

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV**

Oleh:

SHALSA BILA ATIFA

NPM. 1901031059



Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

1444 H / 2023 M

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

SHALSA BILA ATIFA

NPM. 1901031059

Pembimbing: Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I.

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

1444 H / 2023 M



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Shalsa Bila Atifa
NPM : 1901031059
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 20 Juni 2023
Dosen Pembimbing

Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I
NIDN. 2018097701

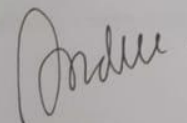
PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
Nama : Shalsa Bila Atifa
NPM : 1901031059
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 20 Juni 2023
Dosen Pembimbing



Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I
NIDN. 2018097701

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Oleh: Shalsa Bila Atifa

Pengembangan media papan perjalanan di SDN 2 Purwodadi dilatarbelakangi oleh belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di SDN 2 Purwodadi, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa ketika belajar matematika khususnya materi bilangan bulat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa materi dan media pembelajaran matematika dengan menggunakan media papan perjalanan pada materi bilangan bulat dapat diterapkan di SDN 2 Purwodadi. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode pengembangan (R&D) versi ADDIE yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) analisis, b) desain, c) pengembangan, d) implementasi serta e) evaluasi. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Angket ditujukan kepada validator ahli media, validator ahli materi, respon guru kelas dan uji coba siswa sejumlah 12 siswa kelas IV SDN 2 Purwodadi.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media papan perjalanan kelas IV sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase hasil validasi dan uji coba produk. Hasil persentase yang diperoleh masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 85%, ahli materi 91,66%, respon guru sebesar 94,44%, respon peserta didik 94,44% dan semua hasil termasuk kategori “sangat layak”.

Kata kunci: media papan perjalanan, matematika, bilangan bulat

ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shalsa Bila Atifa

NPM : 1901031059

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan daftar pustaka.

Metro, 8 Juni 2023



SHALSA BILA ATIFA
NPM. 1901031059

HALAMAN MOTTO

مَا شَاءَ اللَّهُ لَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ

“sungguh, atas kehendak Allah, semua ini terwujud”

(QR Surat Al-Kahf 39)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung. Guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). penulis persembahkan hasil studi ini untuk:

1. Ibunda Sri Sugiarti dan Ayahanda Susa Setiyo Hadi yang penulis sayangi dan cintai, tidak henti-hentinya memberikan kepercayaan dan doa serta dukungan moril serta materi hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kakakku Anggi Okti Vina Sari, Raras Cintia Devi, Tita Prenti Rahmadanti dan adikku Satria Arya Pamungkas yang menjadi salah satu semangat dan yang memotivasi untuk selalu berusaha semaksimal mungkin untuk dapat terselesaikan tepat waktu.
3. Bapak Andree Tiono Kurniawan, M.Pd selaku pembimbing skripsi.
4. Teman-teman PGMI, khususnya kelas D dan M Sahman Alfarizi yang selalu mensupport dan membantu sampai dengan titik ini.
5. Alamamater yang saya banggakan IAIN Metro Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohiim

Alhamdulillahirobbil‘alamiin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul **Pengembangan Media Papan Perjalanan Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV** sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh civitas akademika IAIN Metro terkhusus kepada Bapak Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis, dan kepada Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.

Penulis sadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis harapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk pertimbangan dan perbaikan skripsi ini.

Metro, 30 April 2023

Penulis,



Shalsa Bila Atifa
NPM. 1901031059

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN NOTA DINAS | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN | vii |
| HALAMAN MOTTO | viii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ix |
| HALAMAN KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Pengembangan | 5 |
| F. Manfaat Produk yang Dikembangkan | 6 |
| G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan..... | 7 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| A. Kajian Teori | 8 |
| 1. Model Pengembangan ADDIE | 8 |
| 2. Konsep Pengembangan ADDIE..... | 8 |
| 3. Media Pembelajaran..... | 8 |
| 4. Media Papan Perjalanan | 15 |
| 5. Pembelajaran Matematika | 17 |
| 6. Materi Bilangan Bulat | 19 |
| B. Kajian Studi yang Relevan | 21 |

| | |
|---|-----------|
| C. Kerangka Pikir | 23 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 24 |
| A. Jenis Penelitian | 24 |
| B. Prosedur Pengembangan | 24 |
| C. Desain Uji Coba Produk | 28 |
| D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 29 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 34 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 38 |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal | 38 |
| B. Hasil Validasi | 43 |
| C. Hasil Uji Coba Produk | 49 |
| D. Kajian Produk Akhir | 53 |
| E. Keterbatasan Penelitian | 58 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 60 |
| A. Simpulan Tentang Produk | 60 |
| B. Saran Pemanfaatan Produk | 61 |

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan media pembelajaran¹. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional².

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.³ Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan dalam komunikasi antara guru dan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan

¹ Retno Dian Anggraeni dan Rudy Kustijono, *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. 3 (2013): 12

² *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru* Pasal 3 ayat 4

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 2

operasional konkret. Tahap pengembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, tahap ini siswa dapat membentuk ide pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian disekitarnya, siswa mulai berfikir logis terhadap objek, sehingga materi yang disampaikan lebih efektif jika dibantu dengan media dan dapat mengasah keaktifan dan berfikir siswa secara mandiri⁴.

Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Instruksi atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal⁵.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan ialah media papan perjalanan. Media papan perjalanan merupakan media yang di desain dengan warna dan gambar yang menarik.

Media papan perjalanan dapat dimainkan oleh siswa, sehingga media papan perjalanan memungkinkan partisipasi aktif dari siswa. Dengan adanya media ini maka pembelajaran akan berpusat pada siswa. Media papan perjalanan merupakan media dengan cara pembuatannya sangat mudah, tanpa biaya yang besar. Media papan perjalanan ini terbuat dari bahan yang mudah ditemui dan

⁴ Laelis Nur Sholichah, *Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusunan Tata Surya Kelas VI SD N Karanggayam 02*, Simki-Pedagogia 1 no. 1 (2017), 3

⁵ Anunrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 34

juga awet, jika terdapat komponen yang rusak guru mampu memperbaikinya dengan mudah.

Media papan perjalanan dapat membuat siswa fokus dalam proses pembelajaran karena siswa mendapatkan materi pembelajaran dengan cara yang baru, yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya dari guru kelas. Pembelajaran dengan menggunakan media papan perjalanan dapat membuat siswa lebih aktif.

Khususnya pada pembelajaran Matematika penggunaan media papan perjalanan sangat diperlukan misalnya pada pembelajaran bilangan bulat. Untuk dapat memahami dan mengerti bagaimana bilangan bulat itu, diperlukan nya media pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran Matematika penggunaan media papan perjalanan sangat diperlukan misalnya pada pembelajaran bilangan bulat. Untuk dapat memahami dan mengerti bagaimana bilangan bulat itu, diperlukan nya media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru yang bernama ibu Iswati Dewi⁶ bahwa beliau belum pernah menggunakan media papan perjalanan tersebut. Di dalam kelas guru hanya melakukan pembelajaran konvensional. Guru hanya menjelaskan dan siswa hanya menerima apa yang diberikan guru, selain dari itu guru langsung memberikan rumus dan tidak menjelaskan dari mana datangnya rumus tersebut. Sehingga siswa banyak yang tidak mengerti dan hasil pembelajaran menjadi rendah.

⁶ Wawancara, Iswati Dewi (Guru Kelas IV), Jumat, 2, 09.30..

Berdasarkan wawancara dengan siswa yang bernama Ilham⁷ pembelajaran menggunakan media papan perjalanan belum pernah dilakukan. Hal ini disebabkan karena siswa kesulitan dalam membaca bilangan. Selain itu, siswa juga belum mengetahui tentang media papan perjalanan.

Kriteria Ketuntasan Minimal di SDN 2 Purwodadi untuk pembelajar Matematika adalah 56. Jika siswa yang hasil belajarnya 56 maka bisa dinyatakan lulus atau baik. Jika siswa yang hasil belajarnya masih dibawah 56 maka hasilnya masih cukup atau perlu bimbingan pada mata pelajaran Matematika. Dapat dilihat bahwa kualitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika yang diambil dari daftar nilai masih relatif rendah. Siswa yang mencapai nilai baik ada 4 siswa dengan persentase 40%, siswa yang mencapai nilai cukup ada 8 siswa dengan persentase 80%. Karena adanya anggapan bahwa pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang sulit, sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya upaya untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran Matematika. Salah satunya dengan cara penggunaan media pembelajaran yang menarik

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di SDN 2 Purwodadi.

⁷ Wawancara, Ilham (Siswa Kelas IV) , Jumat, 2, 10.30.

2. Belum tersedianya media papan perjalanan sebagai pengembangan media pembelajaran bilangan bulat.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
4. Kemampuan siswa yang masih kurang dalam memahami materi Bilangan Bulat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media papan perjalanan pada pembelajaran matematika kelas IV Materi Bilangan Bulat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Media Papan Perjalanan Pada Pembelajaran Matematika materi Bilangan Bulat ?
2. Bagaimana kelayakan Media Papan Perjalanan Pada Pembelajaran Matematika materi Bilangan Bulat ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Media Papan Perjalanan materi Bilangan Bulat ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan yang dilakukan peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Media Papan Perjalanan Pada Pembelajaran Matematika materi Bilangan Bulat.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Papan Perjalanan Pada Pembelajaran Matematika materi Bilangan Bulat.

3. Untuk mengetahui Bagaimana respon siswa terhadap Media Papan Perjalanan Pada Pembelajaran Matematika materi Bilangan Bulat.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik, yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis media papan perjalanan dapat dijadikan sebagai bahan informasi tentang media papan perjalanan dalam pembelajar matematika, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dalam materi bilangan bulat menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. Secara praktis diharapkan dari peneliti ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, pengembangan produk Media Papan Perjalanan pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan Media Pembelajaran yang baru sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Dengan begitu hasil belajar matematika akan meningkat .
3. Bagi guru, Media Papan Perjalanan diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevam sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan Media Papan Perjalanan, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media papan perjalanan yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media papan perjalanan yang dibuat dalam ukuran 50 x 60 cm.
2. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk bilangan bulat kelas IV. Media ini digunakan selain untuk membantu siswa agar lebih memahami materi, juga digunakan untuk menambah minat, semangat dan motivasi belajar siswa.
3. Media ini dibuat menggunakan bahan-bahan triplek, kertas manggis, kertas origami, lem, gunting dan spidol. Di buat bentuk persegi panjang yang sengaja dibuat mirip seperti jalan raya.
4. Penggunaan media ini membuat siswa lebih tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE ini membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki langsung dan jangka panjang, sistematis dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.⁸ Model ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks dan masalah asli.

Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya.

2. Konsep ADDIE

Peneliti menggunakan Model ADDIE guna untuk menjadi pedoman dalam membangun perangkat serta insfratraktur program yang efektif, dinamis serta mendukung. Pada model pengembangan ADDIE ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dihasilkan dari pengembangan sehingga bahan ajar

⁸ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, *ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUASTION, MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING)*, JIPAI 1, no. 1/Desember 2021, 29.

dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari 5 fase yaitu:

1. *Analysis* (Analisis), pada fase ini ada analisis kebutuhan, peneliti mewawancarai guru kelas IV mengenai masalah-masalah yang sedang terjadi di sekolah yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dan kurang semangat dalam belajar matematika. Analisis kurikulum di SDN 2 Purwodadi menggunakan kurikulum merdeka belajar. Analisis bahan ajar, bahan ajar yang digunakan di kelas adalah buku cetak, bahan ajar yang seperti ini membuat kurangnya minat siswa dalam pembelajaran di kelas. Maka dari itu peneliti membuat media papan perjalanan guna untuk membantu guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Analisis siswa, bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa.
2. *Design* (Desain), pada fase ini menentukan rancangan media papan perjalanan pada pembelajaran matematika.
3. *Development* (Pengembangan), pada fase pengembangan ini bertujuan untuk membuat dan menghasilkan suatu produk yang ingin dikembangkan. Tahap ini meliputi dua aktivitas ialah evaluasi ahli serta uji pengembangan.
4. *Implementation* (Implementasi), tahap implementasi produk diuji coba kan pada kelompok kecil (uji terbatas) diambil 12 siswa pada kelas IV. Materi media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini adalah bilangan bulat.
5. *Evaluation* (Evaluasi), dilakukan tahap evaluasi. Karena dalam penelitian hanya sampai pada uji kecil (uji coba terbatas) maka evaluasi dimaksud

evaluasi dari tahap implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari kritik saran dan perbaikan dari siswa selama uji coba terbatas dilakukan, sehingga dari tahap evaluasi ini dilakukan revisi terakhir.

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap validasi ahli melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media yang memberikan tanggapan, saran, kritik maupun komentar mengenai media yang sedang dikembangkan. Sedangkan subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media serta siswa kelas IV SDN 2 Purwodadi sebagai responden uji coba kelompok kecil.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara (*wa saail*) atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima⁹.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang akan mengantarkan informasi antara sumber dengan penerima serta didalamnya membawa pesan-pesan yang bertujuan untuk sebuah pembelajaran¹⁰.

Gerlack dan Ely menyatakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah merupakan, materi atau kejadian yang dapat membangun kondisi

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), 4

¹⁰ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 9

yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹¹

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Proses pembelajaran akan terbentuk lebih baik ketika semua unsur-unsur dalam belajar terpenuhi. Ketika belajar itu berarti ada sebuah tujuan yang ingin dicapai dan untuk mencapai tujuan tersebut akan membutuhkan strategi atau media.

Media pembelajaran merupakan unsur sumber belajar yang dapat merangsang siswa agar dapat belajar dengan baik yang fungsinya digunakan untuk menyampaikan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan parktis dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan rasa senang dan gembira pada siswa, membantu siswa untuk paham apa yang sedang dijelaskan oleh guru.

4. Indikator Media Pembelajaran

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran dikelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan¹². Penggunaan media pembelajaran secara

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), 3

¹² *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3, no. 2, 2018, 176

efektif turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran diartikan dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran meliputi relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.¹³

5. Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatkan hasil belajar siswa.

Media cetak masih merupakan media utama yang digunakan disekolah karena mudah ditemukan dan dikembangkan. Buku paket yang diwajibkan disekolah seringkali dirasakan sulit baik oleh siswa maupun oleh guru. Kesulitan itu disebabkan oleh buku teks ditulis oleh pakar dan peneliti, namun kurang melibatkan guru sekolah. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran

¹³ Jurnal *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No 1, 2018, 178

memiliki arti yang sangat penting sebagai upaya mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Pengembangan media juga dapat menambah wawasan guru serta memperkaya pilihan media yang dapat dijadikan referensi dalam mengatasi kesulitan belajar dan mendukung keefektifan belajar.

6. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan¹⁴. Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan guru sebagai pemain yang berperan dalam proses belajar mengajar dikelas yang dapat mengelola kemampuan untuk membuat media pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan bantuan media pembelajaran fungsi bagi siswa adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa
- c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar.
- d. Memberikan inti informasi untuk siswa
- e. Merangsang siswa untuk berfokus dan beranalisis
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- g. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran¹⁵.

¹⁴ Suryani, Setiawan dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 2018, 9.

¹⁵ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 10

7. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, khususnya pemilihan media yang cocok untuk mengajarkan suatu bidang studi. Kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya dan sesuai dengan taraf berfikir anak.¹⁶

Mengenai kriteria pemilihan media, guru perlu memperhatikan dan menjadikannya sebagai bahan pendukung dan optimalisasi hasil belajar. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang dinilai perlu menjadi perhatian guru, yaitu tujuan pembelajaran artinya mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pelajar, konten artinya media pembelajaran yang akan dimanfaatkan didalam kelas mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan berkaitan dengan isi kurikulum, ketersediaan media artinya guru memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas berdasarkan ketersediaan jenis media disekolah, di sisi lain guru dapat merancang dan mengembangkan sendiri jenis media yang akan digunakan, faktor fleksibilitas artinya kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran, daya tahan artinya media yang baik adalah apabila bisa digunakan untuk yang relatif lama¹⁷.

¹⁶ Jurnal Ilmiah Pendidikan, *Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik*, Vol. 1, no 4, 2022, 415

¹⁷ Jurnal Ilmiah Pendidikan, *Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*, Vol 1 No 4, 2018, 416

B. Media Papan Perjalanan

1. Pengertian Media Papan Perjalanan

Media papan perjalanan merupakan media yang didesain dengan warna dan gambar yang menarik. Media papan perjalanan merupakan alat yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Media papan perjalanan merupakan media dengan cara pembuatannya sangat mudah, tanpa biaya yang besar. Media papan perjalanan ini terbuat dari bahan yang mudah ditemui dan juga awet, jika terdapat komponen yang rusak guru mampu memperbaikinya dengan mudah.

Papan perjalanan ini berbentuk persegi panjang yang sengaja dibuat mirip seperti jalan raya. Media yang dibuat penulis dalam proses belajar kelas IV ini di buat dari bahan-bahan seperti, triplek, kertas manggis, kertas origami, lem, gunting dan spidol. Papan perjalanan sangat efektif untuk digunakan sebagai perantara proses belajar mengajar.

Media papan perjalanan dapat dimainkan oleh siswa, sehingga media papan perjalanan memungkinkan partisipasi aktif dari siswa. Dengan adanya media ini maka pembelajaran akan berpusat pada siswa. Media papan perjalanan dapat membuat siswa fokus dalam proses pembelajaran karena siswa mendapatkan materi pembelajaran dengan cara yang baru, yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya dari guru kelas. Pembelajaran dengan menggunakan media papan perjalanan dapat membuat siswa lebih aktif.

Langkah-langkah penggunaan media papan perjalanan, guru memberikan penjelasan mengenai papan perjalanan ini dan menjelaskan setiap objeknya serta cara bagaimana menggunakannya. Guru juga menjelaskan bagaimana peraturan

dalam menggunakan papan perjalanan, setelah itu guru memberikan beberapa soal yang akan dijawab dengan menggunakan papan perjalanan. Setelah memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara menggunakan guru memberikan soal lagi untuk melihat pemahaman siswa tersebut.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Papan Perjalanan

Kelebihan media papan perjalanan ini antara lain yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat siswa pahami lebih mudah.
- 3) siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru, tetapi siswa juga mengamati.
- 4) Lebih efektif dan dapat merangsang partisipasi aktif.
- 5) Memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, pembelajaran akan lebih menarik dan mengurangi kebosanan.

Kelemahan media papan perjalanan yaitu:

- 1) Media papan perjalanan memerlukan beberapa alat, bahan-bahan yang memadai, yang artinya memerlukan biaya.
- 2) Media papan perjalanan memerlukan persiapan yang matang, karena tanpa persiapan yang memadai media papan perjalanan ini bisa saja gagal, sehingga dapat menyebabkan media papan perjalanan ini tidak efektif lagi.
- 3) Media papan perjalanan memerlukan keterampilan dan kemampuan guru yang khusus, sehingga guru dituntut harus profesional.

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Istilah Matematika memiliki beberapa pengertian bergantung pada cara pandang orang yang melaksanakannya. Sejalan dengan sifat kegiatan manusia yang tidak statis dan matematika sebagai suatu proses yang aktif, dinamis dan generatif, maka perlu disadari bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting mengingat perannya dalam kehidupan sehari-hari.

18

Matematika merupakan ilmu yang berkontribusi bagi ilmu-ilmu yang lainnya, ditandai dengan banyaknya ilmu yang mendadopsi konsep-konsep matematika. Matematika merupakan suatu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan.¹⁹

Dalam pembelajaran Matematika, konsep yang akan diajarkan sebaiknya dikaitkan dengan konteks nyata yang dikenal siswa. Fungsinya sebagai alat, pola pikir, ilmu dan pengetahuan. Fungsi pembelajaran matematika sebagai alat artinya siswa diberi pemahaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami dan menyampaikan informasi. Sedangkan sebagai pola pikir artinya belajar matematika merupakan pola pikir pemahaman suatu pengertian. Kemudian sebagai ilmu dan pengetahuan artinya dengan belajar matematika siswa dapat mengembangkan penemuan-penemuan yang diperoleh.

Dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis yang digunakan sebagai alat, pola pikir, ilmu dan pengetahuan. Bahasa simbolis

¹⁸ Intan Firdawati dan Wahyu Hidayat, *Hubungan Antara Keaktifan Belajar Siswa*, Jurnal Visipena 9, No 1 (2018): 151

¹⁹ Andree Tiono Kuriniawan, Dian Eka Priyantoro, Dan Devis Julianingsih, *Penggunaan Alat Peraga Papan Bersaku Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Min 3 Metro*.

merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkomunikasikan ide.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Secara rinci pembelajaran matematika disekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:²⁰

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika diatas bahwa matematika dapat membentuk siswa memiliki kemampuan dalam menerapkan matematika agar dapat menyelesaikan masalah sehari-hari melalui cara yang sistematis, logis dan kreatif. Sehingga dapat disimpulkan tujuan matematika yaitu siswa memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

²⁰ Siti Annisah, *Metode Pembelajaran Matematika Di MI, STAIN METRO*, 27-28

3. Ruang Lingkup Matematika

Pembelajaran matematika disekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh siswa. Kegiatan pembelajaran Matematika berorientasi pada penguasaan materi Matematika semata, tetapi materi Matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran Matematika yang dipelajari disekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Ruang lingkup untuk pembelajaran Matematika sekolah dasar (SD/MI) sebagai berikut:

- 1) Bilangan
- 2) Geometri dan pengukuran
- 3) Pengolahan data²¹

D. Materi Matematika di Sekolah Dasar Kelas IV

1. Pengertian Bilangan Bulat

Bilangan bulat merupakan bilangan bukan pecahan yang terdiri dari bilangan:

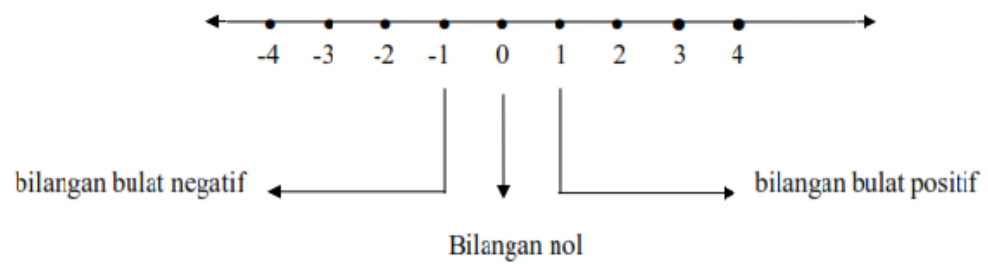
- 1) Bulat Positif (1, 2, 3, 4, 5,...)
- 2) Nol : 0
- 3) Bulat Negatif (... , -5, -4, -3, -2, -1)

Himpunan Bilangan Bulat

$$A = \{ \dots, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, \dots \}$$

Garis bilangan bulat

²¹ Nasaruddin, *Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah*, (Prodi Pendidikan Matematika Jurusan Tarbiyah STAIN Papopo), h. 8



Di dalam bilangan bulat terdapat bilangan genap dan ganjil:

- 1) Bilangan bulat genap { ..., -6, -4, -2, 0, 2, 4, 6 }

Bilangan yang habis dibagi dengan 2

- 2) Bilangan bulat ganjil { ..., -5, -3, -1, 1, 3, 5, ... }

Bilangan yang apabila dibagi 2 tersisa -1 atau 1 ²²

2. Operasi Hitung Bilangan Bulat

Penjumlahan dan sifat-sifatnya

- 1) Sifat Asosiatif

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

Contoh:

$$(5 + 3) + 4 = 5 + (3 + 4) = 12$$

- 2) Sifat Komutatif

$$a + b = b + a$$

Contoh:

$$7 + 2 = 2 + 7 = 9$$

Pengurangan dan sifat-sifatnya

- 1) Untuk sembarang bilangan bulat berlaku:

$$a - b = a + (-b)$$

$$a - (-b) = a + b$$

²² Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol. 9, No 1, 14-15

Contoh:

$$8 - 5 = 8 + (-5) = 3$$

$$7 - (-4) = 7 + 4 = 11$$

2) Sifat komutatif asosiatif tidak berlaku

$$a - b \neq b - a$$

$$(a - b) - c \neq a - (b - c)$$

Contoh:

$$7 - 3 \neq 3 - 7 \rightarrow 4 \neq -4$$

$$(9 - 4) - 3 \neq 9 - (4 - 3) \rightarrow 2 \neq 8$$

B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian ini tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Kajian studi yang relevan

| No | Keterangan |
|----|---|
| | <p>Judul Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash</i> di SD Negeri 4 Metro Barat.²³</p> <p>Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa media pembelajaran matematika berbasis <i>adobe flash</i> pada materi kubus dan balok dapat diterapkan di SD Negeri 4 Metro Barat.</p> <p>Hasil Penelitian ini menghasilkan efektivitas media pembelajaran berbasis <i>adobe flash</i> terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika.</p> |

²³ Temu Kurnia Ambar Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat*, Skripsi IAIN Metro, 2019.

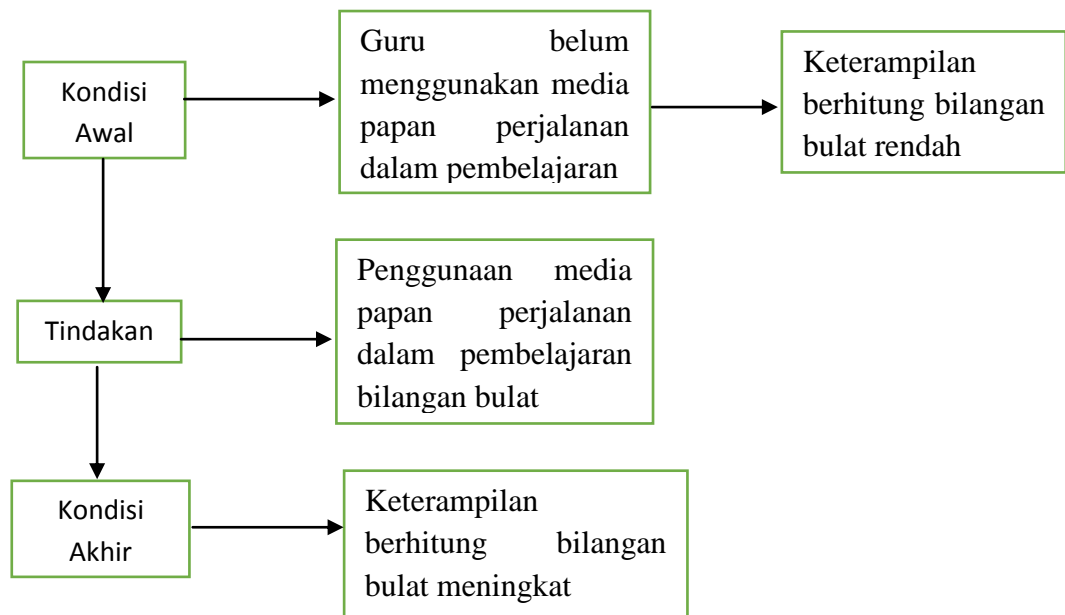
| | |
|---|---|
| 1 | <p>Perbedaan</p> <p>Menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall, namun telah dimodifikasi oleh sukmadinata menjadi 3 tahapan yaitu (1) studi pendahuluan, mencakup kajian pustaka dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, meliputi pembuatan media pembelajaran berbasis adobe flash, validasi ahli, uji coba, (3) tahap evaluasi yang dilaksanakan dalam bentuk uji coba eksperimen serta menitikberatkan pada keefektifan hasil pembelajaran.</p> |
| 2 | <p>Judul Penelitian</p> <p>Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan.²⁴</p> <p>Tujuan</p> <p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran MIBI yang layak digunakan untuk sub tema keberagaman budaya bangsaku pada kelas IV SD.</p> <p>Hasil</p> <p>Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran MIBI tema indahnya kebersamaan untuk siswa kelas IV SD. Penilaian ahli, guru sekolah dasar terhadap produk adalah baik dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran tema indahnya kebersamaan di kelas IV SD sesuai kurikulum.</p> <p>Perbedaan</p> <p>Menggunakan model pembelajaran MIBI, yang berfokus pada keaktifan siswa dan pemahaman materi secara <i>discovery</i>.</p> |

C. Kerangka Pikir

²⁴ Herlina Ayu Ariyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan*, Skripsi, 2015.

Media dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan memotivasi kegiatan belajar siswa. Berdasarkan potensi sekolah yang ada, belum dimanfaatkan dengan baik maka perlu dibangun pengembangan media papan perjalanan yang dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk meningkatkan hasil belajar atas permasalahan yang ada.

Media papan perjalanan ini dapat digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi pada siswa. Materi yang disajikan dalam media ini adalah bilangan bulat merupakan materi yang tepat dengan penggunaan media yang memiliki kelebihan mengemas materi dalam bentuk gambar yang dibuat menjadi tampilan yang menarik.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal sebutan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut²⁵.

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan perangkat model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat serta infrastruktur program yang efektif, dinamis serta mendukung. Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu alat yang paling efektif untuk membuat sebuah produk, karena model pengembangan ADDIE adalah pedoman kerangka kerja dalam situasi yang sangat kompleks.²⁶

Tahapan yang dilakukan untuk menilai guna menyimpulkan apakah bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh siswa. Dengan kata lain, dalam tahapan pengembangan terdapat penilaian yang bertujuan untuk

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017) 407.

²⁶ Rahmat Fajar, *Pengembangan Buku Saku Digital materi Bangun Datar*. 44-46

mengetahui kelayakan bahan ajar yang dihasilkan dari pengembangan sehingga bahan ajar tersebut dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Model instruksional ADDIE yakni proses instruksional yang terdiri dari 5 fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. Analysis (Analisis)

Kegiatan awal sebelum dilakukan nya pembuatan produk Media Papan Perjalanan dikembangkan yakni penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan ini meliputi *prasurvey* dalam suatu pembelajaran.

Maka hasil dari pra survey tersebut lah yang akan menjadi bahan untuk melakukan analisis pendahuluan dalam penelitian pengembangan ini.

- a. Analisis kebutuhan dilakukan wawancara kepada guru mata pelajaran matematika kelas IV, yaitu Ibu Iswati Dewi, S. Pd. Mengenai masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN 2 Purwodadi Lampung Tengah yang menyebabkan siswa kesulitan atau kurang semangat dalam belajar mata pelajaran matematika, lalu mendiskusikan bersama untuk mendapatkan pemecahan masalah tersebut. Yaitu peneliti menanyakan kesulitan apa saja yang dialami dalam proses pembelajaran, metode apa yang digunakan dan lain-lain. Maka dari itu peneliti bertujuan dengan mengembangkan media pembelajaran ini untuk mengatasi hal-hal yang menghambat dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil dari analisis tersebut akan dijadikan pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.
- b. Analisis kurikulum, berdasarkan wawancara yang dilakukan maka akan mendapatkan data kurikulum yaitu menggunakan kurikulum merdeka belajar,

selanjutnya kurikulum tersebut digunakan untuk menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator yang sesuai dan tepat.

- c. Analisis bahan ajar bahan ajar yang digunakan dikelas adalah buku cetak, yang masih jarang sekali menggunakan contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga bahan ajar seperti ini membuat kurangnya minat siswa untuk belajar matematika, oleh karna itu analisis bahan ajar ini bertujuan menentukan pembuatan Media Papan Perjalanan pada pembelajaran matematika.
- d. Analisi siswa, sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa sehingga sesuai dengan siswa. Dari analisis karakteristik tersebut, peneliti akan menyesuaikan media papan perjalanan dengan karakteristik siswa.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini, diawal dengan menentukan tujuan belajar, merencanakan kegiatan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran serta evaluasi hasil belajar. Hasil yang diperoleh berupa rancangan media papan perjalanan pada pembelajaran matematika. Adapun perancang penyusunan media pembelajaran yaitu: menentukan media pembelajaran. Selanjutnya, rancangan instrumen penilain meliputi: instrumen untuk mengukur kualitas produk melalui validitas media papan perjalanan dan kepraktisan produk dan instrumen angket siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media papan perjalanan yang dikembangkan.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu membuat dan menghasilkan suatu produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini berisi kegiatan peneliti yaitu melakukan validasi bahan ajar berupa Media Papan Perjalanan ini kepada ahli materi dan ahli media serta melakukan uji coba terhadap respon guru dan siswa.

Tahap ini meliputi dua aktivitas ialah evaluasi ahli serta uji pengembangan. Evaluasi ahli merupakan cara untuk mevalidasi ataupun memperhitungkan kelayakan rancangan produk. Sedangkan uji pengembangan merupakan aktivitas uji coba rancangan produk sasaran subjek yang sebetulnya. Dalam uji coba dicari data respon ataupun pendapat dari sasaran penggunaan produk. Pengujian produk ini diuji validator akan digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki akan diujikan dalam kelompok kecil untuk praktikalitas.

4. *Implementation* (Implementasi)

Produk yang telah dihasilkan pada tahap development (pengembangan) selanjutnya divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Kemudian selanjutnya pada tahap *implementation* (Implementasi) produk diuji coba kan pada kelompok kecil (uji terbatas) diambil 12 siswa pada kelas IV. Materi media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini adalah bilangan bulat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melalui tahap *implementation* (Implementasi), maka selanjutnya dilakukan tahap evaluasi. Karena dalam penelitian hanya sampai pada uji kecil (uji coba terbatas) maka evaluasi dimaksud evaluasi dari tahap implementasi.

Hasil evaluasi didapatkan dari kritik saran dan perbaikan dari siswa selama uji coba terbatas dilakukan, sehingga dari tahap evaluasi ini dilakukan revisi terakhir.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk yang berupa media pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah media lebih efisien diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap konsultasi peneliti pada tahap ini melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sebagai arahan, masukan atau saran dalam perbaikan media. Pada tahap validasi ahli melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media yang memberikan tanggapan, saran, kritik maupun komentar mengenai media yang sedang dikembangkan. Kemudian dengan hasil yang sudah didapatkan dari ahli media, peneliti melakukan analisis media yang sedang dikembangkan dan yang telah di validasi kemudian dilakukan perbaikan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli materi dan ahli media, serta siswa kelas IV SDN 2 Purwodadi sebagai responden uji coba kelompok kecil.

a. Ahli Materi

Ahli materi media papan perjalanan ini merupakan seorang ahli yang menguasai bidang pelajaran matematika. Ahli materi bersedia menjadi penguji produk media papan perjalanan.

b. Ahli Media

Ahli Media merupakan seorang ahli pada bidang Media pada media pembelajaran dan telah berpengalaman dalam media pembelajaran. Ahli media bersedia menjadi penguji produk media papan perjalanan.

c. Responden uji coba kelompok kecil

Siswa kelas IV SDN 2 Purwodadi sebanyak 12 siswa sebagai responden pada uji coba kelayakan media papan perjalanan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan pencatatan peristiwa atau karakteristik dari sebagai atau seluruh elemen data yang digunakan²⁷. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual, juga bisa dengan kelompok jika tujuannya untuk menghimpun data dari kelompok²⁸. Teknik pengumpulan data dengan wawancara yaitu mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban dari responden²⁹.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika sebagai tokoh kunci dan dalam kelengkapan pengumpulan data atas sejumlah pertanyaan yang sifatnya terbuka.

²⁷ M. Iqbal Hasan, *Pokok Pokok Materi Statistik 1 (Statistika Deskriptif)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003) 17

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011) 216

²⁹ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011) 173

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media papan perjalanan oleh validator ahli materi dan ahli media. Dan angket ini juga diberikan kepada guru dan siswa kelompok kecil untuk melihat atau mengukur respon.

1) Angket Analisis Kebutuhan

Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan siswa, seberapa jauh siswa telah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, serta apa saja yang dirasa perlu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Angket yang digunakan berupa angket tertutup yang disebarakan kepada siswa kelas IV untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Angket tertutup merupakan angket yang telah dilengkapi dengan jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sudah tersedia.

2) Angket validasi

Angket validasi berfungsi untuk memperoleh penilaian pada bahan ajar yang telah dikembangkan sebelum siap untuk diuji cobakan.

Angket validasi terdiri dari validasi materi dan validasi media. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dijadikan sebagai acuan untuk revisi dan perbaikan sumber belajar pembelajaran media papan perjalanan yang telah dikembangkan pada tahap awal hingga

dinyatakan siap dan layak untuk diuji cobakan pada kegiatan pembelajaran matematika.

3) Angket respon guru dan peserta didik

Angket ini berisikan daftar pernyataan yang harus di isi oleh peserta didik sesudah uji coba produk yang dikembangkan sudah dilaksanakan. Angket ini diberikan kepada peserta didik bertujuan agar peserta didik dapat memberikan saran dan pendapatnya kepada peneliti dan peneliti akan memperbaiki media papan perjalanan pada pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 2 Purwodadi yang telah mereka gunakan saat uji coba.

4) Observasi

Observasi bisa dimaksud sebagai sesuatu aktivitas untuk mengamati objek penelitian secara langsung agar bisa memandang dari dekat aktivitas apa saja yang dilakukan. Observasi dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah yang akan digunakan sebagai tempat uji coba saat proses pembelajaran matematika berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai respon subjek penelitian.

Observasi dilakukan pada saat melaksanakan uji coba produk dalam kegiatan belajar yang berlangsung didalam kelas.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Pedoman Wawancara

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara

| No | Indikator | Sub Indikator | No. Lembar Wawancara |
|----|-----------|---------------|----------------------|
|----|-----------|---------------|----------------------|

| | | | |
|---|--|--|---------------|
| 1 | Media yang sudah digunakan guru. | <ul style="list-style-type: none"> a. Media pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran b. Media pembelajaran yang diketahui guru pada proses pembelajaran | 1, 2 dan 3 |
| 2 | Kelebihan dan kelemahan media pembelajaran yang sudah digunakan. | <ul style="list-style-type: none"> a. Kelebihan media pembelajaran yang digunakan b. Kelemahan media pembelajaran yang digunakan c. Mengatasi kelemahan media pembelajaran yang digunakan | 4, 5 dan 6 |
| 3 | Penggunaan media papan perjalanan | a. Penggunaan media papan perjalanan | 7, 8 dan 9 |
| 4 | Kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika | <ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika b. Kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran matematika | 10, 11 dan 12 |
| 5 | Media papan | a. Media | |

| | | | |
|--|---|--|---------------|
| | perjalanan pada pembelajaran matematika | papan perjalanan pada pembelajara b matematika | 13, 14 dan 15 |
|--|---|--|---------------|

b. Instrumen Angket Ahli Materi

Instrumen ahli materi berisi tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Kisi-kisi instrumen materi pelajaran:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

| Aspek | Indikator | No Butir |
|----------|---|----------|
| Isi | kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | 1 |
| | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 2 |
| | Keluasan cakupan isi materi | 3 |
| | Kesesuaian isi pembelajaran materi | 4 |
| | Kemudahan materi untuk dipahami | 5 |
| | Kesesuaian contoh yang disertakan | 6 |
| | Kesesuaian soal evaluasi materi | 7 |
| Tampilan | Kesesuaian penyajian materi | 8 |
| | Kesesuaian penyajian urutan soal contoh dan soal evaluasi | 9 |

c. Instrumen Angket Ahli Media

Instrumen untuk ahli media berisi tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran:

| Aspek | Indikator | No Butir |
|----------|------------------------------|----------|
| Tampilan | Kesesuaian pemilihan warna | 1 |
| | Ketepatan menggunakan gambar | 2 |
| | Ketepatan tataletak gambar | 3 |

| | | |
|-----------------|--|----|
| | Ketepatan pemilihan <i>background</i> | 4 |
| Penyajian Media | Kerutunan desain media | 5 |
| | Kemudahan penggunaan media | 6 |
| | Kemampuan media, menambah pengetahuan siswa tentang media pembelajaran | 7 |
| | Kemampuan media mendorong siswa belajar secara mandiri | 8 |
| Tulisan | Ketepatan warna huruf | 9 |
| | Keterbacaan tulisan | 10 |

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

d. Kisi-kisi instrumen Angket Respon Guru

Berikut ini merupakan kisi-kisi angket respon guru yang dapat kita lihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

| No | Aspek | Indikator | Instrumen |
|----|----------------------------------|--|-----------|
| 1 | Aspek Teknis dan Penyajian Media | a. Tampilan media | 1 |
| | | b. Tampilan gambar, tulisan dan warna | 2,3,4 |
| | | c. Petunjuk penggunaan media | 5 |
| 2 | Aspek Penyajian Isi Materi | a. Penyajian materi | 6 |
| 3 | Aspek Kualitas | a. Media dapat melatih kemandirian peserta didik | 7 |
| | | b. Media dapat menambah pengetahuan peserta didik | 8 |
| | | c. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik | 9 |

e. Instrumen Angket untuk siswa

Instrumen untuk siswa dapat ditinjau dari aspek kemudahan, kemenarikan dan kebermanfaatan media. Kisi-kisi instrumen untuk siswa.

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen untuk siswa

| Aspek | Indikator | No Butir |
|----------------------|--|-----------------|
| Aspek Kemudahan | Kemudahan penggunaan media | 1,2,3 |
| | Kemudahan dalam menilai materi | 4,5 |
| Aspek Kemerarikan | Kualitas tampilan | 6 |
| | Daya tarik media | 7 |
| Aspek Kebermanfaatan | Memberi bantuan untuk belajar | 8 |
| | Melatih siswa untuk menyelesaikan materi pelajaran | 9 |
| | Menambah keterampilan siswa | 10 |

E. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respon dari guru serta uji coba kelompok kecil. Selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru maupun peserta didik. Sementara itu data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang sering dipakai untuk mengukur hasil angket atau kuesioner dalam sebuah survey. Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan.

1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli mater terhadap kelayakan media papan perjalanan dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

Persentase skor sebagai berikut: $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.³⁰

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penelitian 100% sebagai berikut.

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{100\% - 0\%}{4}$$

$$= 25\%$$

Tingkat kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.5 berikut ini.

T

| abel | No | Persentase | Kriteria |
|-------------|----|------------|--------------|
| 3.5 Krit | 1. | 76% - 100% | Sangat Layak |
| | 2. | 51% - 75% | Layak |
| | 3. | 26% - 50% | Cukup Layak |
| | 4. | 0% - 25% | Kurang Layak |

eria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media³¹

³⁰ M. Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 102.

2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

Data penilaian yang didapatkan dari angket guru kelas dan peserta didik terhadap media papan perjalanan dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus digunakan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Persentase skor sebagai berikut : } NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penelitian 100% sebagai berikut.

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

³¹ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 110.

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tingkat kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel 3.5 berikut ini.

Tab

| el | No | Persentase | Kriteria |
|------|----|------------|--------------|
| 3.6 | 1. | 76% - 100% | Sangat Layak |
| | 2. | 51% - 75% | Layak |
| Krit | 3. | 26% - 50% | Cukup Layak |
| | 4. | 0% - 25% | Kurang Layak |

eria Respon Guru dan Peserta Didik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media papan perjalanan SD/MI sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV, adapun model pengembangan yang digunakan yaitu mengacu pada pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil pengembangan produk awal ini didapatkan setelah melakukan lima tahap ADDIE yaitu sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum, tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan informasi saat prasurvey di SDN 2 Purwodadi menggunakan kurikulum merdeka belajar. Adapun materi bilangan bulat termuat dalam KD (kompetensi dasar) 5.2 dan 5.3 pada semester genap. Sementara itu, materi yang disajikan dalam media papan perjalanan. Berikut adalah KI dan KD materi bilangan bulat kelas IV SDN 2 Purwodadi, dijelaskan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 KI dan KD Materi Bilangan Bulat

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar |
|--|--|
| KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. | 5.2 Menjumlahkan bilangan bulat 5.3 Mengurangkan bilangan bulat |

Selanjutnya, tahap analisis masalah dan kebutuhan dilakukan di SDN 2 Purwodadi dengan melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelas dan memberikann angket pada peserta didik kelas IV. Hasil yang diperoleh dari kegiatan wawancara dan angket tersebut yaitu masih terdapat peserta didik yang merasa kesulitan memahami materi bilangan bulat, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor diantaranya yaitu:

1. Kurangnya sumber belajar dalam pembelajaran materi bilangan bulat.
2. Masih terdapat peserta didik yang belum memahami materi bilangan bulat.

3. Belum adanya media pembelajaran berbentuk papan perjalanan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Supaya hal tersebut membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan juga tidak membuat peserta didik jenuh karena isi buku cetak dirasa membosankan dengan banyak materi, karena peserta didik lebih suka untuk praktik daripada materi saat pembelajaran bilangan bulat berlangsung. Hal ini sesuai dengan angket yang menunjukkan bahwa semua peserta didik menyatakan perlu adanya media pembelajaran pada materi bilangan bulat. Peserta didik berharap pada media pembelajaran yang dikembangkan, konsep yang disajikan secara jelas. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media papan perjalanan.

2. *Design (Desain)*

Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan peserta didik, tahap selanjutnya yaitu merancang desain media papan perjalanan yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

- d. Menentukan papan dan ukuran media papan perjalanan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SD/MI. Papan yang digunakan dengan ukuran tinggi 50 cm dan lebar 60 cm.
- e. Menyusun gambar dan tulisan pada media papan perjalanan.
- f. Menentukan ukuran huruf dan gambar pada media papan perjalanan yang akan digunakan.

- g. Membuat desain media papan perjalanan gambar atau tulisan yang dicantumkan dalam media papan perjalanan dari pribadi peneliti atau internet.
- h. Menyusun instrumen untuk mengetahui kelayakan media papan perjalanan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SD/MI kelas IV. Pada tahap ini instrumen penilaian dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media papan perjalanan sebagai media pembelajaran peserta didik SD/MI. Tahap *Development* ini dilakukan dengan membuat papan perjalanan yang telah ditentukan pada tahap *design*. Setelah itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli media yaitu Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd dan Bapak Umar, M.Pd.I sementara itu, ahli materi untuk memvalidasi media papan perjalanan yang dikembangkan yaitu Ibu Yunita Wildaniati, M.Pd. Berikut adalah tampilan media papan perjalanan dapat dilihat pada gambar 4.1

Gambar 4.1 Media Papan Perjalanan



Tahap ini dilakukan setelah produk media papan perjalanan SD/MI yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap *Implementation*, media papan perjalanan yang dikembangkan kemudian diuji coba kepada guru kelas dan duabelas peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi. Peneliti secara langsung memperkenalkan produk media papan perjalanan kepada guru kelas dan duabelas peserta didik kelas IV. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru kelas dan duabelas peserta didik untuk mengetahui respons penggunaan terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

4. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan mutu media papan perjalanan SD/MI yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua validator, guru kelas dan peserta didik menjadi bahan yang akan digunakan untuk mengevaluasi media papan perjalanan yang dikembangkan.

B. Hasil Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terhadap dua aspek yang divalidasi yaitu sisi media dan isi materi. Sehingga pada tahap validasi melibatkan dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil validasi dari validator disajikan pada data berikut ini:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan tampilan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media papan perjalanan SD/MI yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli media Ibu Siti Annisah, M.Pd tahapan validasi oleh ahli media hanya dilakukan satu kali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

| Indikator | Aspek yang dinilai | skor | Catatan |
|-----------------------|--|------|--------------|
| Aspek Tampilan | 1. Kesesuain pemilihan warna | 4 | Sangat layak |
| | 2. Ketepatan menggunakan gambar | 3 | Layak |
| | 3. Ketepatan tata letak gambar | 3 | Layak |
| | 4. Ketepatan pemilihan <i>background</i> | 3 | Layak |
| Aspek Penyajian Media | 5. Kerutunan desain media | 3 | Layak |
| | 6. Kemudahan penggunaan media | 3 | Layak |
| | 7. Kemampuan media, menambahkan | 4 | Sangat Layak |

| | | | |
|---------------------------------|---|---|---|
| | pengetahuan siswa tentang media pembelajaran | | |
| | 8. Kemampuan media mendorong siswa belajar secara mandiri | 4 | Sangat Layak |
| Aspek Tulisan | 9. Ketepatan warna huruf | 3 | Layak |
| | 10. Keterbacaan tulisan | 3 | Layak |
| Jumlah skor responden | | | 33 |
| Jumlah skor maksimum | | | 40 |
| Hasil presentase yang diperoleh | | | $\frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$ |
| Kategori | | | Sangat Layak |
| Saran | | | 1. sebaiknya selain media, dilengkapi juga dengan pedoman penggunaan media tersebut. 2. ukuran terlalu kecil |
| Kesimpulan | | | Media layak digunakan tanpa revisi |

Tahapan validasi produk oleh ahli media dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli media. Terdapat 10 pertanyaan pada angket yang telah diberikann dengan 4 skala penilaian sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 40 (10 pertanyaan x 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli media dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$= 82,5\%$$

Berdasarkan tabel 1.9 dan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 33, sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 82,5% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media papan perjalanan telah layak digunakan tanpa revisi.

Validator kedua oleh bapak Umar, M.Pd.I memberikan saran dan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangann media papan perjalanan SD/MI yang dikembangkan, tahap validasi hanya dilakukan satu kali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

| Indikator | Aspek yang dinilai | skor | Catatan |
|-----------------------|--|------|--------------|
| Aspek Tampilan | 1. Kesesuaian pemilihan warna | 4 | Sangat layak |
| | 2. Ketepatan menggunakan gambar | 3 | Layak |
| | 3. Ketepatan tata letak gambar | 3 | Layak |
| | 4. Ketepatan pemilihan <i>background</i> | 3 | Layak |
| Aspek Penyajian Media | 5. Kerutunan desain media | 3 | Layak |
| | 6. Kemudahan penggunaan media | 3 | Layak |
| | 7. Kemampuan media, menambahkan pengetahuan siswa tentang media pembelajaran | 4 | Sangat Layak |

| | | | |
|---------------------------------|---|---|---|
| | 8. Kemampuan media mendorong siswa belajar secara mandiri | 4 | Sangat Layak |
| Aspek Tulisan | 9. Ketepatan warna huruf | 3 | Layak |
| | 10. Keterbacaan tulisan | 4 | Sangat Layak |
| Jumlah skor responden | | | 34 |
| Jumlah skor maksimum | | | 40 |
| Hasil presentase yang diperoleh | | | $\frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$ |
| Kategori | | | Sangat Layak |
| Saran | | | 1. dalam media papan perjalanan ini seharusnya warna jalan tidak harus warna hitam, seharusnya samakan saja dengan warna papan (coklat) |
| Kesimpulan | | | Media layak digunakan tanpa revisi |

Tahapan validasi produk oleh ahli media dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli media. Terdapat 10 pertanyaan pada angket yang telah diberikann dengan 4 skala penilaian sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 40 (10 pertanyaan x 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli media dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{34}{40} \times 100\% \end{aligned}$$

= 85%

Berdasarkan tabel 4.3 dan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 34, sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 85% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media papan perjalanan telah layak digunakan tanpa revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi dari produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini validator memberika saran daan masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan media papan perjalanan yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli materi yang memvalidasi media papan perjalanan adalah Ibu Yunita Wildaniati, M.Pd. tahapan vallidasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali dan memperoleh hasil yang dijelaskan pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Validasi Oleh Ahli Materi

| Indikator | Aspek yang dinilai | Skor | Catatan |
|-----------|--|------|--------------|
| Aspek Isi | Kesesuain materi dengan kompetensi dasar | 3 | Layak |
| | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 3 | Layak |
| | Keluasan cakupan isi materi | 3 | Layak |
| | Kesesuaian isi pembelajaran materi | 4 | Sangat Layak |
| | Kemudahan materi untuk dipahami | 4 | Sangat Layak |
| | Kesesuaian contoh yang disertakan | 4 | Sangat Layak |
| | Kesesuaian soal evaluasi materi | 4 | Sangat Layak |

| | | | |
|---------------------------------|---|---|---|
| Aspek Tampilan | Kesesuaian penyajian materi | 4 | Sangat Layak |
| | Kesesuaian penyajian urutan soal contoh dan soal evaluasi | 4 | Sangat Layak |
| Jumlah skor responden | | | 33 |
| Jumlah skor maksimum | | | 36 |
| Hasil persentase yang diperoleh | | | $\frac{33}{36} \times 100\%$ = 91,66% |
| Kategori | | | Sangat Layak |
| Saran | | | Angkanya hanya 0-10 dan -10 sampai 0 baiknya ditambahkan angkanya |
| kesimpulan | | | Media layak digunakan tanpa revisi |

Tahapan validasi produk oleh ahli materi dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli materi. Terdapat 9 pertanyaan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 36 (9 pertanyaan x 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli materi dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{33}{36} \times 100\% \\
 &= 91,66\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.4 dan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 33, sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar

91,66% dan masuk kategori “Sangat Layak”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media papan perjalanan telah layak digunakan tanpa revisi.

C. Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah media papan perjalanan yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, produk diuji cobakan kepada satu guru kelas dan kelompok kecil yaitu dua belas peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik sebagai pengguna. Pada tabel 4.5 berikut ini adalah penyajian data hasil uji coba produk kepada guru kelas terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.5 Hasil Respon Guru Kelas Terhadap Media Yang Dikembangkan

| No | Indikator yang ditanyakan | Skor | Kategori |
|----|--|------|--------------|
| 1. | Tampilan media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah menarik | 4 | Sangat Layak |
| 2. | Gambar dalam media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah dapat terlihat dengan jelas | 4 | Sangat Layak |
| 3. | Tulisan dalam media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah dapat terbaca dengan jelas | 3 | Layak |
| 4. | Tampilan warna dalam media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah menarik | 4 | Sangat Layak |
| 5. | Cara penggunaan media apakah mudah dimengerti | 4 | Sangat Layak |
| 6. | Media papan perjalanan materi bilangan bulat dapat digunakan secara individu atau kelompok | 4 | Sangat Layak |
| 7. | Materi yang disajikan dalam media papan perjalanan mudah difahami | 4 | Sangat Layak |

| | | | |
|---------------------------------|---|---|--------------|
| 8. | Bahasa yang digunakan mudah difahami | 3 | Layak |
| 9. | Media papan perjalanan yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang materi bilangan bulat | 4 | Sangat Layak |
| Jumlah skor responden | | 34 | |
| Jumlah skor maksimum | | 36 | |
| Hasil persentase yang diperoleh | | $\frac{34}{36} \times 100\%$ $= 94,44\%$ | |
| Kategori | | Sangat Layak | |

Tahap uji coba produk kepada guru kelas hanya dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data hasil respon guru kelas terhadap media yang dikembangkan. Kemudian persentase data dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari guru kelas. Terdapat 9 pertanyaan pada angket yang telah diberikan dengan skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 36 (9 pertanyaan x 4). Maka didapatkan hasil respon guru kelas terhadap media yang dikembangkan dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{36} \times 100\% \\
 &= 94,44\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.5 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil respon guru kelas pada tahap uji coba memperoleh jumlah skor responden sebesar 34 dengan hasil 94,44% yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Media papan perjalanan materi bilangan bulat dapat digunakan secara individu atau kelompok, materi mudah difahami dan dapat menambah pengetahuan, meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu produk diuji cobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari dua belas peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi tahap uji coba kelompok kecil dilakukan secara langsung dan diawali dengan pengenalan media yang dikembangkan. Penjelasan cara penggunaannya dan diakhiri dengan pengisian angket oleh peserta didik. Pada penilaian, kegiatan simulasi penggunaan hanya dilakukan pada kegiatan inti yaitu langkah-langkah penggunaan media papan perjalanan dalam pembelajaran. Dua belas peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi yang mengisi angket terdiri dari tujuh laki-laki serta empat perempuan. Adapun hasil angket respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dijelaskan pada tabel 4.6 berikut ini.

**Tabel 4.6 lembar uji coba produk siswa
Terhadap media yang dikembangkan**

| No | Indikator yang ditanyakan | Skor | Kategori |
|----|--|------|--------------|
| 1. | Media papan perjalanan bilangan bulat ini mudah digunakan | 4 | Sangat Layak |
| 2. | Cara penggunaan media papan perjalanan ini mudah dipahami | 4 | Sangat Layak |
| 3. | materi bilangan bulat yang disampaikan dalam media papan perjalanan ini mudah dipahami | 4 | Sangat Layak |
| 4. | Soal materi bilangan bulat pada media papan perjalanan ini mudah dijawab | 3 | Layak |
| 5. | Saya tertarik dengan tampilan media ini | 4 | Sangat Layak |
| 6. | Media papan perjalanan materi bilangan bulat dapat digunakan secara individu atau kelompok | 3 | Layak |
| 7. | Saya bersemangat belajar matematika setelah menggunakan media ini | 4 | Sangat Layak |
| 8. | Saya dapat mengingat materi yang disajikan dalam media ini dalam waktu yang lebih lama | 4 | Sangat Layak |
| 9. | Saya mempunyai keterampilan baru yaitu | 4 | Sangat Layak |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | mengoperasikan bilangan bulat dengan menggunakan media ini | | |
| | Jumlah skor responden | | 34 |
| | Jumlah skor maksimum | | 36 |
| | Hasil persentase yang diperoleh | | $\frac{34}{36} \times 100\%$ = 94,44% |
| | Kategori | | Sangat Layak |

Setelah melakukan uji coba kepada guru kelas, selanjutnya produk diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi yang berjumlah duabelas peserta didik tahapan uji coba produk kepada peserta didik hanya dilakukan sekali dengan cara menganalisis data hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Kemudian persentase data hasil respon peserta didik dihitung berdasarkan skor rata-rata setiap jawaban dari dua belas peserta didik tersebut. Terdapat sembilan pernyataan pada angket yang telah diberikan. Sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 36. Maka didapatkan hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{36} \times 100\% \\
 &= 94,44\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.6 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 94,44% dan termasuk kategori “Sangat Layak” dari hasil ujicoba tersebut, media papan perjalanan menarik, informasi yang disajikan dapat dipahami dengan

mudah sehingga uji coba tidak dilakukan kembali. Setelah itu, media papan perjalanan yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru dan peserta didik SDN 2 Purwodadi.

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir yaitu hasil final dari pengembangan media papan perjalanan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi. Selanjutnya, hasil pengembangan media papan perjalanan akan didistribusikan ke sekolah tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu di SDN 2 Purwodadi. Kajian dan produk media papan perjalanan yang dikembangkan terdiri dari beberapa tahapan penelitian yaitu: a) penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media papan perjalanan; b) penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media papan perjalanan; c) uji coba kepada guru kelas IV untuk mengetahui responnya terhadap media papan perjalanan yang dikembangkan; d) uji coba produk yaitu duabelas peserta didik kelas IV untuk mengetahui respons mereka terhadap media papan perjalanan yang dikembangkan.

Penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impementation* dan *Evaluation*). ADDIE termasuk model pengembangan yang dikenal dalam pendekatannya dilakukan secara sistematis. Inti dari pendekatan sistem yaitu dengan membagi proses menjadi beberapa tahapan yang dilakukan secara sistematis dan terarah. Setiap tahapan pada model ADDIE menghasilkan nilai dalam bentuk data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan sebagai masukan pada tahap selanjutnya. Berikut merupakan

penjelasan dari beberapa tahapan model pengembangan ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini.

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis merupakan proses mengkaji KI dan KD, Tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan secara langsung dengan guru kelas dan melalui wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi, ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu saat mengajar guru cenderung menggunakan buku cetak. Karna keterbatasan dan kurangnya bahan ajar yang tersedia. Hal tersebut membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, terkadang juga membuat peserta didik jenuh karena isi buku cetak dirasa membosankan dengan banyak materi, sedangkan peserta didik lebih suka untuk praktik daripada materi saat pembelajaran bilangan bulat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kurangnya sumber belajar dalam materi bilangan bulat dan perlu pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasrat dan motivasi belajar peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, bahkan memberikan peranan yang positif pada psikologi peserta didik.

Tahap analisis juga memberikan informasi pada peneliti bahwa penyajian materi yang guru berikan pada peserta didik belum dilaksanakan secara optimal karena kurangnya media pembelajaran yang menunjang, sekolah hanya menyediakan buku cetak sedangkan peserta didik lebih suka untuk praktik daripada materi saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang memuat gambar dan tulisan secara jelas. Maka peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media papan perjalanan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SDN 2 Purwodadi kelas IV.

Media papan perjalanan merupakan media yang didesain dengan warna dan gambar yang menarik. Media papan perjalanan ini merupakan alat yang dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi bilangan bulat. Media pembelajarannya yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keunggulan yaitu pembelajaran menggunakan media papan perjalanan ini akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain merupakan tahap membuat gambaran desain yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Yang nantinya akan menjadi media ajar yang berbentuk media papan perjalanan memiliki langkah-langkah untuk memudahkan peserta didik dalam proses

pembelajaran dan dalam memahami materi, media papan perjalanan memiliki ukuran 50x60 cm yang didesain menggunakan kertas origami dan kertas manggis.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* atau pengembangan dilakukan dengan menggunakan papan yang didesain menggunakan kertas origami dan kertas manggis yang sudah ditentukan pada tahap *Design*. Setelah itu, media divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli medianya yaitu Ibu Siti Annisah, M.Pd dan Bapak Umar, M.Pd.I sementara itu, ahli materinya untuk memvalidasi Media papan perjalanan yang dikembangkan yaitu Ibu Yunita Wildaniati, M.Pd kedua validator ini merupakan dosen IAIN Metro Lampung.

Tahap validasi pada ahli media dengan Ibu Siti Annisah, M.Pd hanya dilakukan satu kali dan memperoleh jumlah skor responden yaitu 33, sehingga nilai persentasenya sebesar 82,5% dan termasuk kategori “Sangat Layak” dan tahap validasi dengan Bapak Umar, M.Pd.I hanya dilakukan satu kali dan memperoleh jumlah skor responden yaitu 34, sehingga nilai persentasenya sebesar 85% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Pada lembar validasi ditemukan saran dan masukan yaitu sebaiknya selain media, dilengkapi juga dengan pedoman penggunaan media tersebut dan ukuran tulisan terlalu kecil. Tetapi media papan perjalanan telah layak digunakan tanpa revisi.

Sementara itu, tahap validasi ahli materi dilakukan satu kali dan memperoleh jumlah skor responden 33, sehingga nilai persentasenya sebesar 91,66% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Pada lembar validasi ditemukan saran dan masukan yaitu angkanya hanya 0-10 dan -10 sampai 0 baiknya ditambahkan angkanya. Tetapi media papan perjalanan telah layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi dan kedua validator yaitu ahli media dan ahli materi, media papan perjalanan dinyatakan telah layak digunakan tanpa revisi. Sehingga peneliti ini dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap uji coba produk (*Implementation*).

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap *Implementation* dilakukan setelah media papan perjalanan dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini, media papan perjalanan yang dikembangkan kemudian diuji coba pada guru kelas dan dua belas peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi. Pada tahapan ini peneliti secara langsung memperkenalkan produk media papan perjalanan yang dikembangkan kepada guru kelas dan dua belas peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru kelas dan dua belas peserta didik tersebut untuk mengetahui respon penggunaan terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

Hasil respon satu guru kelas pada tahap uji coba memperoleh jumlah skor responden sebesar 34 dengan hasil persentase 94,44% yang termasuk

kategori “Sangat layak”. Sementara itu, respon uji coba peserta didik memperoleh jumlah skor rata-rata responden sebesar 34 dengan hasil persentase 94,44% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Berdasarkan hasil persentase pada tahap uji coba yang menunjukkan respon positif dari guru kelas maupun peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi, maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali. Berdasarkan hasil persentase uji coba tersebut media papan perjalanan yang dikembangkan dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *Evaluasi* dilakukan untuk mengukur kelayakan sekaligus meningkatkan mutu Media papan perjalanan yang dikembangkan. Saran dan masukan dari kedua validator menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media papan perjalanan yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada guru dan peserta didik. Saran dan masukan yang ditemukan pada tahap uji coba juga merupakan bahan evaluasi sebelum produk digunakan untuk skala besar pada kegiatan belajar mengajar.

E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah media papan perjalanan yang dibuat masih perlu disempurnakan, mengingat keterbatasan alat maupun kemampuan peneliti. Hal-hal yang perlu disempurnakan antara lain kreativitas desain tampilan

pada media papan perjalanan sehingga dapat menjadikan media papan perjalanan yang lebih menarik sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar.

Selain itu pengembangan produk ini masih sebatas beberapa kompetensi dasar pada mata pelajaran matematika kelas IV SD/MI. Keterbatasan berikutnya adalah materi yang disampaikan hanya berpusat pada satu bidang materi belum mencakup keseluruhan materi yang ada dalam pemecahan masalah matematika.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media papan perjalanan didapatkan kesimpulan yaitu sebagai berikut.

1. Media papan perjalanan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas IV dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). sebelum membuat media pembelajaran peneliti terlebih dahulu melakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan. Setelah itu, dilanjutkan membuat desain produk media papan perjalanan menggunakan papan dengan ukuran 50x60 cm. Kemudian media dibuat dan diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk divalidasi. Setelah media dinyatakan layak dan tidak terdapat saran dan masukan. Maka dilanjutkan ketahap ujicoba produk kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik kelas IV SDN 2 Purwodadi.
2. Produk media papan perjalanan yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media hanya dilakukan satu kali dan memperoleh persentase sebesar 82,5% yang kategori “Sangat layak”. Sementara itu, validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali dengan persentase 91,66% yang kategori “Sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi dari keduanya validator,

produk media papan perjalanan yang dikembangkan layak diujicobakan kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik.

3. Respons guru terhadap media yang dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh anggapan positif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian produk yang memperoleh persentase sebesar 94,44% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh persentase sebesar 94,44% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Dari hasil penilaian produk yang dilakukan oleh peserta didik media papan perjalanan yang dikembangkan dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran dari peneliti pemanfaatan media papan perjalanan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD/MI diantaranya sebagai berikut.

1. Penggunaan media papan perjalanan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru.
2. Media papan perjalanan yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diterapkan dengan menggunakan metode pembelajaran *Saintifik* atau metode pembelajaran lain.
3. Dapat melakukan pengembangan media papan perjalanan pada materi bilangan bulat lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni Retno Dian dan Rudy Kustijono. *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. 3. 2013.
- Annisah, Siti. *Metode Pengembangan Matematika di MI, STAIN METRO*.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Sejahtera, 2012.
- Dewi, Iswati. Jumat. 2. 09:30
- Firdawati, Intan dan Wahyu Hidayat. *Hubungan antara Keaktifan Belajar Siswa*. DJurnal Visipena 9, no. 1, 2018.
- Hasan, Iqbal. *Pokok-pokok Materi Statistik 1(Statistik Deskriptif)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003.
- Hidayat, Fitria dan Muhamad Nizar, *ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUASTION, MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING)*, JIPAI 1, no. 1/Desember 2021.
- Ilham. Jumat. 2. 10:30.
- Jurnal Ilmiah Pendidikan. *Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik*. Vol 1. No 4, 2018.
- Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol 2. No 1, 2018.
- Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam 9, no.1: 14-15.
- Kuriawan, Andree Tiono. *Penggunaan Alat Peraga Papan Bersaku Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Min 3 Metro*.
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Nasaruddin. *Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah*. Prodi Pendidikan Matematika Jurusan Tarbiyah STAIN Papopo.

- Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia. Nomor 74 Tahun 2008. Tentang Guru Pasal 3 ayat 4.
- Purwanto, M. Ngalm. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Rahmat Fajar. “ Pengembangan Buku Saku Digital Materi Bangun Datar. *Skripsi* 2, no. 1 (2018): 44-46. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887>.
- Retnawati, Heri. *Analisis kualitatif Instrumen Penelitian*. Jakarta: Parana Publishing, 2016.
- Setiawan, Suryani dan Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, 2018.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Meida, 2010.
- Sholichah, Laelis Nur , *Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusunan Tata Surya Kelas VI SD N Karanggayam 02*, Simki-Pedagogia 1 no. 1, 2017.
- Sriwahyuni, Nia Ayu dan Mardono. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA*. Malang, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,2017.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru

**ALAT PENGUMPULAN DATA
LEMBAR WAWANCARA GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV**

Nama : ISWATI DEWI, S.Pd
NIP : 197204052006022001
Sekolah : SD N 2 PURWODADI
Hari/Tanggal : Jumat, 9 Mei 2023

Lembar wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dalam pembelajaran disekolah dan pemanfaatan sumber belajar atau bahan ajar berupa Media Papan Perjalanan. Data yang diperoleh nantinya digunakan sebagai acuan dalam pengembangan Media Papan Perjalanan pada materi Bilangan Bulat sebagai bahan ajar siswa kelas IV SDN 2 Purwodadi.
Mohon untuk kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan fakta yang ada.

- Apakah Ibu selalu menggunakan media yang bervariasi saat mengajar ?
.....
ya
.....
.....
- Media pembelajaran apa saja yang selama ini Ibu gunakan dalam menyampaikan materi Bilangan Bulat ?
Mistar hitung, Garis bilangan
.....
.....
- Adakah media khusus yang Ibu gunakan dalam materi Bilangan Bulat ?
Garis bilangan
.....
.....
- Adakah kelebihan media yang sudah digunakan Ibu dalam pembelajaran ?
ya mudah di mengerti
.....
.....
- Adakah kelemahan media yang sudah digunakan Ibu dalam pembelajaran ?
.....
.....

ada, tidak semua anak menyukai
sehingga lambat dalam memahami

6. Bagaimana cara Ibu mengatasi kelemahan pada media tersebut ?

Menggunakan lebih dari 1 media

7. Apakah Ibu sudah pernah menggunakan media papan perjalanan ?

Belum.

8. Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan media papan perjalanan?

Bagus, bisa menarik perhatian siswa
sehingga cepat paham.

9. Apakah media papan perjalanan dapat menarik perhatian siswa dikelas ?

ya.

10. Bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika ?

Sedikit lambat.

11. Apakah ada kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran matematika ?

ya.

Kelemah dalam berhitung

12. Bagaimana respon siswa ketika belajar matematika ?

Kurang bersemangat.

.....
.....
13. apakah media ini mudah digunakan untuk pembelajaran matematika ?

ya.

.....
.....
14. Apakah media papan perjalanan ini cocok digunakan untuk materi bilangan bulat ?

ya.

.....
.....
15. Apakah media papan perjalanan layak diterapkan dikelas ?

ya.

Nama : Fatih
Kelas : IV
Sekolah : SD 2 Pfwoladi
Hari/Tanggal : Rabu tanggal 14

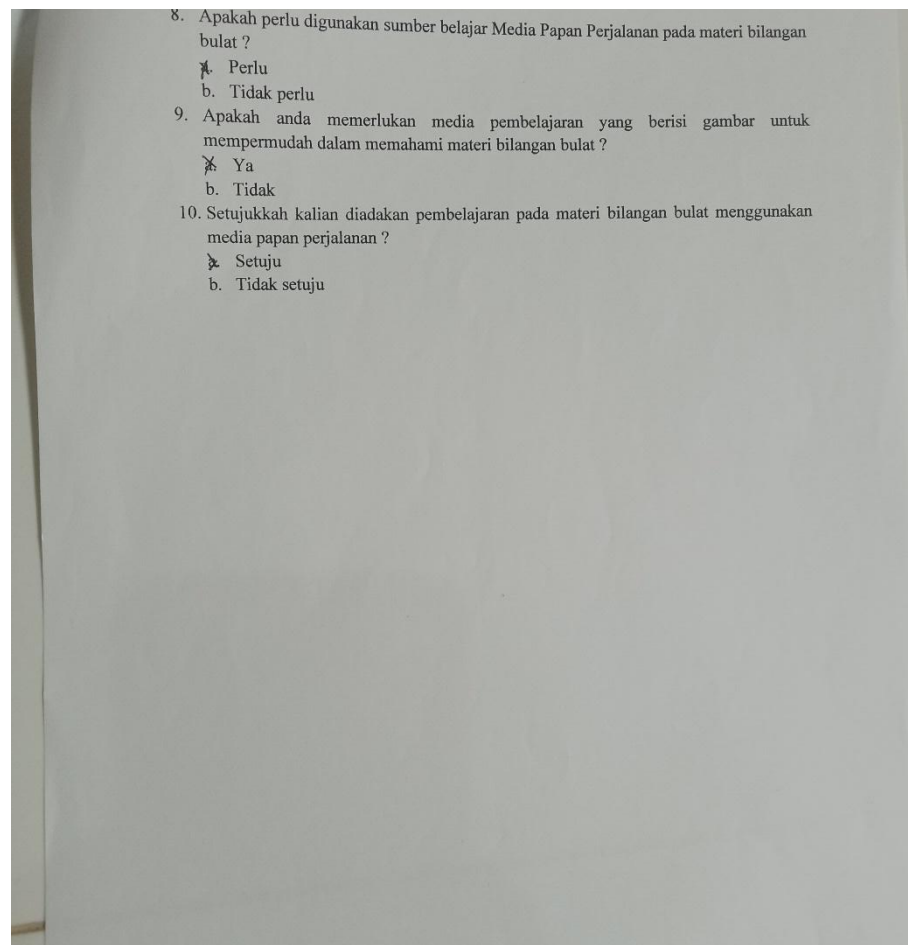
1. Apakah kalian senang belajar Matematika ?
 Sangat menyenangkan
b. Menyenangkan
c. Kurang menyenangkan
d. Tidak menyenangkan
2. Menurut kalian bagaimana cara mengajar guru pada materi bilangan bulat ?
a. Sangat menarik
 Menarik
c. Kurang menarik
d. Tidak menarik
3. Bagaimana pemahaman kalian terkait materi bilangan bulat ?
 Sangat baik
b. Baik
c. Cukup baik
d. Kurang baik
4. Apakah materi bilangan bulat merupakan materi yang sulit untuk dipelajari ?
a. Ya
 Tidak
5. Bahan ajar apa yang sering digunakan dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi bilangan bulat ?
 Buku cetak
b. Modul
c. LKS
d. Ppt dan video
6. Apakah anda puas dengan bahan ajar yang digunakan ?
 Sangat puas
b. Puas
c. Kurang puas
d. Tidak puas
7. Apakah kalian pernah menggunakan Media Papan Perjalanan dalam materi bilangan bulat ?
a. Pernah
 Tidak pernah

8. Apakah perlu digunakan sumber belajar Media Papan Perjalanan pada materi bilangan bulat ?
- a. Perlu
 - b. Tidak perlu
9. Apakah anda memerlukan media pembelajaran yang berisi gambar untuk mempermudah dalam memahami materi bilangan bulat ?
- a. Ya
 - b. Tidak
10. Setujukah kalian diadakan pembelajaran pada materi bilangan bulat menggunakan media papan perjalanan ?
- a. Setuju
 - b. Tidak setuju

LEMBAR ANALISIS KEBUTUHAN

Nama : Zella Jemart
Kelas : 4
Sekolah : SD 2 Pruwakoh
Hari/Tanggal : 14-06-2023

1. Apakah kalian senang belajar Matematika ?
 - a. Sangat menyenangkan
 - Menyenangkan
 - c. Kurang menyenangkan
 - d. Tidak menyenangkan
2. Menurut kalian bagaimana cara mengajar guru pada materi bilangan bulat ?
 - a. Sangat menarik
 - Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
3. Bagaimana pemahaman kalian terkait materi bilangan bulat ?
 - a. Sangat baik
 - Baik
 - c. Cukup baik
 - d. Kurang baik
4. Apakah materi bilangan bulat merupakan materi yang sulit untuk dipelajari ?
 - a. Ya
 - Tidak
5. Bahan ajar apa yang sering digunakan dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi bilangan bulat ?
 - Buku cetak
 - b. Modul
 - c. LKS
 - d. Ppt dan video
6. Apakah anda puas dengan bahan ajar yang digunakan ?
 - Sangat puas
 - b. Puas
 - c. Kurang puas
 - d. Tidak puas
7. Apakah kalian pernah menggunakan Media Papan Perjalanan dalam materi bilangan bulat ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak pernah



Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

ALAT PENGUMPULAN DATA
LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Nama Ahli : Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP / NIDN : 198006072003122003
 Bidang Keahlian : pendidikan Matematika
 Hari/Tanggal : Jumat, 09 Juni 2023

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut :
 - Skor 1: Kurang layak
 - Skor 2: Cukup layak
 - Skor 3: Layak
 - Skor 4: Sangat layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media papan perjalanan.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media papan perjalanan saya mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | | | Catatan (bila diperlukan) |
|---------------------------------|---------------------------------------|------|---|---|---|------------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. Aspek Tampilan | | | | | | |
| a. | Kesesuaian pemilihan warna | | | | | ✓ |
| b. | Ketepatan menggunakan gambar | | | ✓ | | |
| c. | Ketepatan tata letak gambar | | | ✓ | | |
| d. | Ketepatan pemilihan <i>background</i> | | | ✓ | | |
| 2. Aspek Penyajian Media | | | | | | |
| a. | Kerutunan desain media | | | ✓ | | |
| b. | Kemudahan penggunaan media | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|-------------------------|--|--|--|--|---|---------------------------|
| c. | Kemampuan media, menambah pengetahuan siswa tentang media pembelajaran | | | | | ✓ |
| d. | Kemampuan media mendorong siswa belajar secara mandiri | | | | | ✓ |
| 3. Aspek Tulisan | | | | | | |
| a. | Ketepatan warna huruf | | | | ✓ | huruf/angka terlalu kecil |
| b. | Keterbacaan tulisan | | | | ✓ | ↑ |

B. Penskoran

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

Np = Nilai presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

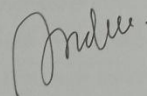
Kriteria Penilaian

| No | Presentase | Kriteria |
|----|------------|--------------|
| 1 | 76% - 100% | Sangat layak |
| 2 | 51% - 75% | Layak |
| 3 | 26% - 50% | Cukup layak |
| 4 | 0% - 25% | Kurang layak |

C. Kritik dan Saran

- Sebaiknya selain media, dilengkapi juga dengan pedoman penggunaan media tersebut
- ukuran tulisan terlalu kecil

Dosen Pembimbing



Andree Tiono Kurniawan
NIDN. 2018097701

Metro, 09 Juli 2023

Validator Ahli Media



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

ALAT PENGUMPULAN DATA
LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Nama Ahli : *UMAR, M.Pd.1*
 NIP / NIDN : *197506052007101005*
 Bidang Keahlian : *Media Pembelajaran*
 Hari/Tanggal : *Jumat, 09 Juni 2023*

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut :
 - Skor 1: Kurang layak
 - Skor 2: Cukup layak
 - Skor 3: Layak
 - Skor 4: Sangat layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media papan perjalanan.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media papan perjalanan saya mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | | | Catatan (bila diperlukan) |
|---------------------------------|---------------------------------------|------|---|---|---|------------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. Aspek Tampilan | | | | | | |
| a. | Kesesuaian pemilihan warna | | | | ✓ | |
| b. | Ketepatan menggunakan gambar | | | ✓ | | |
| c. | Ketepatan tata letak gambar | | | ✓ | | |
| d. | Ketepatan pemilihan <i>background</i> | | | ✓ | | |
| 2. Aspek Penyajian Media | | | | | | |
| a. | Kerutunan desain media | | | ✓ | | |
| b. | Kemudahan penggunaan media | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|-------------------------|--|--|--|--|--|---|
| c. | Kemampuan media, menambah pengetahuan siswa tentang media pembelajaran | | | | | ✓ |
| d. | Kemampuan media mendorong siswa belajar secara mandiri | | | | | ✓ |
| 3. Aspek Tulisan | | | | | | |
| a. | Ketepatan warna huruf | | | | | ✓ |
| b. | Keterbacaan tulisan | | | | | ✓ |

B. Penskoran

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

Np = Nilai presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

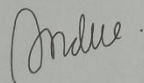
| No | Presentase | Kriteria |
|----|------------|--------------|
| 1 | 76% - 100% | Sangat layak |
| 2 | 51% - 75% | Layak |
| 3 | 26% - 50% | Cukup layak |
| 4 | 0% - 25% | Kurang layak |

C. Kritik dan Saran

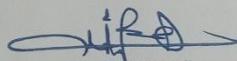
- Dalam media Papan Peringatan ini seharusnya warna tulisan tidak harus seperti warna tulisan yang ada sebelumnya sama dengan warna Papan (Coklat)

Dosen Pembimbing

Metro, 9 Juli 2023
Validator Ahli Media



Andree Tiono Kurniawan
NIDN. 2018097701



Uma F. M. Pd. I
NIP. 14750605 200710 1 005

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Nama Ahli : Yunita Widadanti, M.Pd
 NIP / NIDN : 198706302015032003
 Bidang Keahlian : Pendidikan Matematika
 Hari/Tanggal : 02 Mei 2023, Jember

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut :
 Skor 1: Kurang layak
 Skor 2: Cukup layak
 Skor 3: Layak
 Skor 4: Sangat layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media papan perjalanan.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media papan perjalanan saya mengucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian

| No | Aspek yang dinilai | Skor | | | | Catatan (bila diperlukan) |
|---------------------|---|------|---|---|---|------------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. Aspek Isi | | | | | | |
| a. | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | | | √ | | |

| | | | | | |
|--------------------------|---|--|--|---|--|
| | pembelajaran | | | ✓ | |
| c. | Keluasan cakupan isi materi | | | ✓ | |
| d. | Kesesuaian isi pembelajaran materi | | | ✓ | |
| e. | Kemudahan materi untuk dipahami | | | ✓ | |
| f. | Kesesuaian contoh yang disertakan | | | ✓ | |
| g. | Kesesuaian soal evaluasi materi | | | ✓ | |
| 2. Aspek Tampilan | | | | | |
| a. | Kesesuaian penyajian materi | | | ✓ | |
| b. | Kesesuaian penyajian urutan soal contoh dan soal evaluasi | | | ✓ | |

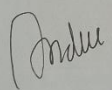
B. Penskoran
 Skor minimal : $9 \times 1 = 9$
 Skor maksimal : $9 \times 4 = 36$
 Presentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$
 Keterangan:
 NP = Nilai presentase yang dicari
 R = Skor dari jawaban responden
 SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan


Kriteria Penilaian

| No | Presentase | Kriteria |
|----|------------|--------------|
| 1 | 76% - 100% | Sangat layak |
| 2 | 51% - 75% | Layak |
| 3 | 26% - 50% | Cukup layak |
| 4 | 0% - 25% | Kurang layak |

A. Kritik dan Saran

angkanya hanya 0-10 dan -10 sampai 0
 batanya ditambahkan angkanya

Dosen Pembimbing

Andree Tiono Kurniawan
 NIDN. 2018097701

Metro, 02 Mei 2023
 Validator Ahli Materi

Yunita Wildaniati, M.Pd
 NIP. 19870630 201503 2 003

Lampiran 5 Hasil Respons Guru kelas

Nama Ahli : Iswati Dewi, S.Pd
 NIP / NIDN : 199204152005022001
 Bidang Keahlian : Guru Kelas IV
 Hari/Tanggal : Jumat, 9 Mei 2023

Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut :
 Skor 1: Kurang layak
 Skor 2: Cukup layak
 Skor 3: Layak
 Skor 4: Sangat layak
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan media papan perjalanan.
4. Atas ketersediaan bapak/ibu untuk menilai pengembangan media papan perjalanan saya mengucapkan terima kasih.

C. Lembar Penilaian

| No | Indikator yang ditanyakan | Jawaban | | | |
|----|--|---------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tampilan media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah menarik | | | | ✓ |
| 2. | Gambar dalam media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah dapat terlihat dengan jelas | | | | ✓ |
| 3. | Tulisan dalam media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah dapat terbaca dengan jelas | | | ✓ | |
| 4. | Tampilan warna dalam media papan perjalanan materi bilangan bulat apakah menarik | | | | ✓ |
| 5. | Cara penggunaan media apakah mudah dimengerti | | | | ✓ |

| | | | | | |
|----|---|--|--|---|---|
| 7. | Materi yang disajikan dalam media papan perjalanan mudah difahami | | | | ✓ |
| 8. | Bahasa yang digunakan mudah difahami | | | ✓ | |
| 9. | Media papan perjalanan yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang materi bilangan bulat | | | | ✓ |

D. PenskoranSkor minimal : $9 \times 1 = 9$ Skor maksimal : $9 \times 4 = 36$ Persentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

| No | Persentase | Kriteria |
|----|------------|--------------|
| 1 | 76% - 100% | Sangat layak |
| 2 | 51% - 75% | Layak |
| 3 | 26% - 50% | Cukup layak |
| 4 | 0% - 25% | Kurang layak |

E. Kritik dan Saran- *baiknya tulisan diperbesar lagi*

Dosen Pembimbing

Metro, 9 Mei 2023

Respon Guru

Andree Tiono Kurniawan
NIDN. 2018097701

Iswati Dewi, S.Pd
NIP. 197204152005022001

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV**

Nama : Fatir
Kelas : 4
Sekolah : SDN 2 Purwodadi
Hari/Tanggal : 10 Juni 2023

| No | Indikator yang ditanyakan | Jawaban | | | |
|----|---|---------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Media papan perjalanan bilangan bulat ini mudah digunakan | | | | ✓ |
| 2. | Cara penggunaan media papan perjalanan ini mudah dipahami | | | | ✓ |
| 3. | materi bilangan bulat yang disampaikan dalam media papan perjalanan ini mudah dipahami | | | | ✓ |
| 4. | Soal materi bilangan bulat pada media papan perjalanan ini mudah dijawab | | | ✓ | |
| 5. | Saya tertarik dengan tampilan media ini | | | | ✓ |
| 6. | Media papan perjalanan materi bilangan bulat dapat digunakan secara individu atau kelompok | | | ✓ | |
| 7. | Saya bersemangat belajar matematika setelah menggunakan media ini | | | | ✓ |
| 8. | Saya dapat mengingat materi yang disajikan dalam media ini dalam waktu yang lebih lama | | | | ✓ |
| 9. | Saya mempunyai keterampilan baru yaitu mengoperasikan bilangan bulat dengan menggunakan media ini | | | | ✓ |

A. Penskoran

Skor minimal : $9 \times 1 = 9$

Skor maksimal : $9 \times 4 = 36$

Persentase skor sebagai berikut : $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan :

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

| | | |
|---|------------|--------------|
| 1 | 76% - 100% | Sangat layak |
| 2 | 51% - 75% | Layak |
| 3 | 26% - 50% | Cukup layak |
| 4 | 0% - 25% | Kurang layak |

B. Saran

satu siswa satu media

Muatan pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : IV / Genap
 Materi : Menjumlahkan dan Mengurangkan Bilangan Bulat
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---------------------------------|--|
| 5.2 Menjumlahkan bilangan bulat | 5.2.1 Menjumlahkan dua bilangan positif |
| | 5.2.2 Menjumlahkan dua bilangan negatif |
| | 5.2.3 Melakukan penjumlahan bilangan positif dan negatif |
| 5.3 Mengurangkan bilangan bulat | 5.3.1 Mengurangkan dua bilangan positif |
| | 5.3.2 Mengurangkan dua bilangan negatif |
| | 5.3.3 Melakukan pengurangan bilangan positif dan negatif |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melakukan kegiatan menyimak media papan perjalanan yang dijelaskan di depan materi tentang bilangan bulat, siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan bulat positif.

3. Siswa mampu menjumlahkan bilangan bulat positif dan negatif.
4. Siswa mampu mengurangi bilangan bulat positif.
5. Siswa mampu mengurangi bilangan bulat negatif.
6. Siswa mampu mengurangi bilangan bulat positif dan negatif.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Bilangan Bulat

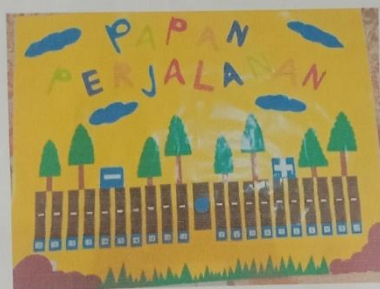
1. Penjumlahan Bilangan Bulat
2. Pengurangan Bilangan Bulat

E. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Pengembangan ADDIE
 Pendekatan : Saitifik
 Metode : Tanya jawab, Ceramah dan Penugasan

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : Media Papan Perjalanan



Sumber Belajar : Buku Matematika untuk SD/MI Kelas 4, Penulis Fatkul Anam, Maria Pretty Tj, Suryono. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pembelajaran dengan salam menanyakan kabar mengecek kehadiran peserta didik. 2. Mengajak peserta didik membaca doa dan memberikan motivasi. (<i>Religius</i>) 3. Menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila. (<i>Nasionalisme</i>) | 5 menit |

| | | |
|----------------|---|----------|
| | <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Mengarahkan peserta didik untuk menyiapkan buku pelajarannya. (<i>Mandiri</i>) | |
| Inti | <p>Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. (<i>Critical Thinking</i>) 2. Guru menjelaskan materi bilangan bulat menggunakan media papan perjalan. 3. Guru membagikan soal untuk dikerjakan masing-masing peserta didik. 4. Guru membimbing peserta didik untuk mengerjakan soal operasi hitung bilangan bulat. 5. Guru meminta peserta didik untuk menulis jawaban yang sudah dikerjakan tadi di papan tulis. 6. Guru membimbing peserta didik dan memberikann reward kepada peserta didik. 7. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. | 60 menit |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.. (<i>Integritas</i>) 2. Guru melakukan evaluasi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, serta menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. 3. Guru menginformasikan materi selanjutnya yaitu campuran bilangan bulat. 4. Mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup | 5 menit |

Penilaian terhadap proses dari hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari penilaian sikap dan pengetahuan.

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan pencatatan sikap selama kegiatan menggunakan lembar observasi

| No | Nama peserta didik | Aspek | Deskripsi kegiatan | Ya | Tidak |
|----|--------------------|----------------|---|----|-------|
| 1. | | Jujur | 1) Jujur dan mengerjakan tugas 2) Jujur pada saat berbicara | | |
| 2. | | Sopan | 1) Bersikap sopan 2) Mengajukan pertanyaan dengan sopan | | |
| 3. | | Tanggung jawab | 1) Mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu 2) Menjawab pertanyaan yang diajarkan | | |

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis

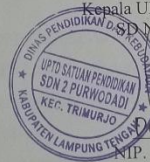
Mengetahui,
Guru Kelas IV

Iswati Dewi, S.Pd
NIP. 197204152005022001

Purwodadi, 8 Juni 2023
Peneliti

Shalsia Bila Atifa
NPM. 1901031059

Menyetujui
Kepala UPTD Satuan Pendidikan
SD Negeri 2 Purwodadi



Durikho, M.Pd.J
NIP. 198110112005021002



Wawancara dengan guru kelas



Analisis kebutuhan peserta didik



Uji coba produk kepada guru kelas

Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik



Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik



Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik

Lampiran 11 Surat Balasan *Prasurvey*


PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI 2 PURWODADI
KECAMATAN TRIMURJO

Alamat : Jl. Sumatera, Purwodadi 13h/bd.20 Kec.Trimurjo, Kab.Lampung Tengah, Code Pos:34172
 E-mail : purwodadiduasdn@gmail.com NPSN : 10802538

SURAT BALASAN
 Nomor: 422/045/C.16/D.a.VI.01/2022

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Izin Prasurvey Nomor: B-5150/In.28/J/TL.01/11/2022 tanggal 29 November 2022 dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SHALSA BILA ATIFA
 NPM : 1901031059
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : PENGARUH MEDIA PAPAN PERJALANAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SDN 2 PURWODADI LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Telah kami **setujui** untuk melakukan Prasurvey pada sekolah kami sebagai syarat penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya kami ucapkan Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ditetapkan di : Purwodadi
 Pada tanggal : 05 Desember 2022
 Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SD Negeri 2 Purwodadi



Dra. PUJI SURYANI
 NIP. 196303221984032003

Lampiran 12 Surat Izin *Research*

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3061/In.28/D.1/TL.00/06/2023
 Lampiran :-
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA SDN 2 PURWODADI
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3062/In.28/D.1/TL.01/06/2023, tanggal 08 Juni 2023 atas nama saudara:

Nama : **SHALSA BILA ATIFA**
 NPM : 1901031059
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 2 PURWODADI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 Juni 2023
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 13 Surat Balasan *Research*


PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI 2 PURWODADI
KECAMATAN TRIMURJO
 Alamat : Jl. Sumatera, Purwodadi 13b/bd.20 Kec.Trimurjo, Kab.Lampung Tengah, Code Pos:34172
 E-mail : purwodadisdasdri@gmail.com NPSN : 10802538

SURAT BALASAN
Nomor: 422/024/C.16/D.a.VI.01/2023

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Izin Research Nomor: B-3061/ln.28/D.1/TL.00/06/2023 tanggal 08 Juni 2023 dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SHALSA BILA ATIFA
 NPM : 1901031059
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Telah kami **setujui** untuk melakukan RESEARCH pada sekolah kami sebagai syarat penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya kami ucapkan Terimakasih.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ditetapkan di : Purwodadi
 Pada tanggal : 17 Juni 2023
 Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SD Negeri 2 Purwodadi


DURINDO, M.Pd.I
 NIP. 19811011 200502 1 002

Lampiran 14 Surat Bimbingan Skripsi

06/06/23, 10.13 Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2502/In.28.1/J/TL.00/05/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Andree Tiono Kurniawan (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-
 Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :


| | |
|----------|---|
| Nama | : SHALSA BILA ATIFA |
| NPM | : 1901031059 |
| Semester | : 8 (Delapan) |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Jurusan | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |
| Judul | : PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;


Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Mei 2023
 Ketua Jurusan,

Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP 19800607 200312 2 003

10

Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN
 NPP: 1807062F0000001
 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-959/In.28/S/U.1/OT.01/06/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

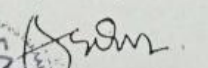
Nama : SHALSA BILA ATIFA
 NPM : 1901031059
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

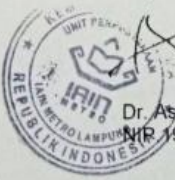
Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901031059

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.


Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 21 Juni 2023
 Kepala Perpustakaan


 Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
 NIP. 19750505 200112 1 002



Lampiran 16 Surat Bebas Pustaka Jurusan

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI


Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Shalsa Bila Atifa
NPM : 1901031059
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 20 Juni 2023
Ketua Program Studi PGMI


Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 3003

RIWAYAT HIDUP



Shalsa Bila Atifa, dilahirkan di Metro pada tanggal 26 September 2000. Merupakan anak keempat dari pasangan Bapak Susa Setiyo Hadi dan Ibu Sri Sugiarti. Pekerjaan orang tua Bapak petani dan Ibu sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT). Pendidikan pertama di TK Al-Ikhlas lulus pada tahun 2007. Kemudian menyenjam pendidikan sekolah dasar (SD) di SD Negeri 11 Metro Pusat, lulus pada tahun 2013. Selanjutnya, melanjutkan sekolah menengah pertama (SMP) di SMP Muhammadiyah 1 Metro lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan sekolah menengah atas (SMA) di SMA Muhammadiyah 1 Metro lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama melanjutkan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung, program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Dengan ketekunan, untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir/skripsi semoga skripsi ini mampu memberikan kontribusi di pendidikan, akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur atas terselesaikanya skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERJALANAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV”**.