

Analisis Pengembangan Media Pakan Ulat Pada Pembelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan 2 Angka Untuk Siswa Kelas IV SDN Tiron 4

Anggun Dwi Oktaviani¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri¹

[anggundwioktaviani171002@gmail.com¹](mailto:anggundwioktaviani171002@gmail.com)

ABSTRACT

The The research aims to develop CATTLE FEED media in mathematics learning, material for dividing 2-digit numbers for fourth grade students at SDN Tiron 4. In mathematics learning, the material for dividing two-digit numbers is often a challenge for elementary school students because of its abstract nature. This research aims to develop an innovative learning media called PAKAN ULAT (Snakes and Ladders Pocket Board), which combines the concept of the snakes and ladders game with pocket board media. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Validation was carried out by media experts and material experts, while the trial involved fourth grade students at SDN Tiron 4. The results of the research showed that the PAKAN ULAT media was valid, practical and effective in increasing students' understanding of the material for dividing two-digit numbers. The use of this media also increases students' motivation and enthusiasm in learning mathematics.

Keywords: Learning media, mathematics, CATTLE FOOD, ADDIE, dividing numbers by 2 number

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media PAKAN ULAT pada pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka untuk siswa kelas IV SDN Tiron 4. Dalam pembelajaran matematika, materi pembagian bilangan dua angka sering menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar karena sifatnya yang abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif bernama PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga), yang menggabungkan konsep permainan ular tangga dengan media papan kantong. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sementara uji coba melibatkan siswa kelas IV SDN Tiron 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PAKAN ULAT valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembagian bilangan dua angka. Penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar matematika.

Kata Kunci: Media pembelajaran, matematika, PAKAN ULAT, ADDIE, pembagian bilangan 2 angka

PENDAHULUAN

Pendidikan, menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 dan 2 (sisdiknas, 2003, h 3), adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. untuk memiliki keagamaan

spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan. Aspek yang terpenting didalam kehidupan manusia sepanjang hayat adalah pendidikan. Dalam situasi di mana manusia berada berhak mendapatkan suatu pendidikan untuk mencerdaskan bangsa dan negara (Khauro et al., 2020). Pendidikan tidak hanya memungkinkan seseorang harus memperoleh pengetahuan dan mengembangkan bakat minatnya. Selain itu, pendidikan juga dapat membantu keberhasilan seseorang dalam bidang tertentu. Pendidikan mempunyai dampak yang besar terhadap kehidupan masa depan siswa.

Pendidikan mewujudkan suatu sumber daya manusia yang berkualitas. Adanya sumber daya manusia yang berkualitas dipengaruhi oleh adanya proses pembelajaran yang diterima. Di era modern saat ini, dunia pendidikan banyak mengalami perubahan yang bersifat mendasar. Kebijakan pendidikan Indonesia didasarkan pada aturan yang menentukan keberhasilan manajemen sekolah (Jaya et al. dalam Fitriah, 2024). Badan Standar mengembangkan standar pendidikan yang terdiri dari delapan standar utama: kompetensi lulusan, isi kurikulum, proses pembelajaran, manajemen sekolah, pembiayaan pendidikan, kualifikasi guru dan tenaga kependidikan, penilaian, evaluasi, dan sarana.

Matematika adalah pelajaran yang tidak asing didengar pada seluruh jenjang pendidikan, karena matematika dikenal sebagai ilmu yang abstrak sehingga mungkin sulit bagi sebagian siswa (Mahmudah & Fikroh, 2021). Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang menarik (Syahputri, 2018). Manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran matematika siswa dapat mengembangkan cara berfikirnya dan kemampuan menggunakan logika untuk menghadapi terjadinya ada permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi dari proses wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV peroleh informasi bahwa peserta didik pada kelas 1V berjumlah 24 peserta didik dan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran matematika guru menggunakan media papan polos sehingga beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembagian, kurangnya antusias siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran matematika, serta media pembelajaran belum menarik. Dalam proses pembelajaran sering menggunakan model ceramah, sehingga peserta didik cepat merasa bosan, kurang bersemangat, dan sulit untuk menyerap informasi dari guru. Hal ini ini menyebabkan persentase pencapaian siswa di kelas IV SDN Tiron 4 rendah, dengan hanya 23% peserta didik yang memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Sementara 77% peserta didik sisanya berada dibawah KKM. Dalam pembelajaran matematika materi pembagian peserta didik masih belum bisa menghitung soal pembagian dengan arahan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV hasil wawancara peroleh informasi dalam pembelajaran matematika materi pembagian medianya papan kurang menarik yang digunakan oleh guru. Sehingga, siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran matematika. Dari data

yang ditemukan dilapangan, dapat ditarik analisis kebutuhan bahwa diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini berupa media konkret dikembangkan dengan konsep permainan yang menarik serta menyenangkan dan membuat peserta didik berperan langsung dalam menggunakan media tersebut. Diharapkan mampu sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik.

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, terdapat jenis media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Salah satunya contoh media pembelajaran papan yang polos yang tidak menarik dari media pembelajaran papan ini dirancang untuk media yang menarik adalah papan kantong digabungkan dengan permainan ular tangga sehingga media pembelajaran tidak monoton. Menerapkan belajar sambil bermain akan membuat siswa merasa senang, tidak bosan dalam pembelajaran, akan tertarik dalam pembelajaran dan menjadi paham materi yang disampaikan. Untuk itu solusinya diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi operasi pembagian.

Salah satu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan belajar matematika pada materi pembagian bilangan 2 angka adalah media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga) yakni sebuah media memadukan papan kantong yang membantu visualisasi nilai tempat dengan permainan ular tangga yang menyenangkan. Dengan pendekatan belajar sambil bermain, siswa diharapkan lebih termotivasi dan antusias dalam belajar.

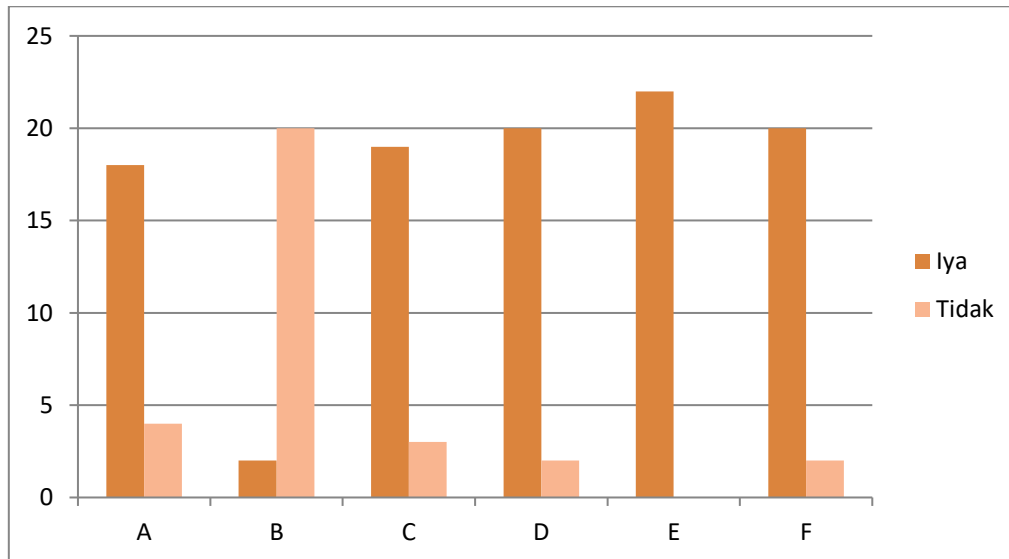
METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 6 Mei 2024. Subjek penelitian ini yang digunakan adalah guru kelas IV SDN Tiron 4 dan siswa kelas IV SDN Tiron 4 yang berjumlah 22 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dan angket, angket disebarikan pada 22 siswa kelas III SDN Tiron 4 berupa angket terbuka. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi langsung yang dilakukan di SDN Tiron 4 pada kelas IV, serta wawancara yang diberikan kepada siswa kelas IV, diperoleh data yang disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat Gambar 1.1 Berdasarkan grafik tersebut, dapat dianalisis pendapat siswa terkait beberapa aspek pembelajaran matematika, khususnya pada materi pembagian bilangan 2 angka, dengan menggunakan komponen angket berikut: (A) Apakah kamu kesulitan dalam mempelajari materi pembagian bilangan 2 angka? (B) Apakah guru pernah menggunakan media dalam pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka?, (C) Apakah kamu tertarik dengan proses belajar dengan menggunakan media? (D) Apakah kamu memerlukan media

pembelajaran guna memudahkan pada saat proses pembelajaran pada materi pembagian bilangan 2 angka?, (E) Guru menggunakan media pembelajaran, apakah kamu merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran?, (F) Apakah anda senang belajar pembagian bilangan 2 angka dengan menggunakan media?.



Grafik 1.1. Hasil Jawaban Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa Kelas IV SDN Tiron 4

Berdasarkan hasil angket siswa kelas IV SDN Tiron 4 memperoleh data, pada poin A dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembagian bilangan 2 angka yang disampaikan oleh guru. Pada poin B diketahui bahwa siswa mengatakan bahwa guru menggunakan media tetapi belum menarik membuat siswa menjadi bosan. Pada poin C diketahui bahwa siswa tertarik dan membutuhkan media menarik saat proses pembelajaran untuk memunculkan semangat siswa pada pembelajaran matematika dan memudahkan mereka dalam berhitung pembagian bilangan 2 angka. Pada poin D siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik guna menunjang keberhasilan belajar mereka pada materi pembagian bilangan 2 angka. Pada poin E terdapat keseluruhan siswa merasa senang apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajarnya. Yang terakhir pada poin F siswa yang merasa senang dan antusias ketika belajar matematika materi pembagian bilangan 2 angka dengan menggunakan media.

Komponen yang digunakan dalam analisis kebutuhan guru meliputi, (1) Kurikulum apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV?, (2) Menurut Bapak/Ibu mata pelajaran apa yang dirasa sulit diserap oleh kebanyakan siswa di kelas IV?, (3) Pada materi apa Bapak/Ibu siswa kelas IV merasa kesulitan? (4) Pada saat proses menjelaskan materi pembelajaran Bapak/Ibu apakah menggunakan media pembelajaran? Jika iya, media apa yang digunakan?, (5) Bahan ajar apa yang biasa digunakan pada saat proses



pembelajaran?. Analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru kelas IV SDN Tiron 4 mendapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel wawancara guru kelas IV

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Kurikulum apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV?	Kurikulum Merdeka
2	Menurut Bapak/Ibu mata pelajaran apa yang dirasa sulit siswa di kelas IV?	Matematika
3	Pada materi apa Bapak/Ibu siswa kelas IV merasa kesulitan?	Pada materi pembagian bilangan 2 angka
4	Pada saat proses menjelaskan materi pembelajaran Bapak/Ibu apakah menggunakan media pembelajaran? Jika iya, media apa yang digunakan?	Iya menggunakan media tetapi hanya papan polos saja
5	Bahan ajar apa yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran?	Bahan yang sering digunakan berupa buku paket dan LKS

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV SDN Tiron 4, diperoleh bahwa guru kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Pada saat proses pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa yaitu pada pembelajaran matematika, guru menyampaikan sebagian besar siswa merasa kesulitan pada pembagian bilangan 2 angka. Pada saat proses pembelajaran tersebut guru menggunakan media tetapi hanya media papan polos saja. Guru menyampaikan bahan ajar yang sering digunakan saat proses pembelajaran berupa buku paket, dan buku LKS.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu dilakukan oleh: 1) Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Sholeh, dkk tahun 2022 menunjukkan bahwa penggunaan media Pakapin yang berbasis literasi dapat mempengaruhi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. 2) Penelitian yang dilakukan oleh Lalu Abdul Aziz tahun 2018 menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 24 Cakranegara. 3) Penelitian yang dilakukan oleh Budi Ariyanto tahun 2020 menunjukkan bahwa media ular tangga dapat digunakan dalam materi pecahan sederhana pada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, penyebaran angket, dan didukung oleh penelitian terdahulu maka diperlukan adanya pengembangan dan pembuatan media pembelajaran PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga), media ini untuk membantu siswa yang kesulitan dalam materi pembagian bilangan 2 angka. Dengan melalui media PAKAN ULAT siswa kelas IV SDN Tiron 4 dapat memahami proses hitung pembagian dengan mudah.

Media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga) memiliki kelebihan guna untuk: 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, 2) Membantu guru untuk menyampaikan konsep pembelajaran yang secara abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata, 3)

Memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami materi pembagian dan, 4) Siswa menjadi lebih semangat belajar dan pembelajaran tidak membosankan. Kesimpulan berisikan jawaban atas rumusan masalah /menerangkan ketercapaian tujuan penelitian. Bagian ini dituliskan dalam bentuk deskriptif dan tidak mengandung angka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Tiron 4 dengan melakukan observasi, angket dan wawancara, untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran matematika materi pembagian bilangan 2 angka. Media yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran yaitu media PAKAN ULAT (Papan Kantong Ular Tangga).

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. CV. Rajawali Press, 3.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204–214. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>
- Fitriah, F. (2024). Analisis Standar Kompetensi Lulusan dan Standart Isi Matematika pada Kurikulum Merdeka di Tingkat SMP. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3931–3938. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4265>
- Khasinah, S., & Elviana, E. (2022). Jenis dan Faktor Disrupsi di Kelas, Pencegahan dan Penanganan Guru. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 489. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.14786>
- Khauro, K., Setiyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Pengaruh metode ceramah terhadap hasil belajar dalam pelajaran matematika kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 667–671. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1110>
- Kurniasari, I., Rakhmawati, R., & Fakhri, J. (2018). Pengembangan E-Module Berisikan Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 227–235. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i3.3597>
- Mahmudah, U., & Fikroh, F. H. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Matematika secara Daring. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 1, 281–296.



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Manajemen Pembelajaran Generasi Z (Praktis-sosial, Madrasah & Non)
6. Asesmen, Monitoring, Evaluasi PTK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Organisasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Manajemen

SENJA KKN #5 + PROSIDING

Summur Nasional Dalam Jaringan: Keabadian Kearifan Nusantara

"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



Shoffan Shoffa, Iis Holisin, dkk. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi (M. I. A. Fathoni (ed.); Issue Januari). CV. AGRAPANA MEDIA.

Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. Jurnal Sistem Informasi Kaputama, 2(1), 89–95.

Ulilah, A. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WHEEL QUESTION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS DI SMAN 1 BAITUSSALAM. In UIN AR-RAINY (Issue 1). Gronlund, N.E. & Linn, R.L. 1990. *Measurement and Evaluation in Teaching*. (6thed.). New York: Macmillan.