



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LARTANGYA (ULAR
TANGGA BERNALAR MODEL POLYA) PADA MATERI BANGUN DATAR
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Satriyo Abid Prabowo¹⁾ Joko Sulianto²⁾
Kiswoyo³⁾**

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
Email: satriyoabid@gmail.com

ABSTRAK: Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Metode pembelajaran yang sering digunakan ialah teori, tanya jawab, pembelajaran demonstrasi dan diskusi, selama mengajar di kelas IV masih jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif masih secara manual, pada proses pembelajaran berlangsung anak-anak kurang antusias karena merasa bosan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana ketersediaan media pembelajaran lartangya dan bagaimana hasil uji validasi dan uji coba terbatas media pembelajaran lartangya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana ketersediaan media pembelajaran lartangya dan bagaimana hasil uji validasi dan uji coba terbatas media pembelajaran lartangya. Prosedur penelitian dan pengembangan ini melakukan penerapan prosedur ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Pendem Grobogan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes ujicoba dan angket.

Media pembelajaran Lartangya yang tersedia dapat mendukung pembelajaran materi bangun datar di kelas IV SDN 2 Pendem Grobogan. Media pembelajaran Lartangya menghasilkan penilaian dari ahli materi dan ahli media sebesar 96%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori “sangat layak” yang berarti media pembelajaran Lartangya layak digunakan sebagai media pembelajaran materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran Lartangya menghasilkan penilaian dari uji coba terhadap peserta didik. Pada kelompok 1 mendapatkan skor 10 dari 3 soal yang dikerjakan, kelompok 2 mendapatkan skor 10 dari 4 soal yang dikerjakan, kelompok 3 mendapatkan skor 20 dari 5 soal yang dikerjakan, dan kelompok 4 mendapatkan skor 30 dari 7 soal yang dikerjakan

Kata kunci: pembelajaran, polya, sekolah dasar

ABSTRACT: Media is part of the learning component, the benefits and functions of media in learning are felt by both teaching staff and students. The learning methods that are often used are theory, question and answer, demonstration learning and discussion, while teaching in class IV they rarely use interactive learning media, but still do it manually, during the learning process the children are less enthusiastic because they feel bored. The problem in this research is the availability of lartangya learning media and what are

the results of validation tests and limited trials of lartangya learning media. The aim of this research is to find out how available the lartangya learning media is and what the results of validation tests and limited trials of lartangya learning media are. This research and development procedure implements the ADDIE procedure. The population in this study were fourth grade students at SDN 2 Pendem Grobogan. The data collection techniques used were pilot tests and questionnaires. The available Lartangya learning media can support learning material about flat shapes in class IV at SDN 2 Pendem Grobogan. Lartangya learning media produced an assessment from material experts and media experts of 96%. Where the score is listed between the intervals of 81%-100% in the "very feasible" category, which means that the Lartangya learning media is suitable for use as a learning media for class IV elementary school flat building material. Lartangya learning media produces assessments from trials on students. Group 1 got a score of 10 from the 3 questions they worked on, group 2 got a score of 10 from the 4 questions they worked on, group 3 got a score of 20 from the 5 questions they worked on, and group 4 got a score of 30 from the 7 questions they worked on..

Keywords: *learning, polya, elementary school*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kewajiban yang harus dilaksanakan bagi setiap manusia. Pendidikan sangat penting untuk kelangsungan hidup, karena dengan adanya pendidikan sebagai upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan amanat UUD 1945 pasal 31 ayat (1) setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Ayat (2) setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Hal tersebut diperkuat juga dengan salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alenia 4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap tanah air (Wiyono. E. dkk, 2020).

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat menentukan pembentukan karakter peserta didik kedepannya (Miranda, M. 2021). Peran serta orang tua dan guru dalam membentuk karakter peserta didik sangat berpengaruh pada tumbuh kembang pola pikir peserta didik, dalam menempuh pendidikan dasar ini, peserta didik mendapat ilmu pengetahuan, keterampilan dan ajaran yang dapat membentuk kepribadian yang lebih baik untuk masa depan peserta didik itu sendiri.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan

berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) (Kristin, F. 2017). Media pembelajaran yaitu alat perantara dari pengirim untuk penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar (Sitepu, J. M., & Hutasuhut, S. N. H., 2017). Pada penelitian yang dilakukan oleh Widiasih (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik tersebut. Adanya motivasi belajar pada peserta didik menjadikan peserta didik tersebut lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal.

Permasalahan yang muncul adalah pembelajaran matematika masih dianggap sulit bagi peserta didik. Salah satu penyebabnya adalah peserta didik belum bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari bahwa matematika itu penting. Adapun kendala pada saat pembelajaran yang dialami adalah kurangnya konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran dan ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memecahkan masalah matematis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan mudah maka guru perlu menggunakan strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta kondisi peserta didik dan pembelajaran yang diharapkan, selain itu mereka mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Untuk itu peneliti ingin memberikan inovasi baru dalam menyampaikan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran Lartangya (Ular Tangga Bernalar Model Polya). Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih senang bermain menyebabkan guru harus pandai dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Syuhada. F, 2017).

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and Development* (RnD). Prosedur penelitian dan pengembangan ini melakukan penerapan prosedur *ADDIE*. Model ini terdiri dari lima tahapan utama sesuai dengan

singkatannya yaitu *(A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation*. Kelima tahapan ini dalam model *ADDIE* diterapkan secara sistematis dalam desain pembelajaran, (Sugiyono, 2017).

Metode pengumpulan yang digunakan yaitu angket/kuisisioner observasi peserta didik, selain itu melakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Teknik analisis data yang digunakan menyesuaikan dengan jenis instrumen yang digunakan. Analisis data untuk implementasi media menggunakan teknik deskriptif yang diuraikan kedalam bentuk naratif. Sedangkan jenis data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penjabaran hasil komentar dan saran yang ada pada lembar angket sedangkan data kuantitatif berupa angka berdasarkan skala *likert* yang kemudian diperoleh rata rata yang dipresentasikan yang kemudian hasil produk pengembangan media pembelajaran Lartangya diuji cobakan kepada peserta didik secara luas

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, maka peneliti membuat suatu media pembelajaran media pembelajaran Lartangya. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada pada kelas IV SDN Pendem Grobogan. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sudah teruji kevalidan dari ahli materi dan ahli media. Berikut ini merupakan hasil media pembelajaran Lartangya.



Gambar 1 Hasil Media Lartangya

Media pembelajaran Lartangya yang dikembangkan telah melalui tahap validasi materi dan media pembelajaran. Uji validasi materi dilakukan oleh Ibu Devy Restu Jati Utami S.Pd. Dari hasil validasi menunjukkan persentase 90,6%, Bapak Sujatmiko S.Pd. Dari hasil validasi menunjukkan persentase 100%, dan Ibu Ulia Nuryana S.Pd. Dari hasil validasi menunjukkan persentase 100%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Lartangya sangat layak digunakan dalam pembelajaran pada kelas IV sekolah dasar. Selain uji validasi materi, peneliti juga melakukan uji validasi media yang dilakukan oleh Ibu Dr. Ida Dwi Jayanti. Dari hasil validasi menunjukkan persentase 93,7%, Bapak Muhammad Arief Budiman. Dari hasil validasi menunjukkan persentase 100%, dan Bapak Henry Januar S. Dari hasil validasi menunjukkan persentase 90,6%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Lartangya sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validasi materi dan media dapat dilihat bahwa rata-rata persentase skor dalam penilaian ahli materi dan media pembelajaran Lartangya adalah 96%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori “sangat layak” yang berarti media pembelajaran Lartangya layak digunakan sebagai media pembelajaran materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar.

Selain uji validasi media dan validasi materi, peneliti juga melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Hasil uji coba produk didapatkan perolehan skore peserta didik dalam menjawab kartu soal. Kategori 1 dengan skore 10 (langkah benar hasil benar), kategori 2 dengan skor 5 (langkah salah hasil benar), kategori 3 dengan skor 5 (langkah benar hasil salah), dan kategori 4 dengan skor 0 (langkah salah hasil salah). Berdasarkan hasil perolehan skore peserta didik dapat disimpulkan bahwa proses uji coba media pembelajaran Lartangya berjalan dengan baik dan peserta didik bersemangat dan antusias.

Menurut Yunita, S., & Supriatna, U. (2021) Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Selain itu penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Sadiman dalam Sundayana (2015) mengenai fungsi pokok media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan bakat, kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media pembelajaran Lartangya (Ular Tangga Bernalar Model Polya) dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Lartangya yang tersedia dapat mendukung pembelajaran materi bangun datar di kelas IV SDN 2 Pendem Grobogan. Media pembelajaran Lartangya masih perlu ditingkatkan agar lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep bangun datar terutama dalam pembuatan kartu soal lebih banyak lagi. Media pembelajaran Lartangya memudahkan proses pembelajaran, meningkatkan minat siswa, dan mendukung pemahaman materi secara visual dan interaktif
2. Media pembelajaran Lartangya menghasilkan penilaian dari ahli materi dan ahli media sebesar 96%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori “sangat layak” yang berarti media pembelajaran Lartangya layak digunakan sebagai media pembelajaran materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar.
3. Media pembelajaran Lartangya menghasilkan penilaian dari uji coba terhadap peserta didik. Pada kelompok 1 mendapatkan skor 10 dari 3 soal yang dikerjakan, kelompok 2 mendapatkan skor 10 dari 4 soal yang dikerjakan, kelompok 3 mendapatkan skor 20 dari 5 soal yang dikerjakan, dan kelompok 4 mendapatkan skor 30 dari 7 soal yang dikerjakan.

Daftar Rujukan

- Kristin, F. (2017). Keberhasilan belajar mahasiswa ditinjau dari keaktifan dalam perkuliahan dengan menggunakan pembelajaran active learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(2), 405-413.
- Sitepu, J. M., & Hutasuhut, S. N. H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan Bounce Magic Ball Pada Kelompok A Di Ra Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 9(2), 35-49.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*.
- Syuhada, F. (2017). *Penerapan media audio-visual untuk meningkatkan Pemahaman materi PAI pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Kota Jantho* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Widiasih, JW, (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas XI IPS SMA

Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial.

Wiyono, E., Labulan, P. M., & Siddik, M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V (Lima) SD Muhammadiyah Sangatta Utara. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar peserta didik. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.