S. W. arie. tika damayanti. (2019). Pengembangan Media Gunungan Pada Pembelajaran Tematik Tema Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 56.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17112>
- Mashudhi, M. P. (2016). *PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ENGGLEK MENGGUNAKAN MUSIK INSTRUMENTAL UNTUK PEMBELAJARAN GERAK DASAR MELOMPAT PADA SISWA KELAS V MI AL IMAN BANARAN KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG*.
- Morphology, T. C. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN Inovatif* (R. & N. N. M. Pandi (Ed.)). UMSIDA Press Redaksi.
- Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., Ulia, N., Guru, P., Dasar, S., Islam, U., & Agung, S. (2021). Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Interactive Learning Through Comic Media As a. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1),

28–39. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>

- Nilamsari, N. (2021). *Pengembangan MENTIK (Media Engklek Tematik) Subtema Pengalaman Masa Kecilku Kelas 1 Di SDN 5 Pencalukan.*
- Nova, D. B. (2017). *PAKET FASILITASI PEMBERDAYAAN KKG / MGMP.*
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rohmah, N. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Bangun Datar Kelas IV A SD Islam As-Salam Malang.*
- Soemari, Y. B., Sapri, Maghfiroh, F., Yuniarti, Achaditani, N. M., Variyani, R., Tsabitah, A. F., Zulkarnain, A. K., Wahyuningsih, M. S. H., Nugrahaningsih, D. A. A., Akmaliyah, M., Syamsul, E. S., Amanda, N. A., Lestari, D., 2021, scmidt iotc, Sumule, A., Kuncahyo, I., Leviana, F., Xue-, W., Kimia, J. T., ... Jubaidah, S. (2020). MEMBANGUN PEMAHAMAN KARAKTER KEJUJURAN SISWA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PADA ANAK DI TK NUR IMAN BANTEN VI SU II KOTA PALEMBANG. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 2, Issue 1). <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>
- Sudaryono (Ed.). (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Kencana.
- Sudewi, Irviani, R., & Trisnawati. (2016). Sistem Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 1–8.
- Suharjana, A. (2008). Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 5.

- Syaifuddin, M. (2018). Senang Belajar Matematika. In E. D. Martiningsih (Ed.), *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud*. (Vol. 1, Issue 1). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Taksonomi, P., Dan, B., Widya, S., Dharma, C., Prof, J., & No, M. Y. (2021). *SISWA DI SAMARINDA UNTUK ASPEK AFEKTIF*. 23(2), 189–200.
- Ujang, F. (2016). *APLIKASI PERMAINAN ENKGLEK BERCAHAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA INDRIA 1 KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016*. 68–121.
- Ulfa, S. & M. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1 No.1*, 81–96.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 6(11)*, 371–376.
<http://repository.ummetro.ac.id/files/semnasdik/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (S. Untoro (Ed.)).