

UNITRI Press

Hieronimus bili



Lecture -- no repository 039



Lecture



Gambella University

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3302241343

Submission Date

Jul 25, 2025, 9:49 AM GMT+2

Download Date

Jul 25, 2025, 9:50 AM GMT+2

File Name

Hieronimus_Bili_2018730033.docx

File Size

49.7 KB

10 Pages

1,586 Words

10,561 Characters

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 11%  Internet sources
- 7%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)



Top Sources

11%	Internet sources
7%	Publications
2%	Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Publication	Musyafak Musyafak, Muhamad Rifa'i Subhi. "Strategi Pembelajaran Pendidikan A...	2%
2	Publication	Asri Wahyuni, Supratman Supratman, Puji Lestari. "Smart Apps Creator (SAC) Assi...	1%
3	Internet	zombiedoc.com	1%
4	Internet	wislah.com	<1%
5	Internet	ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id	<1%
6	Internet	text-id.123dok.com	<1%
7	Internet	www.scribd.com	<1%
8	Internet	core.ac.uk	<1%
9	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
10	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
11	Internet	repo.iain-tulungagung.ac.id	<1%

12	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
13	Internet	tadanoinformation.blogspot.com	<1%
14	Internet	www.researchgate.net	<1%
15	Publication	Sulistya Sulistya. "Peningkatan Hasil Belajar Pembagian Pecahan Biasa dengan P...	<1%
16	Internet	indeksprestasi.blogspot.com	<1%
17	Internet	jurnal.unej.ac.id	<1%
18	Publication	Sapiruddin, Diana Aulia, Baiq Aryani Novianti. "Pengembangan Lembar Kerja Pes...	<1%

PENGEMBANGAN MEDIA MATH POLLY UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP MATERI KELIPATAN DI SDN MERJOSARI 1
KOTA MALANG

SKRIPSI

DISUSUN OLEH
HIERONIMUS BILI
2018730033



2025

RINGKASAN

Ketersediaan media pembelajaran yang inovatif seperti Math Polly berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi kelipatan di jenjang sekolah dasar. Media ini tidak hanya mendukung proses belajar yang lebih interaktif, [REDACTED] mendorong

[REDACTED] pengembangan ([REDACTED]) yang mencakup [REDACTED]

[REDACTED]. [REDACTED]

[REDACTED] Maret 2025 [REDACTED] SDN Merjosari 1 Kota Malang, diketahui bahwa pemahaman siswa kelas V terhadap materi kelipatan masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan melalui hasil tes formatif, di mana [REDACTED] 15 [REDACTED]

[REDACTED] sebesar 75, sementara [REDACTED]

[REDACTED] Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar: (1) guru dapat memanfaatkan media Math Polly sebagai sarana pembelajaran alternatif yang interaktif; (2) pihak sekolah memberikan dukungan terhadap pengembangan serta pemanfaatan media digital berbasis permainan edukatif; dan (3) peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan materi dalam media Math Polly atau mengintegrasikannya dengan teknologi yang lebih mutakhir.

Kata kunci: Pengembangan, Math Polly, Kelipatan.

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] berkelanjutan yang multifaset [REDACTED] menyentuh berbagai aspek penting kehidupan manusia. Pendidikan mencakup pengembangan nilai-nilai moral dan sosial, keterampilan, dan karakter, di samping transfer pengetahuan di lingkungan kelas formal. Untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat, membangun komunitas yang lebih kuat, dan memajukan pembangunan berkelanjutan, pendidikan merupakan instrumen penting (Arifin, Z., 2020). Menurut jurnal Wahyudi, S., & Kurniawati, A. (2022), yang mengutip John Dewey, pendidikan adalah proses pertumbuhan dinamis yang menghubungkan manusia dengan masyarakat melalui pengalaman yang terus berubah. Sudut pandang ini konsisten dengan teori-teori Dewey. Dengan kata lain, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan individu yang utuh secara moral, emosional, dan intelektual.

1 Pendidikan formal, yang diselenggarakan di lembaga-lembaga seperti sekolah, perguruan tinggi, atau lembaga yang diakui negara, merupakan [REDACTED]

1 jenis [REDACTED] paling umum. [REDACTED] disusun berdasarkan kurikulum yang metodis dan [REDACTED]

[REDACTED] tahap [REDACTED] mereka.

Emile Durkheim, yang dikutip dalam jurnal Astuti, P. (2020), menegaskan bahwa pendidikan formal penting untuk menegakkan ketertiban sosial dan menumbuhkan rasa kebersamaan. Menurut Paulo Freire, yang dikutip dalam artikel Andini, D., & Harahap, S. (2019), pendidikan formal krusial untuk menumbuhkan kesadaran kritis agar masyarakat dapat memahami ketidakadilan dan membantu mewujudkan perubahan sosial.

2025

SDN Merjosari 1 Kota Malang menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas V tentang kelipatan masih belum memadai. Setelah pembelajaran, tes formatif diberikan, dan hasilnya menunjukkan hal tersebut. Tiga belas dari dua puluh delapan siswa mendapatkan nilai [REDACTED] sementara [REDACTED] lima belas [REDACTED] 75. Pemahaman matematika seringkali sulit bagi siswa kelas V SD, terutama dalam hal kelipatan. Pemahaman ini sulit dipahami oleh banyak siswa, sehingga memengaruhi kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal terkait. Tantangan ini mungkin disebabkan oleh kurangnya sumber belajar yang menarik dan kurangnya variasi strategi pengajaran. Selain itu, meskipun infrastruktur dan fasilitasnya memadai, media Math Polly belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Inovasi dalam pendekatan pengajaran yang lebih bervariasi dan menarik diperlukan untuk mengatasi masalah yang diuraikan di atas secara efektif. Menjadikan media Math Polly sebagai bagian dari proses belajar mengajar merupakan [REDACTED] praktis [REDACTED] mengatasi [REDACTED] ini. [REDACTED]

memberikan penjelasan yang lebih interaktif dan visual tentang konsep kelipatan, media ini [REDACTED] lebih terlibat [REDACTED]

[REDACTED] Dengan bantuan Math Polly, pendidik dapat membuat latihan interaktif atau aktivitas berbasis permainan yang membantu siswa memahami konsep kelipatan. Misalnya, mereka dapat menggunakan animasi untuk membantu siswa menemukan pola dalam kelipatan suatu bilangan. Dalam situasi ini, strategi pembelajaran kooperatif, termasuk diskusi kelompok atau kerja sama pemecahan

[REDACTED] juga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Diharapkan dengan menggunakan kedua pendekatan ini, siswa dapat memahami konsep kelipatan dengan lebih mudah dan dapat belajar lebih efektif. A. Setiawan dan D. Kurniawan (2022).

Kemampuan Math Polly untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dengan metode yang menarik dan menghibur merupakan salah satu keunggulannya. Desain Math Polly yang menarik dan elemen-elemen pendukung pembelajaran berbasis permainan memudahkan siswa memahami materi pelajaran, terutama konsep-konsep abstrak seperti KPK dan FPB. Selain itu, Math Polly sangat baik dalam

Siswa menilai pemahaman mereka secara lebih mandiri berkat beragam soal latihan dan sistem umpan balik yang mudah dipahami (Santoso, H. (2020).

Sebuah studi oleh Febrianti dkk. (2023) yang menggunakan metode drill and practice untuk membuat materi pembelajaran interaktif berbasis web tentang kelipatan dan faktor untuk anak kelas lima merupakan salah satu dari beberapa studi sebelumnya yang relevan dengan studi ini. Dengan validasi materi mencapai 80% (sangat tinggi) dan validasi media mencapai 68% (tinggi), hasilnya menunjukkan bahwa media ini valid dan sesuai untuk digunakan, menunjukkan efikasinya dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, materi pembelajaran "Makalian" diciptakan oleh penelitian Agustina dan Susanto pada tahun 2022 dengan tujuan khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang konsep perkalian. Guru (100%) dan siswa (98,4%) memberikan umpan balik yang sangat positif terhadap media ini, dan pakar media (97%) serta pakar materi (92%), masing-masing, memberikan hasil

13

14

14

"Makalian" merupakan pilihan yang sangat baik untuk pendidikan matematika.

12

Selain itu, penelitian Prasetyo pada tahun 2021 menghasilkan multimedia interaktif untuk keliling bangun datar berbasis aktivitas pembelajaran. Validasi media mendapatkan skor 4,60, sementara validasi materi menunjukkan kelayakan yang

Dengan masing-masing 4,64 dan 4,88, uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Hasil uji N-gain sebesar 0,73, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, semakin memperkuat efikasinya.

Mengingat konteks di atas, para peneliti tertarik untuk membuat materi pendidikan interaktif seperti Math Polly untuk membantu siswa sekolah dasar kelas lima lebih memahami gagasan kelipatan.

B. Tujuan Pengembangan Media Math Polly

Tujuan dari karya ini adalah untuk membuat Math Polly berdasarkan konten kelipatan yang andal dan berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap gagasan kelipatan.

C. Spesifikasi Produk

1. Media Fisik

- a) Bentuk: Papan permainan interaktif.
- b) Bahan: Kertas laminasi tahan air dan kartu angka berbasis konsep kelipatan.

2. Komponen

- a) Kartu angka kelipatan.

- b) Papan permainan berbasis tantangan soal.
- c) Panduan guru untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan.

Penemuan dan penerapan papan permainan interaktif untuk pengajaran matematika di sekolah dasar merupakan tujuan utama pengembangan sumber belajar ini. Melalui pendekatan berbasis permainan, materi ini bertujuan

Jangkauan media meliputi:

- a) Konsep kelipatan, KPK, dan FPB yang diajarkan di tingkat sekolah dasar.
- b) Target Pengguna: Siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV hingga VI.
- c) Komponen Media: Kartu angka kelipatan, papan permainan berbasis tantangan soal, dan panduan guru.
- d) Metode Pembelajaran: Pendekatan pembelajaran kooperatif dan berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa.
- e) Evaluasi: Pengukuran efektivitas media pembelajaran melalui uji coba di kelas, termasuk observasi dan tes pemahaman siswa.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah berikut digunakan untuk menjaga fokus penelitian dan pengembangan:

- a) Keterbatasan Materi: Media ini hanya mencakup konsep KPK dan

FPB, tidak mencakup materi matematika lainnya.

- b) Konteks Pembelajaran: Media ini dirancang untuk pembelajaran dalam kelas dengan bimbingan guru, bukan untuk pembelajaran mandiri secara daring.
- c) Bahan Media: Media fisik yang digunakan berupa kertas laminasi tahan air, sehingga tidak mencakup media berbasis digital atau aplikasi.
- d) Subjek Penelitian: Pengujian media dilakukan pada siswa sekolah dasar kelas IV hingga VI di satu atau beberapa sekolah yang ditentukan sebagai sampel.
- e) Durasi Uji Coba: Pengujian media dilakukan dalam beberapa pertemuan dengan durasi yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran matematika di sekolah.
- f) Evaluasi Kelayakan: Penilaian efektivitas hanya berdasarkan hasil tes pemahaman siswa dan observasi keterlibatan selama permainan, tidak mencakup analisis jangka panjang terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Pengembangan

konsep game-based learning dalam pembelajaran matematika, yang mendukung teori bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, dalam belajar. pengembangan ini juga berkontribusi pada , yang

_____ pemahamannya _____
_____ yang aktif _____ interaktif Pebri Dayani Siregar
(2021).

2. Manfaat Bagi siswa

Prinsip _____
_____ dipahami lebih baik dengan bantuan media yang
menghibur dan sederhana ini. Selain itu, dengan mendorong _____
_____ berpartisipasi _____ permainan ini
meningkatkan motivasi mereka dan memupuk hubungan antar teman
yang mendorong pemikiran kritis dan kerja sama tim (Anggraini,
Nurhayati, dan Kusumaningrum, 2021).

3. Bagi guru dan sekolah

Media pembelajaran ini menjadi alat bantu yang inovatif untuk
meningkatkan efektivitas pengajaran matematika. Guru dapat
menggunakannya sebagai variasi dalam metode pembelajaran,
sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi
siswa. Selain itu, sekolah juga memperoleh manfaat dengan adanya
model pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan dalam
berbagai mata pelajaran lain, sehingga meningkatkan kualitas
pendidikan secara keseluruhan Pebri Dayani Siregar (2021).

4. Pengembangan penelitian selanjutnya

Temuan penelitian ini dapat digunakan untuk menginformasikan pembuatan materi pembelajaran berbasis permainan tambahan, baik digital maupun taktil. Penggabungan teknologi ke dalam permainan ini atau adaptasinya terhadap konsep matematika lainnya dapat menjadi subjek penelitian di masa mendatang. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis permainan untuk berbagai populasi siswa dan jenjang pendidikan. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya bermanfaat dalam implementasi langsung di kelas, tetapi juga memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan secara lebih luas Anggraini et al. (2021).