

**PENGEMBANGAN MEDIA GURITA PINTAR
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SDN PETUNG 02 BANGSALSARI
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :

Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

NIM : 204101040004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA GURITA PINTAR
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SDN PETUNG 02 BANGSALSARI
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

NIM : 204101040004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA GURITA PINTAR
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SDN PETUNG 02 BANGSALSARI
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

NIM : 204101040004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.

NIP. 198606132015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA GURITA PINTAR
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SDN PETUNG 02 BANGSALSARI
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Senin

Tanggal: 17 November 2025

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 19870522015031005

Dani Hermawan, M.Pd
NIP.198901292019031009

Anggota:

1. Dr. Hartono, M.Pd.

2. Mohammad Kholil, M.Pd.

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muhsin, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا ۖ إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: *(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.**



* Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemah, (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2010), 2

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya, serta didampingi oleh doa dan usaha yang tak pernah terlupakan, saya hadirkan sebuah karya kecil ini sebagai ungkapan cinta dan kasih yang tulus kepada :

1. Bapak saya yaitu Bapak Tiyari Susanto sebagai sumber penyemangat utama dalam hidup penulis. Terima kasih atas dukungan, perhatian, kasih sayang, dan bimbingan yang luar biasa selama ini. Semoga bapak selalu sehat dan panjang umur untuk menyaksikan kesuksesan penulis di masa depan.
2. Ibu tercinta saya, yaitu ibu Maryam adalah sosok ibu luar biasa yang telah merawat dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas doanya yang tiada henti selama proses penulisan ini. Semoga Allah selalu melindungi dan memberkati ibu dengan umur yang panjang karena ibu selalu mendampingi setiap langkah hidup dan pencapaian penulis.
3. Partner hidup saya, yaitu istri saya tercinta Siti Faridatus Sa'adah, S.H yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup saya dan berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, Terimakasih juga telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah dan segala usaha yang diberikan serta dukungan dan support dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Kedua Adik saya yaitu Raihanah Safwatul Ramadani dan Balqis Faiha Balighoh yang selalu menjadi support sistem terbaik sepanjang kehidupan saya.

ABSTRAK

Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas, 2025: *"Pengembangan Media Gurita Pintar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Petung 02 Bangsalsari Jember"*.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Gurita Pintar, Mata Pelajaran Matematika*

Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran mulai dikembangkan dan diterapkan di setiap sekolah. Salah satu media yang digunakan yaitu media gurita pintar. Berdasarkan hasil observasi di SDN Petung 02 Bangsalsari penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Sehingga media gurita pintar ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1). Bagaimana pengembangan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari, 2). Bagaimana kelayakan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari, 3). Bagaimana kepraktisan penggunaan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari.

Tujuan dalam penelitian ini adalah : 1). Untuk mendeskripsikan pengembangan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V SDN Petung 02 Bangsalsari, 2). Untuk mendeskripsikan kelayakan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari. 3). Untuk mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau R&D (*Research and Development*) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan media, proses pengembangan, tingkat kelayakan produk, serta respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dalam penelitian ini adalah : 1) Proses pengembangan media Gurita Pintar, dilakukan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bersifat sistematis. 2) kelayakan media, diperoleh dari hasil validasi oleh tiga ahli. Validator ahli materi memperoleh rata-rata skor 90,7% (sangat layak), validator ahli media 84,4% (layak), dan validator ahli pembelajaran 89% (sangat layak). Secara keseluruhan, media *Gurita Pintar* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Matematika. 3) kepraktisan penggunaan media, ditunjukkan melalui hasil uji coba lapangan kepada 29 siswa kelas V SDN Petung 02 Bangsalsari. Respon siswa terhadap media mencapai 94% dalam kategori sangat praktis dan menarik. Siswa merasa lebih antusias, aktif dalam kegiatan kelompok, serta mudah memahami materi bilangan cacah melalui aktivitas bermain sambil belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V SDN Petung 02 Bangsalsari”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas dan pelayanan kepada penulis
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Erfan Efendi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam

menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Bapak Mohammad Kholil. S.Si.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Fikri Apriyono, S.Pd,M.Pd. selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru dikehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Ibu Rohmatul Muslifah, S.Pd. selaku Kepala SDN Petung 02 yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Qurotul Aini, S.Pd.Gr. selaku wali kelas V SDN Petung 02 yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar SDN Petung 02 yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 08 September 2025



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	25

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	41
C. Uji coba produk.....	45
D. Desain Uji Coba	46
BAB IV PEMBAHASAN.....	59
A. Profil SDN 02 Petung	59
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data	61
C. Revisi Produk.....	82
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	85
A. Kajian Produk yang telah direvisi.....	85
B. Saran Pemanfaatan, Disminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	88
C. Kesimpulan	90
DAFTAR PUSTAKA.....	93

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1	Kriteria Kelayakan Media	54
Tabel 3.2	Analisis Kepraktisan Media.....	55
Tabel 4.1	Jumlah Peserta Didik.....	61
Tabel 4.2	Hasil Validasi Materi.....	69
Tabel 4.3	HasilValidasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	71
Tabel 4.5	Hasil Analisis Validator.....	73
Tabel 4.6	Hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	76
Tabel 4.7	Hasil Uji Coba.....	78


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 1.1	Wawancara bersama Ibu Qurotul Aini,S.Pd. Gr.....	6
Gambar 1.2	Pembelajaran di kelas VA	7
Gambar 3.1	Model Pengembangan ADDIE.....	45
Gambar 4.1	Hasil Pengembangan	68
Gambar 4.2	Implementasi media.....	75
Gambar 4.3	Media Sebelum Revisi.....	83
Gambar 4.4	Media Sesudah Revisi.....	83
Gambar 4.5	CP dan TP pembelajaran	84
Gambar 4.6	Barcode Buku Materi.....	84



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Pembelajaran berkaitan dengan standar proses.¹

Berdasarkan pasal 1 ayat 20 UU Sdinas tahun 2003 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Definisi ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi merupakan interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar.²

Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, pasal ini sangat relevan. Seringkali, pembelajaran matematika masih bersifat konvensional, yaitu guru menjadi pusat informasi sedangkan siswa hanya

¹ Sri Hastuti, Desain Pembelajaran Matematika (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), 2.

² <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-154> diakses pada tanggal 18 September 2025

berperan sebagai penerima pengetahuan. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan sulit memahami konsep yang abstrak. Pembelajaran matematika merupakan salah satu bagian terpenting didalam pengetahuan sebab matematika menjadi dasar dari pembelajaran diberbagai bidang kehidupan. Mempelajari matematika bertujuan untuk berfikir logis, kritis dan rasional serta dapat menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan.

Pada pembelajaran matematika, tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah siswa mampu mengembangkan kemandirian, kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran matematika sangat berperan penting bagi siswa sebagai bekal pengetahuan serta pembentukan sikap dan pola pikirnya. Mata pelajaran ini diajarkan di sekolah karena bertujuan agar siswa mampu memecahkan persoalan di kehidupan sehari-hari dan persoalan lain baik di sekolah ataupun di rumah.³ Dalam memecahkan pembelajaran yang bersifat sistematis diperlukan media atau alat yang mampu mempermudah proses pembelajaran. Matematika sebagai ilmu dasar yang tidak dapat terpisahkan dengan problematika kehidupan dan dibutuhkan oleh manusia dalam menyelesaikan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Matematika merupakan suatu cara berpikir, cara menyusun kerangka dasar pembuktian logis serta perbendaharaan ide-ide dan pola-pola yang kreatif, sehingga para ahli mengatakan bahwa matematika merupakan seni berpikir yang kreatif Oleh karena itu, dengan mempelajari matematika diharapkan bahwa siswa dapat berpikir logis dan kreatif sehingga terbentuklah

³ Roichanah Insafi, Pengembangan Media Buku Saku Untuk Meningkatkan Ketrampilan Literasi Numerasi Pada Materi Lingkaran Kelas VI SDN Pandanrejo 01 Kota Batu Tahun 2022/2023,|| Jurnal Pendidikan Taman Widay Humaniora, 2023, 882.

karakter pribadi siswa yang kreatif, imajinatif, berpikir logis dan sistematis.⁴

Hal ini sesuai dengan Surah Ar-Rahman ayat 1-4 yang berbunyi:

الرَّحْمَنُ ﴿١﴾ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ﴿٢﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ﴿٣﴾ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ﴿٤﴾

Artinya : “(1) Tuhan Yang Maha Pemurah, (2) Yang telah mengajarkan Al-Qur'an, (3) Dia menciptakan manusia, (4) Mengajarnya pandai berbicara.” (QS. Ar-Rahman: 1-4).⁵

Dalam tafsir Jalalain, ayat ini menunjukkan bahwa Allah menganugerahkan kepada manusia potensi akal, ilmu, dan kemampuan berpikir³. Dengan demikian, pembelajaran matematika hendaknya diarahkan untuk mengembangkan potensi berpikir logis dan kreatif siswa sebagaimana karunia Allah tersebut. Pada tingkat sekolah dasar, siswa umumnya masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk membantu dalam kemampuan berpikir logis dan kreatif siswa yang sesuai dengan tuntunan ayat Al-Qur'an diatas.

Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran mulai dikembangkan dan diterapkan di setiap sekolah. Media pembelajaran berarti suatu bentuk alat dan bahan yang digunakan dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada peserta didik dengan

⁴ Mohammad Kholil dan lailatul usriyah, Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah, *MADRASAH Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* vol 12 no 1. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442> 2019.53.

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2011), jilid 10, h. 412.

tujuan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar.⁶ Media pembelajaran adalah seluruh materi yang mampu dimanfaatkan jika menerangkan keterangan pelajaran kepada siswa yang mampu meningkatkan pandangan, penilaian, ketertarikan, minat siswa dan keinginan belajar maka mampu menyemangati keadaan sistem belajar berbentuk media pendidikan yang berhubungan dengan program pendidikan dan berperan untuk menguraikan analisis pengajaran akan diusulkan, kemudian mampu memperoleh arah bimbingan secara bertambah lancar dan unggul.⁷

Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.⁸ Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa.

Adapun manfaat media pembelajaran, yaitu: (1) memberikan pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan sistematis dan membantu dalam penyajian materi

⁶ Siwi Pawestri Apriliani And Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4. No. 4 (2020): 994-1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.

⁷ Fatuhtik Amatda, Imron Fauzi, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA di ...," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 11, No. 11 (2022), <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59371>.

⁸ Syaifullah, S., & Hartono, H. (2022). *Pengembangan film animasi kartun sebagai media pembelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Probolinggo*. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 71-78. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v3i2.161>

menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (2) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan dapat memahami pelajaran dengan mudah.⁹

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika ialah Gurita Pintar. Media Gurita Pintar merupakan media pembelajaran yang identik dengan banyaknya tentakel yang dimiliki dan setiap tentakelnya akan diisi dengan beberapa soal yang berkaitan dengan pelajaran Matematika di kelas V. Bahan yang diperlukan terdiri dari kertas yang di atasnya dilapisi dengan mika yang berbentuk gambar kepala gurita dan tentakelnya berisi beberapa soal yang digabungkan menyerupai rantai.

Penelitian terdahulu, sudah membahas media pembelajaran gurita pintar. Terdapat beberapa mata pelajaran yang diimplementasikan dalam bentuk media gurita pintar. Contohnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Kemudian, gurita pintar didesain dengan praktis mudah dipahami dan mudah dibawa kemana kemana. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Heri Setiawan penggunaan gurita pintar ini layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁰ Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Cut Fitriyani juga menunjukkan bahwa gurita pintar ini dapat

⁹ Teni Nurita, 2018 "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Misykat, vol 03 no 1. 2.

¹⁰ Heri Setiawan, Heri Hadi Saputra, Mansur Hakim, Ida Emiana, dan Umar, "Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Universitas Mataram Vol 7. Nomor 1, (Februari 2022).

melatih motorik halus pada anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk proses pembelajaran.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan ibu Qurrotul Aini, S.Pd.Gr. selaku guru di SDN Petung 02 menurutnya penggunaan media pembelajaran sangat penting, namun pada dasarnya terlihat bahwa di Sekolah Dasar Negeri Petung 02 Bangsalsari, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas dan guru pada umumnya disini masih menggunakan papan tulis, buku paket, serta lembar kerja siswa.¹²



Gambar 1.1
Wawancara dengan ibu Qurrotul Aini, S.Pd.Gr.

Terlihat pada gambar 1.1 pada saat wawancara bersama ibu Qurrotul Aini, S.Pd.Gr. beliau mengatakan bahwa di Sekolah Dasar Negeri Petung 02 metode pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, yaitu menggunakan buku paket, buku tulis, dan papan tulis sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi. hal tersebut terlihat pada gambar 1.2

¹¹ Cut Fitriyanti , Jamaliah Hasballah dan Hijriati (2023),” Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak”. Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL). <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i2.4879>.

¹² Wawancara bersama ibu Qurrotul Aini, S.Pd.Gr di SDN Petung 02 pada tanggal 13 Agustus 2025.



Gambar 1.2
Pembelajaran dikelas VA

Pada Gambar 1.2 menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran yang berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran, terlihat siswa hanya berfokus pada buku paket, buku tulis serta papan tulis sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi, siswa terlihat duduk secara individu pada bangku masing masing dan fokus pada lembar kerja dihadapannya, dan kegiatan belajar tersebut tidak dilaksanakan secara berkelompok melainkan secara individu. setelah dilakukan wawancara bersama dengan ibu Qurrotul Aini S.Pd.Gr. yang diketahui bahwa beliau tidak menggunakan media pembelajaran, karena terbatasnya atau tidak adanya media pembelajaran yang bisa digunakan pada materi matematika di SDN Petung 02, sehingga suasana belajar kurang bervariasi dan minimnya media pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga terlihat monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh proses pembelajaran karena pada proses pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Selain itu, pendidik juga menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran karena pendidik merupakan penghantar pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik, sehingga diharapkan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi acuan untuk membantu peserta didik mencapai suatu perubahan yang positif. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila proses pembelajaran tersebut menyenangkan¹³

Dengan demikian, peneliti melakukan pengembangan media gurita pintar ini untuk membantu mengatasi keterbatasan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Petung 02 Bangsalsari, Sehingga media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Penulis memilih media ini dikarenakan pengembangan media gurita pintar tersebut bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan berbagai materi pembelajaran yang lain, hal ini membuat media gurita pintar berpotensi menjadi alat alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, selain itu keunikan media ini terletak pada bahan yang digunakan, yaitu tantakel gurita pintar terbuat dari mika warna, sehingga lebih awet, kuat, dan menarik dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, media gurita pintar ini tidak hanya berbeda dari

¹³ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2009),15.

penelitian sebelumnya, tetapi juga lebih praktis dan tahan lama untuk digunakan jangka panjang dalam proses pembelajaran di SD Negeri Petung 02 Bangsalsari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Gurita Pintar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari Kabupaten Jember”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media guritpa intar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari?
2. Bagaimana kelayakan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun Tujuan yang telah penulis rumuskan berdasarkan penelitian dan Pengembangan ini adalah :

1. Untuk mendeksripsikan pengembangan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V SDN Petung 02 Bangsalsari
2. Untuk mendeksripsikan kelayakan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari.

3. Untuk mendeksripsikan kepraktisan penggunaan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti di dalam penelitian ini media gurita pintar yang disesuaikan pada mata pelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar Negeri Petung 02. Media pembelajara ini dirancang dan di sesuaikam dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, sehingga dengan hal tersebut tentunya akan dapat menumbuhkan hasil belajar bagi siswa. Mengenai hal tersebut, adapun spesifikasi produknya sebagaimana berikut :

1. Media gurita dikembangkan berbasis permainan untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran Matematika agar lebih menarik.
2. Media gurita pintar berbentuk gurita yang tentakelnya bisa di bongkar pasang dan berbahan dari mika warna.
3. Media gurita pintar berbentuk layaknya gurita yang memiliki banyak tantakel yang menyerupai rantai, dan berisi tentang materi soal Matematika
4. Media gurita pintar memiliki karakteristik yang menarik sehingga dapat memberikan motivasi dan menimbulkan daya tarik belajar siswa.
5. Media gurita pintar selain bisa di bongkar pasang, juga bisa digonta ganti dengan soal lain, dengan cara mengganti soal sebelumnya.
6. Media gurita pintar dilakukan secara berkelompok.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran Matematika merupakan suatu hal yang sangat penting dilakukan, karena dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk memudahkan dalam mengkaitkan materi pembelajaran pada media gurita pintar. Tidak hanya itu media pembelajaran yang menarik dan unik dapat memikat perhatian dan semangat peserta didik, sehingga peserta didik dapat memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran secara berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana belajar yang kondusif serta inovatif, sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta siswa dapat terbantu dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya maka melalui suatu pembelajaran yang menggunakan media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media yang menarik, sehingga membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat menjadi refrensi bagi guru serta dapat menambah pengetahuan agar bisa mengembangkan media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media gurita pintar diharapkan dapat manfaat dan kontribusi yang baik serta dapat membantu keefektifan penggunaan media pembelajaran

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang cara menghasilkan suatu produk media pembelajaran ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. Bagi Lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan adanya media gurita pintar diharapkan dapat dijadikan bahan referensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan media gurita pintar.

6. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya media gurita pintar diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan

perkembangan teknologi di bidang pendidikan, dan juga dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Media gurita pintar memiliki asumsi dan keterbatasan tersendiri dari produk yang akan dikembangkan. Asumsi pada pengembangan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran Matematika kelas V sebagaimana berikut :

Asumsi penelitian :

1. Media gurita pintar bertujuan untuk memikat fokus belajar peserta didik yang kesulitan dalam kekondusifan pembelajaran pada materi Matematika
2. Media gurita pintar dapat memecah fokus peserta didik untuk bisa mempermudah memahami dan lebih aktif terhadap pembelajaran Matematika.

Keterbatasan peneliti :

1. Pengembangan media gurita pintar hanya dapat dilakukan berkelompok.
2. Pengembangan media gurita pintar hanya dapat dilakukan secara bergantian.
3. Media tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang
4. Media harus didesain dengan konsep belajar yang semenarik mungkin agar penggunaannya dapat berjalan lebih aktif.
5. Setiap tentakel hanya dapat diisi soal tertentu dalam jumlah terbatas. Jika guru ingin menambah jumlah soal, guru harus mengganti kertas soal secara manual sehingga tidak praktis untuk materi yang lebih luas.

6. Desain media masih bersifat sederhana dan belum memiliki banyak variasi. Validator ahli media juga menyarankan penambahan variasi pada tampilan agar lebih menarik bagi siswa

G. Definisi Istilah

Definisi Istilah yang digunakan dalam penelitian memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian istilah yang dijelaskan. Dalam penulisan ini maka peneliti mendefinisikan sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian yang dilakukan adalah pembuatan media pembelajaran dengan cara mengadaptasi media yang sudah ada sebelumnya, adapun karakteristik khusus yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan bahan mika/akrilik yang lebih awet dan tahan lama untuk digunakan jangka panjang, serta desain tantakel yang berisi soal matematika, sehingga dapat digunakan secara interaktif dalam pembelajaran berkelompok pada mata pelajaran matematika bilangan cacah kelas V di SD Negeri Petung 02 Bangsalsari Kabupaten Jember.

2. Media Gurita Pintar

Media Gurita pintar merupakan media yang identik dengan banyaknya tentakel yang dimiliki, dan setiap tentakelnya akan di isi dengan beberapa soal yang berkaitan dengan pelajaran yang akan diperdalam pemahamannya. Media gurita pintar didesain untuk meningkatkan suasana belajar menjadi lebih baik lagi dan mengutamakan

kerja sama kelompok dalam penggunaannya. Gurita pintar ini adalah inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih praktis karena dalam proses pembuatannya menggunakan alat dan bahan yang mudah dijumpai dan relatif murah. Sehingga dalam hal ini siswa akan dibekali dengan keterampilan hard skill dengan belajar menggunakan media.

3. Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kegiatan pembelajaran matematika yang membahas tentang materi bilangan cacah dengan menggunakan media gurita pintar, materi bilangan cacah merupakan bilangan bernilai positif yang dimulai dari nol sampai tak terhingga dan tidak memiliki bilangan negatif. Bilangan cacah dituliskan sebagai $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, \dots\}$. Materi bilangan cacah di sekolah dasar meliputi operasi dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dalam penelitian ini, fokus pembelajaran bilangan cacah adalah pada operasi penjumlahan dan pengurangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat berbagai hasil penelitian sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang akan dihasilkan oleh peneliti. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran Gurita Pintar sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Heri Setiawan dengan Jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan Gurita Kata berbasis karakter pada materi menulis puisi di kelas IV SD. Selain menguatkan materi menulis puisi juga disisipkan nilai-nilai karakter agar hasil belajar yang diperoleh siswa lengkap dan utuh. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain pengembangan model ADDIE. Instrumen penelitian terdiri atas angket ahli media, materi, serta angket kelayakan pengguna. Data yang dikumpulkan yaitu nilai kelayakan dari ahli dan pengguna serta saran sebagai masukan media Gurita Kata yang dikembangkan.

Hasil uji kelayakan dua ahli media pembelajaran, satu ahli materi kebahasaan SD serta seorang praktisi menunjukkan bahwa media Gurita Kata yang dikembangkan layak dari segi ahli media, materi, dan praktisi.

Selain uji kelayakan kepada ahli, media Gurita Kata juga diujicobakan kepada sembilan siswa kelas IV dari SDN 3 Cakranegara. Respons siswa menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak dari segi tampilan maupun isi materi. Berdasarkan analisis yang dilakukan diperoleh simpulan bahwa media gurita untuk siswa kelas IV sekolah dasar sangat layak digunakan dalam membelajarkan menulis puisi untuk siswa kelas IV SD.¹⁴

2. Penelitian ini dilakukan oleh Sri Anika Cahayu, Upik Yelianti, Asrial, Eryan Johan Wicaksana dan Revny Nataliya dengan judul “Efektivitas Problem Based Learning Berbasis Game Gurita Point dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa SMP”.

Efektivitas pembelajaran merupakan indikator bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran yang dirancang memberikan hasil yang baik untuk siswa maupun pendidik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan model Problem Based Learning berbasis game gurita point dengan Lesson Study terhadap hasil belajar kognitif materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa SMP.

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK dengan subjek siswa kelas VII SMP Negeri 6 Sungai Penuh yang berjumlah 21 siswa, melalui kegiatan Lesson Study yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu perencanaan (Plan), pelaksanaan (Do) dan refleksi (See). Teknik pengumpulan data

¹⁴ Heri Setiawan, Heri Hadi Saputra, Mansur Hakim, Ida Emiana, dan Umar, “Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Universitas Mataram Vol 7. Nomor 1, (Februari 2022).²⁴

yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam menguji keefektifan pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Data penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rata-rata hasil belajar kognitif siswa di Kelas VII SMP Negeri 6 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2022/2023 meningkat sebesar 8,23%. Persentase ini menunjukkan bahwa model Problem Based Learning berbasis game gurita point dengan Lesson Study efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.¹⁵

3. Penelitian ini dilakukan oleh Melinda Susilarini, Siti Halimatus Sakdiyah dan Farida Nur Kamila dengan judul “Pengaruh Gurita Pintar Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gunungsari Dalam Pembelajaran Matematika”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran di kelas VI SDN Gunungsari yang kurang bervariasi dan cenderung kaku, sehingga materi yang disampaikan tidak mampu meningkatkan aktivitas siswa secara optimal.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experimental, di mana dua kelas yaitu kelas VI A sebagai kelas kontrol dan VI B sebagai kelas eksperimen, masing-masing terdiri dari 20 siswa.

¹⁵ Sri Anika Cahayu. Et.all. (2024). “Efektivitas Problem Based Learning Berbasis Game Gurita Point dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa SMP”, BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Doi: <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i1.28029>, 80.

Kelas eksperimen menggunakan media Gurita Pintar, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan menggunakan uji independent paired sample t-test untuk menilai perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa antara kedua kelas tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa di kelas eksperimen mencapai 3,82, sedangkan di kelas kontrol hanya 2,69. Uji t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000, menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan di kelas eksperimen, dari rata-rata 61 pada pretest menjadi 88 pada posttest, dengan nilai t-test 0,000. Sebaliknya, kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan dari 54,5 menjadi 55,0, dengan nilai t-test 0,883, menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan. Sedangkan pada perbandingan posttest kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan p value 0,000 yang membuktikan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media gurita pintar dibandingkan pembelajaran konvensional.¹⁶

4. Penelitian ini dilakukan oleh Cut Fitriyanti , Jamaliah Hasballah dan Hijriati dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang disebut Kantong Gurita untuk meningkatkan keterampilan

¹⁶ Melinda Susilarini, et.al (2024).” Pengaruh Gurita Pintar Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gunungsari Dalam Pembelajaran MATEMATIKA”. Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.556.

motorik halus anak usia 4-5 tahun. Keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi otot kecil, terutama jari dan tangan, yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sebagai kerangka dalam proses pengembangan. Desain alat permainan ini berfokus pada kegiatan seperti menggambar pola dan menarik tali untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan fungsionalitas dan keamanan alat permainan. Implementasi dilakukan di TK Bunga Bangsa Aceh Besar dengan 12 anak usia 4-5 tahun sebagai partisipan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan motorik halus anak, dengan progres dari kategori "Mulai Berkembang" (MB) ke kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB) dalam empat hari penggunaan. Alat permainan Kantong Gurita terbukti efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Penelitian ini menekankan pentingnya alat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk pendidikan anak usia dini guna mengoptimalkan hasil pembelajaran dan perkembangan mereka.¹⁷

¹⁷ Cut Fitriyanti, Jamaliah Hasballah dan Hijriati (2023), "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak". *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)*. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i2.4879>.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Aurelly Issyibilla dan Maulfi Syaiful Rizal dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Gurita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Instrinsik Cerita Pendek”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media gurita pada materi unsur intrinsik cerita pendek dan mengetahui dampak dari implementasian metode pembelajaran ini.

Dalam penelitian ini metode pembelajaran yang digunakan yaitu Team Game Tournament (TGT) dengan media gurita. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode Team Games Tournament (TGT) dengan media gurita pada pembelajaran unsur intrinsik cerita pendek. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dan sumber data diperoleh dari observasi kelas XI-2 SMA Negeri 1 Kepanjen, wawancara pada guru, dan angket yang diberikan ke peserta didik. Teknik analisis data yang menggunakan reduksi data dimana data dirangkum dan dipilah pokok hal-hal penting.

Sedangkan penyajian data dalam penelitian ini dalam bentuk uraian deskripsi. Dengan hasil pengimplementasian metode pembelajaran dengan berbantuan media membuat siswa aktif dan ikut andil dalam setiap proses pembelajaran serta peserta didik tidak merasakan bosan saat membaca

materi maupun cerita pendek yang disajikan hal tersebut juga dapat bedampak baik pada hasil belajar siswa.¹⁸

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1	Heri Setiawan (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar	1. Mengembangkan media pembelajaran gurita/octopus. 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> tipe ADDIE.	1. Fokus pada materi menulis puisi 2. Objek penelitian siswa kelas IV Sekolah Dasar.	Fokus pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah.
2	Sri Anika Cahayu, Upik Yelianti, Asrial, Ervan Johan Wicaksana dan Revny Nataliya (2024)	Efektivitas Problem Based Learning Berbasis Game Gurita Point dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa SMP	Memfaatkan media gurita/octopus.	1. Fokus pada pembelajaran PBL dengan game gurit 2. Berusaha meningkatkan hasil belajar 3. Fokus pada materi klasifikasi makhluk hidup 4. Menggunakan metode kuantitatif	1. Fokus pada pengembangan media pembelajaran 2. Fokus pada mata pelajaran matematika tentang bilangan cacah. 3. Menggunakan metode R&D.

¹⁸ Aurellyya Issyibilla dan Maulfi Syaiful Rizal (2024) dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Gurita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Instrinsik Cerita Pendek, Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/refrensi/index> .23.

1	2	3	4	5	6
3	Melinda Susilarini, Siti Halimatus Sakdiyah dan Farida Nur Kamila (2024)	Pengaruh Gurita Pintar Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gunungsari Dalam Pembelajaran Matematika	Memfaatkan media gurita/octopus pada pembelajaran matematika	1. Menggunakan metode kuantitatif 2. Mengukur hasil belajar siswa	1. Menggunakan metode R&D model ADDIE. 2. Fokus pada pengembangan media
4	Cut Fitriyanti , Jamaliah Hasballah dan Hijriati (2023)	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak	1. Memfaatkan media gurita/octopus pada pembelajaran. 2. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.	Fokus pada perkembangan motorik halus .	1. Fokus pada pembelajaran matematika bilangan cacah 2. Subjek penelitian siswa kelas V di SDN Petung 2 Bangsalsari.
5	Aurellyya Issyibilla dan Maulfi Syaiful Rizal (2024)	Implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Gurita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Instrinsik Cerita Pendek	Sama-sama menggunakan media gurita/octopus	1. Menggunakan model penelitian kualitatif 2. Fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia unsur instrinsik cerita pendek.	1. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. 2. Fokus pada pembelajaran matematika

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas, media gurita pintar dikembangkan pada siswa sekolah dasar, siswa menengah pertama dan siswa menengah atas. Dan dalam penelitian yang peneliti lakukan pada saat ini lebih berfokus pada siswa sekolah dasar. Pengembangan ini berfokus pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan cacah Bab 1 di kelas V terkhusus di SDN Petung 02 yang berada di kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember. dimana pada penelitian ini berusaha memaparkan bagaimana proses pengembangan media dan juga penilaian dari kelayakan penggunaan media yang dilakukan melalui proses uji coba produk.

Kelemahan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang sebagian besar mengembangkan media berbasis digital maupun media permainan dengan desain visual yang lebih variatif media Gurita Pintar dalam penelitian ini masih memiliki beberapa kelemahan signifikan. Secara khusus, media ini masih bersifat non digital atau manual, sehingga tidak menyediakan pengalaman belajar berbasis teknologi seperti animasi, suara, maupun simulasi yang ditawarkan oleh media digital pada penelitian sebelumnya.

Selain itu, desain media Gurita Pintar masih sederhana dan memiliki keterbatasan variasi tampilan, sehingga kurang dalam aspek visual dibandingkan media gurita pada penelitian Heri Setiawan yang mengembangkan “Gurita Kata” berbasis karakter dengan tampilan lebih kaya nilai moral.

Sedangkan novelty penelitian ini terlihat jelas pada subjek penelitian yang diteliti, metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya pun berbeda jika penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif maka pada penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Selain itu, jika dilihat dari materi penelitian terdahulu lebih berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA maka, pengembangan ini lebih berfokus pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah dan pada pengembangan ini media yang peneliti kembangkan didesain dengan menggunakan bahan yang lebih kokoh dan awet seperti mika warna, akrilik, klik dan stiker animasi sehingga meminimalisir kerusakan dan media dapat digunakan dalam rentan waktu yang cukup lama.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Arsyad yang dikutip oleh Nizwardi dalam buku *Media dan Sumber Belajar*, media merupakan bentuk jamak dari kata medium, kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu medius, yang secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat di definisikan sebagai alat atau prantara dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁹ Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada

¹⁹ Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah. Media yang diintegrasikan dengan pengajaran disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Gagne menjelaskan bahwatujuan dari media pembelajaran itu sendiri sebagai alat untuk merangsang minat belajar peserta didik.²⁰ sedangkan menurut Adapun Sanaky mengemukakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mengantarkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Wiratmojo dan Sasonohardjo menyampaikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan materi pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran, pesan dan juga isi dari materi yang disampaikan.²¹ Penggunaan media pembelajaran, guru berusaha untuk menarik perhatian peserta didik karena kebanyakan siswa, jika hanya diberikan materi saja dengan metode yang monoton seperti metode ceramah maka akan menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh ketika penyampaian materi pengajaran.²²

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan prantara yang dimanfaatkan dalam

²⁰ Purwosiwi Pandansari, *Media Pembelajaran Game Fashion*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 17.

²¹ Amelia Putri Wulandari, dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education*: Vol. 5, No. 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

²² Amelia Putri Wulandari, dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education*: Vol. 5, No. 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

menyampaikan informasi atau pesan. Seorang guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki kemampuan yang memadai berkaitan dengan pemilihan penggunaan media yang akan digunakan, bagaimana proses penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta penyesuaian materi dengan media agar terbangunnya kerja sama yang baik dari media dengan pengguna untuk mempermudah proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran merupakan faktor yang penting, karena media pembelajaran dapat mengurangi kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton. Pembelajaran yang bersifat monoton yaitu pembelajaran yang disampaikan tanpa adanya perbedaan dari cara penyampaian materinya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; dan (d) fungsi ompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa Ketika belajar. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang

mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang jumlahnya besar yaitu: 1) Memotivasi minat atau tindakan 2) Menyajikan informasi 3) Memberikan instruksi.²³ Sedangkan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini lebih memfokuskan pada fungsi atensi suatu media pembelajaran dimana, media guru pintar ini didesain untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat berkonsentrasi dan fokus dalam belajar tanpa menimbulkan ketegangan dalam proses belajar mengajar.

c. Jenis-jenis Media

Media dapat dijadikan salah satu alat dalam menyampaikan konsep pembelajaran agar mampu menciptakan konsep belajar yang lebih kondusif untuk itu diperlukan kemampuan dalam memilih dan mendesain media yang cocok digunakan dalam

²³ Cecep Kustandi Darmawan Dandi, Pengembangan Media Pembelajaran (Jakarta: Kencana Divisi Prenadamedia Group, 2020). hal 16-17

pembelajaran. Secara umum jenis-jenis dari media pembelajaran dibagi dalam beberapa jenis, sebagai berikut :

1) Media Grafis : Media grafis termasuk media visual.

Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, juga termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel serta papan bulletin.

2) Media Audio : Berbeda dengan media grafis, media audio

berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Video: Video sebagai media audio-visual yang menampilkan

gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa

penting, berita) maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.²⁴

- 4) Permainan dan Simulasi : Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.²⁵

Media pembelajaran berupa permainan memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya para pelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitive. Permainan mungkin melibatkan satu pembelajar atau satu kelompok pembelajar. Permainan sering kali mengharuskan para pembelajar untuk menggunakan keterampilan menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menghasilkan solusi, atau memperlihatkan penguasaan atau konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisien yang tinggi, dengan melakukan permainan peserta didik mulai mengenal pola yang ada dalam situasi tertentu.²⁶

Sehingga dapat disimpulkan proses pembelajaran dengan penggunaan media berbasis games mampu memberikan kelebihan

²⁴ DinaIndriana, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran (Jogjakarta : 2011), h. 20

²⁵ Arief, dkk, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 28.

²⁶ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russel, Instructional Technology and Media For Learning (Jakarta: Kencana, 2014), h. 39.

yaitu: (1) memberikan tantangan dan motivasi kepada peserta didik, karena permainan dalam pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, (2) membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya hal tersebut peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang di desain dengan permainan sehingga mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

2. Media Gurita Pintar

Media Gurita Pintar merupakan media praktisi games yang berartikan sebuah gurita pintar yang mana nantinya oleh peneliti gambar guritanya tersebut dikemas semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat terpuaskan dan gurita pintar ini memiliki tantekel banyak dan panjang yang disetiap tantekelnya tersebut di bentuk seperti rantai yang saling mengikat dan nantinya akan di isi dengan soal-soal materi pembelajaran matematika. Media gurita pintar sengaja dibuat secara inovatif dan relevan sesuai kebutuhan peserta didik sehingga dapat mempermudah peserta didik.

Sebagai sebuah media visual, media gurita pintar memiliki beberapa keunggulan. Beberapa keunggulan media pembelajaran berbasis visual yaitu meningkatkan motivasi siswa²⁷, meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam

²⁷ Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>

pembelajaran,²⁸ lebih tertarik dan tertantang dalam belajar dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Merujuk pada penjabaran di atas maka dapat ditarik simpulan bahwa materi pelajaran akan mudah dipahami apabila diajarkan dengan cara menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satu upayanya yaitu dengan media pembelajaran gurita pintar.²⁹



²⁸ Hartati, H. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Media Visual. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 102–108.

²⁹ Setiawan, H., Hadi Saputra, H., Hakim, M., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1). <https://doi.org/10.28926/brilian>

3. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten.³⁰

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan. Menurut Sembiring salah satu alasan mengapa matematika dipelajari adalah karena berguna, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bahasa dan alat dalam perkembangan sains dan teknologi.³¹ Oleh sebab itu, matematika sering di terapkan atau digunakan dalam berbagai bidang usaha seperti perdagangan, perkantoran, pertanian, pendidikan dll.

Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika.

Pengetahuan matematika siswa lebih baik jika siswa mampu

³⁰ Depertemen Agama RI. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Matematika Madrasah Aliyah, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2004), h. 259

³¹ Novita E.I dan Anita Listiara, Evektifitas Metode Pembelajaran Gotong Royong untuk Menurunkan Kecemasan Siswa dalam Menghadapi Pelajaran Matematika,(Semarang: Jurnal Psikologi Unversias Diponegoro Vol. 3 No. 1, 2006), hal 11

mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Oleh karenanya, keterlibatan siswa yang aktif sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dapat membentuk pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya.³² Selain memahami dan menguasai konsep matematika, siswa akan terlatih bekerja mandiri maupun bekerja sama dengan kelompok, bersikap kritis, kreatif, konsisten, berfikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri dan bertanggung jawab.³³

b. Tujuan Pelajaran Matematika

Adapun tujuan pelajaran matematika di SD adalah:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan), sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut disekolah lanjutan
- 4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

³² Rahman Fitri, Penerapan Strategi The Firing Line pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batiputih, (Kolaka: Jurnal Pendidikan matematika UNP Vol. 3 No. 1, 2014), hal 18

³³ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), hal 68

- 5) Mengembangkan kemampuan dan sikap rasional, ekonomis dan menghargai waktu.
- 6) Meletakkan landasan berhitung yang kuat untuk mempelajari pengetahuan lebih lanjut.³⁴

c. Bilangan cacah

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti mengangkat mata pelajaran matematika sebagai materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran, materi yang digunakan adalah materi bilangan cacah. Bilangan cacah merupakan bilangan positif dan nol. Contohnya bilangan 0,1,2,3,4 dst. Bilangan cacah ini digunakan untuk menghitung jumlah benda yang terpisah, seperti jumlah murid di kelas, jumlah halaman buku dan jumlah hari dalam sebulan.³⁵

Sifat bilangan cacah sebagai berikut: Tertutup untuk operasi penjumlahan dan perkalian: 1) Hasil penjumlahan dan perkalian dua bilangan cacah selalu bilangan cacah. 2) Memiliki elemen identitas penjumlahan: Bilangan 0 adalah elemen identitas penjumlahan bilangan cacah. Artinya, jika 0 dijumlahkan dengan bilangan cacah lain, hasilnya tetap bilangan cacah itu sendiri. 3) Memiliki elemen identitas perkalian: Bilangan 1 adalah elemen identitas perkalian bilangan cacah. Artinya, jika 1 dikalikan dengan bilangan cacah lain, hasilnya tetap bilangan cacah itu

³⁴ Depdikbud, Kurikulum Pendidikan Dasar, (Jakarta: Depdikbud, 1993), h. 37

³⁵ Westy B. Kawuwung. Et all. "Buku ajar matematika dasar". (Jambi: IKAPI, 2024)hal 33.

sendiri. 4)Memiliki sifat asosiatif pada operasi penjumlahan dan perkalian: Jika a , b , dan c adalah bilangan cacah, maka berlaku $(a + b) + c = a + (b + c)$ dan $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$. 5) Memiliki sifat komutatif pada operasi penjumlahan: Jika a dan b adalah bilangan cacah, maka berlaku $a + b = b + a$. 5) Tidak memiliki sifat komutatif pada operasi perkalian: Jika a dan b adalah bilangan cacah, maka tidak selalu berlaku $a \times b = b \times a$.³⁶

Materi pada bilangan cacah memang terlihat sangat mudah namun nyatanya dilapangan banyak sekali siswa-siswi yang belum memahami terkait bilangan cacah terutama pada siswa-siswi di SDN Petung 02 sehingga dengan adanya hal tersebut, peneliti mendesain pembelajaran bilangan cacah ini dengan menggunakan media gurita pintar yang diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan kerja sama antar tim dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

³⁶ Westy B. Kawuwung. Et all. "Buku ajar matematika dasar". (Jambi: IKAPI, 2024)hal 37.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan media Gurita Pintar sebagai suatu produk media pembelajaran pada peserta didik kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari berupa metode Penelitian dan Pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Reaserch and Development* atau R & D.

Menurut Richey and Kellin dalam sugiono menyatakan bahwa metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan perancangan dan penelitian sebuah pengembangan dengan kajian sistematis berkaitan dengan menyusun rancangan suatu produk, mengembangkan atau menciptakan rancangan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. sedangkan menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono menyatakan bahwa penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.³⁷

Jadi, metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Sebuah perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret dilapangan. Pengembangan ini semata-mata dilakukan untuk meningkatkan produktivitas

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

kerja.

Jadi penelitian pengembangan ini bersifat *longitudinal* (bertahap atau *multy years*).³⁸ Produk yang dikembangkan jika dikaitkan dengan dunia pendidikan bisa berkaitan dengan sumber belajar maupun media pembelajaran dimana peneliti bisa mengembangkan produk tersebut agar dapat membantu proses belajar. Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan, berikut ini model-model dalam penelitian R&D ialah:

1. Model pengembangan Borg and Gall. Model ini memiliki 10 tahap pelaksanaan penelitian yang harus dilewati \therefore Penelitian ini melibatkan tahapan-tahapan yaitu: pengumpulan data dan informasi (research and information collecting), perencanaan (planning), pengembangan draf produk (develop preliminary form of product), uji coba awal di lapangan (preliminary field testing), revisi produk awal (main product revision), uji coba utama di lapangan (main field testing), revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan (operational product revision), uji operasional di lapangan (operational field testing), revisi akhir produk (final product revision), serta diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation).³⁹

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2015), 408.

³⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)

2. Model pengembangan 4D, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahapan: *define, design, develop, dan disseminate*.⁴⁰
3. Model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
4. Model pengembangan Plomp. Pengembangan Plomp terdiri dari 5 fase: investigasi awal, *design*/perancangan, realisasi/konstruksi, tes, evaluasi, & revisi, dan implementasi.⁴¹

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation* yang terkesan lebih sistematis dan praktis sesuai dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan. Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli. Dengan begitu desain intruksional bersifat efektif antara lingkungan belajar dengan pengaturan lembaga yang ada. Untuk melakukan penelitian dan pengembangan model ADDIE ada beberapa langkah-langkah yang harus dipahami, berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi permasalahan yang dialami dalam lembaga dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan analisis kebutuhan siswa beserta

⁴⁰ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan", *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06 (Juni,2023): 374

⁴¹ Mimik Fernandes, Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.1 (Februari,2020); 24

guru terhadap media yang diperlukan. Kemudian, melakukan deksripsi penyebab adanya kesenjangan antara fakta dan harapan.

2. Tahap desain, memulai mendesain media pembelajaran yang sudah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan dan dengan metode pengujian yang tepat.
3. Tahap pengembangan, melakukan pengembangan terhadap media disesuaikan dengan analisis maupun rencana yang telah dibuat.
4. Tahap implementasi, pada tahap implementasi atau pelaksanaan ini terlaksana setelah adanya revisi yang dilakukan melalui validator yang ditentukan. Pada tahap implementasi media sudah berada di fase layak untuk diterapkan
5. Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan berkaitan dengan proses maupun hasil sebelum atau sesudah pembelajaran.⁴²

Pengembangan dengan model ADDIE harus dilewati dengan sistematis melalui langkah *analysis, design, development, implementation dan evaluation* dengan memperhatikan analisis kebutuhan media yang diperlukan peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik beserta mata pelajaran yang telah ada agar dapat disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan melalui proses tersebut penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan dapat menciptakan dan mengembangkan media dengan baik dan seefektif mungkin.

⁴² Hamdah Fachurin, Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri, (Skripsi, IAIN Kediri, 2021), 35.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan juga *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan penjelasan dari setiap prosedur dalam penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilaksanakan ialah melakukan analisis tentang perlunya suatu pengembangan. Pada tahap analisis diperlukan identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan peserta didik terutama pada produk yang akan dikembangkan.⁴³ Pengembangan ini berkesinambungan dengan adanya permasalahan.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan langkah lanjutan setelah analisis dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep media pembelajaran Gurita Pintar berbasis alat peraga sederhana menggunakan bahan mika buram, klik kertas, akrilik, dan stiker animasi untuk mata pelajaran Matematika materi Bilangan Cacah.

Perancangan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

⁴³ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Addie Model," *Islamic Education Jurnal* 3, no. 1 (2019): 36. <https://doi.org/10.21070/Haqala.V3i1.2124>

Tahap desain bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang siap dikembangkan pada tahap berikutnya. Adapun gambaran umum dalam tahap desain ini meliputi:

- a. Konfirmasi calon pengguna, dilakukan kepada guru dan siswa kelas V SDN Petung 02 untuk mengetahui karakteristik, pengalaman belajar, serta kesiapan penggunaan media.
- b. Perumusan tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan capaian kurikulum pada mata pelajaran Matematika kelas V Bab 1 tentang Bilangan Cacah, dengan penekanan pada kemampuan menentukan, membandingkan, dan menghitung bilangan cacah sampai 100.000.
- c. Pembuatan media, merancang bentuk visual Gurita Pintar yang menarik dan fungsional.
 - a) Pemilihan warna dan tampilan visual, menggunakan warna-warna cerah agar media lebih menarik dan fokus siswa meningkat.
 - b) Perancangan aktivitas belajar dengan media, menyusun bentuk interaksi antara siswa dan media selama proses pembelajaran.
 - c) Penyusunan instrumen evaluasi, menyiapkan alat ukur sederhana untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media.

Tahap desain ini menjadi pondasi awal sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan (*Development*), di mana rancangan media

diwujudkan menjadi produk nyata yang siap diuji kelayakannya di kelas.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran dan memproduksi secara lengkap media yang sudah didesain sebelumnya. Pada proses pengembangan ini dilakukan pembuatan gurita pintar yang disertai dengan instrumen untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran itu sendiri. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media gurita pintar sebagai berikut:

- a. Siapkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti kertas, lem, benang, spidol.
- b. Kedua, gambarlah media gurita pintar sesuai dengan desain media yang ingin dikembangkan
- c. Ketiga, gunting bagian-bagian yang sudah didesain
- d. Keempat, potonglah kertas sebagai tantakel gurita pintar yang berisi soal bilangan cacah yang sudah dibuat
- e. Kelima, rekatkanlah bagian-bagian yang perlu direkatkan
- f. Keenam, kaitkanlah tentakel di kepala sehingga dapat berbentuk seperti gurita
- g. Terakhir, isilah hiasan dari media gurita pintar agar terlihat lebih bagus lagi.

Setelah media di buat sesuai dengan desain yang diinginkan maka, media diberikan kepada validator untuk melalui proses penilaian

yang akan di nilai oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. media akan dinilai dan diberikan saran agar dapat lebih baik lagi. Stelah media dinyatakan layak maka akan di lakukan implementasikepada peserta didik.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi atau penerapan sebagai langkah awal dalam pengenalan produk. Artinya media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran matematika, sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik.⁴⁴

Uji coba produk dilakukan bersama 29 siswa kelas V di SDN Petung 02. Produk penelitian yang telah dibuat harus diuji melalui beberapa alur yang bersifat ilmiah. Sehingga, kevalidan media bisa terukur dan teruji dengan baik.⁴⁵ Sehingga setelah adanya hasil uji coba produk ini dapat dilakukan kesimpulan yang menunjukkan media gurita pintar ini layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan jika ditemukan kekurangan dan ada masukan yang baik akan dipertimbangkan dalam perbaikan sehingga media layak untuk digunakansecara luas.

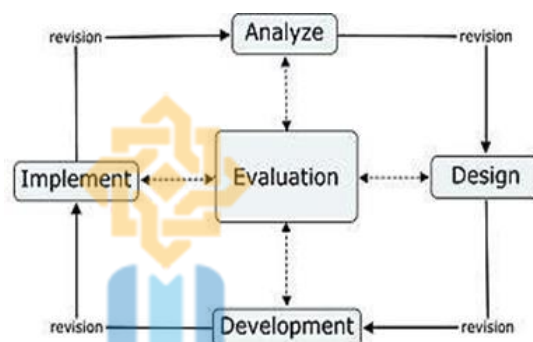
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan impelementasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media

⁴⁴ Lailatul Usriyah, *Model Dan Strategi Pembelajaran*, (Bandung Jawa Barat: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022), 2.

⁴⁵ GM. Rizka Zannah Ria, Pengembangan Media Culturak Box (Kotak Kebudayaan) pada materi MATEMATIKA Kelas IV di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023), 50.

pembelajaran yang berupa produk gurita pintar pada mata pelajaran matematika dengan tema Bilangan cacah. Hasil dari proses evaluasi digunakan revisi akhir agar mampu memenuhi kebutuhan, berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.⁴⁶



Gambar 3.1
Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Gambar pada 3.1 menunjukkan proses penelitian dan pengembangan yang akan dilalui oleh peneliti agar media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan sehingga menjadi media yang baik dalam proses belajar terutama pada mata pelajaran matematika.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien dan juga menyenangkan serta dapat menunjukkan angka kevalidan produk. Produk media pembelajaran gurita pintar ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevaliditasan sebuah produk.

⁴⁶ Puspita Aprilianti, Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.

Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu; 1) Validator ahli materi 2) Validator ahli media dan 3) Validator pembelajaran matematika yang diwakilkan oleh guru kelas V di SDN Petung 02.

Setelah dinyatakan valid maka, akan dilakukan uji coba produk untuk mengetahui kekurangan dari media dan dilakukan revisi agar media dapat lebih baik lagi.

D. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu ahli pembelajaran matematika yang diwakili oleh guru kelas V di SDN Petung 02 untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian dan menyempurnakan kembali media yang sudah dikembangkan.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari media gurita pintar ini, meliputi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran matematika dan juga siswa/siswi kelas V di SDN Petung 02 karena orang yang menggunakan produk merupakan subjek dari uji coba produk itu sendiri.⁴⁷

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Matematika sebagai materi, maka peneliti menggunakan dosen tadaris matematika yaitu bapak

⁴⁷ Penyusun, *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 2021.

Fikri Apriyono, M.Pd selaku dosen pendidikan Matematika sebagai validator ahli materi dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

b. Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu Dosen yang ahli media pembelajaran yaitu bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd yang merupakan dosen PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

c. Ahli Pembelajaran Matematika

Ahli pembelajaran Matematika merupakan guru kelas yang mengajar di lokasi penelitian, yaitu ibu Qurotul Aini S.Pd selaku guru kelas V di SDN Petung 02.

d. Peserta Didik

Peserta didik merupakan orang yang menjadi subjek utama dalam penelitian. Peserta didik berjumlah 29 siswa/siswi di SDN Petung 02.

2. Jenis Data

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media gurita pintar yang sudah dikembangkan.

a. Data Kualitatif

Data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam.⁴⁸ Data kualitatif ini merupakan sebuah data yang bersifat deskriptif, tidak terstruktur dan biasanya berupa kata-kata dan merupakan sesuatu yang dapat diamati dan dicatat. Data ini berupa hasil wawancara guru mata pelajaran Matematika yang dilakukan dikelas V SDN Petung 02 Jember, dan juga berisi tentang saran, jawaban dari para validator

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini merupakan sebuah data yang dapat dihitung ataupun diukur secara langsung dan dapat ditulis dalam bentuk angka maupun statistik. Data ini berupa angket yang diberikan kepada guru, siswa maupun validator ahli untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dibuat sebagai hasil dari penelitian ini.⁴⁹

3. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media gurita pintar ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket dan dokumentasi.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

⁴⁹ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

a. Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.⁵⁰ Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati lapangan. Observasi yang dilakukan langsung di area SDN Petung 02 Bangsalsari, Kabupaten Jember, dengan menggunakan lembar observasi dan bersifat sistematis karena observasi dilakukan langsung dengan memperhatikan lingkungan belajar peserta didik hingga prangkat pembelajaran yang sering digunakan.

Instrumen yang digunakan dalam observasi ini berupa pedoman observasi (*observation guide*) yang berisi indikator-indikator terkait kondisi sekolah, guru, siswa, sarana-prasarana, serta aktivitas pembelajaran, dilengkapi dengan lembar catatan lapangan dan dokumentasi foto untuk memperkuat data yang diperoleh. Tujuan dari melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi sekolah, guru, dan siswa yang diperlukan untuk melaksanakan sebuah penelitian.

b. Wawancara

Dalam sebuah wawancara, pewawancara atau orang yang ditugaskan untuk mengumpulkan data mengajukan pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan suatu informasi. Wawancara yang digunakan merupakan wawancara berstruktur

⁵⁰ Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif," (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

dengan lembar pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan yang sudah disediakan oleh peneliti sebelumnya guna memperoleh secara lengkap informasi yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan dalam wawancara ini berupa pedoman wawancara (*interview guide*) yang berisi daftar pertanyaan terstruktur, disertai lembar catatan lapangan serta alat perekam suara untuk memastikan data yang diperoleh terdokumentasi secara lengkap dan akurat.

Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2025 untuk memperoleh data berkaitan dengan materi matematika di kelas V di SDN Petung 02, penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas V, kepala sekolah, dan juga siswa, serta dibagi menjadi beberapa kategori seperti tanggapan, masukan, kritik, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih detail lagi.

c. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data yang mengharuskan responden menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis. Kuisioner ini efisien dalam memperoleh informasi dari responden, bisa berbentuk pertanyaan tertutup atau terbuka, dan dapat diberikan langsung atau tidak langsung kepada mereka. Metode ini membantu dalam memahami pandangan dan pengalaman responden terhadap topik yang diteliti.

Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data dengan menyajikan serangkaian pertanyaan kepada validator, guru, dan siswa sebagai responden. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat kelayakan dan efektivitas media yang digunakan dalam penelitian ini. Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aspek desain media, ketepatan materi, dan minat terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan pendapat siswa tentang pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran tersebut..⁵¹

Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara menyeluruh berkaitan dengan sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1

⁵¹ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

(STS).⁵² Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media pembelajaran gurita pintar yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan.⁵³ Instrumen yang digunakan dalam dokumentasi berupa kamera/telepon genggam untuk mengambil foto kegiatan pembelajaran, lembar dokumentasi untuk mencatat data penting, serta pengumpulan dokumen pendukung seperti daftar hadir, hasil pekerjaan siswa, dan lembar validasi ahli.

Dokumentasi yang diambil pada penelitian ini, antara lain:

- a. Daftar nama peserta didik
- b. Observasi kegiatan pembelajaran
- c. Penyampaian materi
- d. Penerapan/implementasi media
- e. Kegiatan belajar mengajar
- f. Validasi ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

⁵³ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

- g. Pengisian angket respon siswa.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penggunaan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui sebuah observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif melalui survei oleh para validator dan para ahli.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian R&D dilakukan melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian direduksi untuk memilih informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Hasil temuan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memunculkan pola dan kecenderungan yang terlihat dari respon guru maupun siswa terhadap produk yang dikembangkan. Dari hasil analisis ini diperoleh masukan yang menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini didasarkan pada pengumpulan dan analisis data angket yang diperoleh. Data dari angket dari data yang disusun akan dievaluasi untuk memberikan gambaran tentang proses pengembangan yang direncanakan. Analisis data kuantitatif dalam konteks ini fokus pada penilaian kelayakan dan

kemenarikan dari upaya pengembangan yang dilakukan.

1) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan adalah proses penilaian atau evaluasi untuk mengetahui apakah suatu produk, program, atau kegiatan layak digunakan, diterapkan, atau dilanjutkan. Dalam penelitian pengembangan (R&D), analisis kelayakan biasanya dilakukan setelah produk selesai dirancang dan diuji coba secara terbatas, dengan tujuan menilai kualitas serta kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna.

a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini diwakilkan oleh bapak M., Sholahuddin Amrullah, M.Pd dosen ahli media yang mengajar di FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember memiliki kemampuan yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan angket penilaian guna memvalidasi produk yang dikembangkan adapun beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, warna, keterpaduan, serta menyenangkan untuk digunakan oleh peserta didik. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.⁵⁴

⁵⁴ Fajri Awaliyah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal, (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Fikri Apriyono, M.Pd dosen ahli matematika FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang berkompeten berkaitan dengan mata pelajaran matematika Bab 1 Bilangan cacah yang terdapat pada media gurita pintar. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian.

c) Validasi ahli pendidikan Matematika

Validasi pendidikan matematika yaitu ibu Qurotul Aini, S.Pd., Gr. dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran matematika. Validasi ahli ini berisi angket terkait penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan guna untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran gurita pintar pembelajaran.

Nilai yang didapat dari 3 validator akan dihitung dengan menggunakan skala likert 1-5. Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:⁵⁵

⁵⁵ Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram,” *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Untuk mengukur kevalidan atau kelayakan dari media pembelajaran gurita pintar, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan kriteria penilaian. Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi.⁵⁶

Tabel 3.2

Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
20% < skor ≤ 36%	Sangat tidak layak	Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak	Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak	Sebagian Revisi
68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak Revisi
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

(sumber : Kholil & Usriyah, 2021)

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.2 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas V di SDN Petung 02 sebagai ahli pembelajaran matematika.

⁵⁶ Euis Eti Rohaeti, dkk, Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

2) Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan adalah proses penilaian untuk mengetahui sejauh mana suatu produk, media, atau instrumen yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna. Kepraktisan media gurita pintar ini ditentukan oleh angket respon dari peserta didik. Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media gurita pintar ini. Angket diberikan ketika selesai pembelajaran. Presentase kelayakan media pembelajaran gurita pintar diperoleh melalui perhitungan.

Hasil data angket ini dihitung menggunakan rumus persentase dengan kriteria praktikalitas sebagai berikut:

Tabel 3.3
Analisis Kepraktisan Media

Presentase	Tingkat Kepraktisan
$0\% < \text{Skor} < 50\%$	Tidak Praktis
$50\% < \text{skor} < 70\%$	Cukup Praktis
$70\% < \text{skor} < 85\%$	Praktis
$85\% < \text{skor} < 100\%$	Sangat Praktis

(sumber : Kholil dan Mukhlis, 2023)

Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:⁵⁷

⁵⁷ Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram,” *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Negeri Petung 02

UPTD Satuan Pendidikan SDN Petung 02 merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar negeri yang berlokasi di Jalan KH. Ahmad Dahlan No. 11, Desa Petung, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2007 dan hingga saat ini terus berperan aktif dalam memberikan layanan pendidikan dasar bagi masyarakat sekitar. Dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20523217, SDN Petung 02 hadir sebagai sarana pendidikan yang diharapkan mampu mencetak generasi muda yang cerdas, berkarakter, serta siap menghadapi perkembangan zaman.

Penyelenggaraan pendidikan di SDN Petung 02 berlangsung selama enam hari dalam satu minggu dengan sistem pembelajaran pagi. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara optimal di waktu-waktu terbaik mereka. Sebagai sekolah yang berada di bawah naungan Pemerintah Daerah, SDN Petung 02 telah memperoleh akreditasi dengan predikat “B” berdasarkan SK No. 133/BAN-S/M.35/SK/X/2018 yang diterbitkan pada tanggal 24 Oktober 2018. Akreditasi tersebut menjadi bukti bahwa sekolah ini memiliki standar mutu yang cukup baik dalam hal manajemen, kurikulum, tenaga pendidik, maupun fasilitas.

Secara fisik, SDN Petung 02 berdiri di atas lahan seluas 3.174 meter persegi. Lahan lahan tersebut dimanfaatkan untuk pembangunan

ruang kelas, ruang guru, fasilitas pendukung pembelajaran, serta area bermain dan beraktivitas siswa. Selain itu, sekolah juga telah dilengkapi dengan sumber daya listrik dari PLN dan akses internet, sehingga mampu menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi di era digital saat ini. Untuk mendukung komunikasi yang efektif antara pihak sekolah dengan orang tua siswa maupun masyarakat, SDN Petung 02 juga memiliki alamat email resmi, yaitu sdpetung02@gmail.com

Sebagai lembaga pendidikan dasar, SDN Petung 02 memiliki peran yang sangat penting dalam meletakkan fondasi ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan karakter anak-anak di wilayah Jember. Tenaga pengajar yang profesional dan berdedikasi menjadi salah satu keunggulan sekolah ini, karena mereka tidak hanya mengajar tetapi juga membimbing dan mendidik siswa agar memiliki akhlak mulia, kedisiplinan, dan rasa tanggung jawab. Ditunjang dengan fasilitas yang memadai, sekolah berusaha menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, serta menyenangkan bagi para siswa.

Dalam menjalankan visi dan misinya, SDN Petung 02 senantiasa berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pembelajaran, peningkatan kompetensi guru, serta pengembangan sarana dan prasarana. Sekolah juga terbuka terhadap berbagai bentuk kerja sama, masukan, dan saran dari orang tua, masyarakat, maupun instansi terkait guna mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Dengan semangat kebersamaan dan komitmen yang tinggi, SDN Petung 02 terus bertekad untuk menjadi

sekolah yang unggul, berprestasi, serta mampu memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan pendidikan di Kabupaten Jember, khususnya di Kecamatan Bangsalsari. Berikut ini merupakan data siswa siswi SDN 02 Petung sebagai berikut;

Tabel 4.1
Jumlah Peserta Didik SDN 2 Petung

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 1	L	21	42
		P	21	
2	Kelas 2	L	23	46
		P	23	
3	Kelas 3	L	23	42
		P	19	
4	Kelas 4	L	22	40
		P	18	
5	Kelas 5	L	28	45
		P	17	
6	Kelas 6	L	21	41
		P	20	

B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Pengembangan dan penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Petung 02 yang terletak di Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena dianggap representatif dalam menggambarkan kondisi pembelajaran di tingkat sekolah dasar serta memiliki karakteristik peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran gurita pintar yang dirancang dengan mata pelajaran matematika. Media ini dikembangkan sebagai salah satu upaya untuk menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran,

khususnya agar materi yang disampaikan dapat lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa.

Jenis penelitian yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan dipilih karena memiliki tujuan utama untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan yang tidak hanya dikembangkan, tetapi juga divalidasi agar dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pendekatan ini, produk yang dihasilkan tidak sekadar berupa konsep atau rancangan, melainkan benar-benar dapat diimplementasikan di kelas serta memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Dalam proses pengembangannya, media gurita pintar ini disusun dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan banyak digunakan dalam bidang pengembangan pendidikan. ADDIE merupakan akronim dari lima tahapan utama yang meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi). Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki peran penting dalam memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini guru dan siswa.

Melalui penerapan model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran gurita pintar yang dihasilkan dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif,

relevan dengan kebutuhan siswa, serta mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Petung 02, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan peneliti dalam pengembangan model ADDIE, sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilaksanakan ialah melakukan kajian mendalam mengenai perlunya suatu pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di SDN Petung 02 Bangsalsari Jember. Tahapan ini merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang berfungsi sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum.

Analisis dilakukan melalui observasi langsung di kelas V SDN Petung 02 serta wawancara bersama guru mata pelajaran Matematika. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, di mana guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media terbatas seperti papan tulis serta buku paket. Hal ini menyebabkan suasana belajar kurang interaktif, peserta didik cepat merasa bosan, dan pemahaman terhadap materi khususnya bilangan cacah masih rendah.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa masih terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai

karakteristik siswa menjadi salah satu faktor utama kurang optimalnya hasil belajar.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap proses desain Setelah tahap analisis dilakukan, langkah berikutnya dalam model ADDIE adalah tahap desain (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merancang konsep media pembelajaran Gurita Pintar berbasis alat peraga sederhana dari bahan mika buram, klik kertas, akrilik dan stiker animasi untuk mata pelajaran Matematika materi Bilangan Cacah. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, serta hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya. Adapun langkah-langkah penting dalam tahap desain ini adalah sebagai berikut:

dibutuhkan suatu pengembangan media yang inovatif, kreatif, serta mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa.

a. Melakukan konfirmasi calon pengguna

Tahap terakhir dari proses analisis adalah melakukan konfirmasi kepada calon pengguna, yaitu guru dan siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari. Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengalaman belajar peserta didik, karakteristik umum, jumlah siswa, serta lingkungan belajar mereka. Berdasarkan hasil identifikasi, diketahui bahwa jumlah siswa di kelas V cukup ideal untuk pembelajaran kelompok, dan mereka memiliki karakter aktif serta antusias terhadap kegiatan belajar yang melibatkan

permainan atau alat peraga.

Informasi tersebut menjadi dasar penting dalam memastikan bahwa media Gurita Pintar dapat digunakan secara efektif sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, hasil analisis ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan, permasalahan, dan arah pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan selaras dengan capaian dan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Berdasarkan analisis kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Matematika kelas V Bab 1 tentang Bilangan Cacah, tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Melalui pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan media Gurita Pintar, peserta didik dapat menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000 dengan benar.
2. Melalui pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan media Gurita Pintar, peserta didik dapat membandingkan bilangan cacah sampai 100.000 dengan benar.
3. Melalui pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan media Gurita Pintar, peserta didik dapat menghitung bilangan cacah sampai 100.000 dengan benar.

Tujuan tersebut menjadi acuan utama dalam penyusunan dan perancangan media Gurita Pintar, sehingga produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan arah pembelajaran yang ingin dicapai dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Pembuatan Media:

Media Gurita Pintar dirancang berbentuk gambar gurita yang dibuat di atas kertas manila. Setiap tentakel gurita mewakili konsep atau submateri tertentu dalam bilangan cacah, dengan konsep visual seperti ini, siswa dapat melihat langsung keterkaitan antar materi secara konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.⁵⁸

Pembuatan produk media pembelajaran papan gurita dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Berikut merupakan cara pembuatan dari gurita pintar bilangan cacah ialah:

Bahan dan Alat

- 1) Mika warna ukuran A4 atau lebih besar (sebagai dasar/transparansi).
- 2) Akrilik tipis atau mika laminating (sebagai papan penyangga agar kokoh).
- 3) Clip kancing besi (untuk penjepit sekaligus penghubung antar bagian).

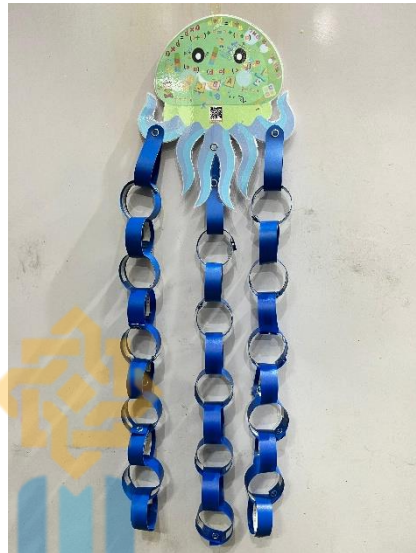
⁵⁸ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019, hlm. 45.

- 4) Stiker animasi (bertema gurita atau karakter menarik agar lebih menyenangkan).
- 5) Spidol permanent/non-permanent warna-warni.
- 6) Gunting, cutter, dan lem.

Membuat Dasar Media

- 1) Potong mika laminating berbentuk persegi atau lingkaran sesuai ukuran yang diinginkan.
- 2) Tempelkan mika laminating pada kertas yang berbentuk kepala gurita
- 3) Pastikan mika warna dapat ditulis spidol non-permanent /ditempelkan dengan potongan kertas yang berisi soal sehingga bisa digunakan berulang kali.
- 4) Kemudian, untuk membuat tentakel yaitu potong beberapa lembar mika warna berbentuk memanjang (sebagai tentakel).
- 5) Sambungkan tentakel ke bagian badan gurita (pada mika dasar) menggunakan clip besi sehingga bisa dibuka tutup kembali.
- 6) Pastikan tentakel terlihat seperti menyatu dengan badan gurita sehingga menyerupai karakter hewan laut yang menarik.
- 7) Pada permukaan mika warna, buat beberapa kotak atau lingkaran menggunakan spidol permanen/potongan kertas soal untuk tempat latihan bilangan cacah (misalnya: urutan bilangan, penjumlahan, pengurangan).
- 8) Guru bisa menuliskan soal dengan spidol non-permanent/

dengan potongan kertas soal, lalu siswa menjawab dengan menggeser tentakel ke angka jawaban yang benar.



Gambar 4.1
Hasil pengembangan
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan yang dapat dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik sehingga akan menghasilkan produk yang dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dijadikan media penunjang pembelajaran.

Pada tahap validasi ahli media pembelajaran gurita pintar ini telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli materi ialah bapak Fikri Apriyono, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah pendidikan Matematika, serta validator media bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah pengembangan bahan ajar, serta untuk validator ahli pembelajaran Matematika diwakili

oleh ibu Qurotul Aini, S.Pd. Gr., selaku guru kelas V SDN Petung 2 Jember, Jawa Timur. Berikut merupakan beberapa angkat yang sudah diisi oleh validator tertuang dalam tabel berikut ini :

- a) Ahli materi : dilakukan untuk mengetahui penialain dari kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi

Tabel 4.2
Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	Kebenaran materi.		✓			
3.	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4.	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6.	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7.	Kesesuaian contoh untuk mempermudah Materi		✓			
8.	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media	✓				
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10	Kesesuaian soal dengan materi.		✓			
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
12	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.	✓				
13	Ruang dan waktu yang tidak terbatas.	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{59}{65} \times 100\%$$

$$= 90,7 \%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 59 dengan presentase rata-rata 90,7% dari total keseluruhannya sebesar 65. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan catatan saran sebagai berikut :

- (1) Menambahkan Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran didalam buku petunjuk/materi.
 - (2) Angka pada media lebih berfokus pada angka 100 sampai 1000.
- b) Ahli Media : Dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media

Tabel 4.3
Tabel Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif.		✓			
2	Tujuan pembelajaran media sesuai dengan media yang dikembangkan.		✓			
3	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
4	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.	✓				
5	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		✓			
6	Pemilihan angka yang digunakan sesuai.		✓			
7	Media didesain secara menarik.		✓			

8	Alat dan bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak.	✓				
9	Kesesuaian ukuran media		✓			

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{38}{45} \times 100\%$$

$$= 84,4 \%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 38 dengan presentase 84,4% dari total keseluruhan 45. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- (1) Media diganti dengan bahan yang lebih kokoh
 - (2) Media bisa ditambahkan barcode
 - (3) Media ditambahkan variasi kembali agar lebih menarik
- c) Validasi Ahli Pembelajaran: Validasi ini dilakukan oleh wali kelas V dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dengan media yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran Matematika yang mencakup materi bilangan cacah.

Tabel 4.4
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
2	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				

6	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7	Soal yang disajikan dengan baik.		✓			
8	Soal yang diberikan sesuai dengan materi	✓				
9	Kunci jawaban disajikan dengan benar.		✓			
Aspek Media						
10	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.		✓			
11	Desain media rapi.		✓			
12	Media didesain secara menarik.	✓				
13	Media sesuai dengan karakteristik siswa.	✓				
14	Tampilan media sesuai dengan materi		✓			
15	Media dapat meningkatkan kerja sama antar siswa.	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$= 89 \%$$

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas V memperoleh nilai 67 dengan presentase rata-rata 89% dari total keseluruhannya sebesar 75. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah cukup baik untuk diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli ang terdiri dari ahli materi, media maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini;

Tabel 4.5
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Fikri Apriyono, M.Pd	90,7%	Sangat layak
2.	M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd	84,4%	Layak
3.	Qurotul Aini, S.Pd. Gr.,	89%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		88%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 88%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran gurita pintar telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan langkah krusial karena pada tahap ini media yang telah dirancang dan divalidasi mulai diuji cobakan secara nyata di kelas. Implementasi bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas media,

bagaimana media dapat membantu siswa memahami materi, serta respon siswa dan guru terhadap penggunaan media tersebut.

Dalam penelitian ini, implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran Gurita Pintar pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi bilangan cacah, untuk siswa kelas V di SDN Petung 02. Sebelum diterapkan, media telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi menyatakan bahwa media layak digunakan, baik dari segi isi materi, kelayakan tampilan, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Proses implementasi dilakukan melalui uji coba skala besar, yaitu melibatkan seluruh siswa kelas V dalam pembelajaran menggunakan media Gurita Pintar. Pemilihan uji coba skala besar dimaksudkan agar dampak media dapat terlihat secara menyeluruh dalam kondisi kelas yang sebenarnya.

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung di ruang kelas dengan suasana yang kondusif dan tertib. Pada awalnya peneliti memperkenalkan media Gurita Pintar dan menjelaskan cara penggunaannya. Setelah itu, siswa mulai mengikuti pembelajaran dengan bimbingan guru kelas. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias dalam menggunakan media tersebut. Mereka bersemangat mengikuti instruksi, mencoba menjawab soal-soal yang disajikan, serta aktif memberikan tanggapan berupa pertanyaan dan

pendapat.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa Gurita Pintar mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman konsep bilangan cacah. Respon positif siswa menjadi bukti bahwa media ini tidak hanya menambah variasi pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru pun menyatakan bahwa penggunaan media ini memberikan alternatif baru dalam mengajarkan Matematika, terutama dalam materi yang sering dianggap sulit oleh sebagian siswa.

Dengan demikian, tahap implementasi menunjukkan bahwa media Gurita Pintar memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai sarana pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar Matematika siswa.

Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.2

Implementasi media gurita pintar
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Dapat dilihat dari gambar 4.2 pengimplementasian produk dari hasil pengembangan peneliti dilaksanakan didalam kelas bersama peserta didik kelas V SDN Petung 2. Implementasi tersebut didukung oleh kepala sekolah, guru, siswa maupun fasilitas yang ada di sekolah dan berjalan dengan sangat baik.

Hasil dari pengimplementasian tersebut menunjukkan hasil penilaian sebagai berikut:

a. Keefektifan

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data keefektifan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran matematika. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Berikut merupakan hasil dari *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan di SDN Petung 2 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Pre-test dan Post test

No	Kode sampel	Pre-test	Post-test
1	Sampel 1	70	90
2	Sampel 2	60	80
3	Sampel 3	70	90
4	Sampel 4	80	100
5	Sampel 5	60	80
6	Sampel 6	60	90
7	Sampel 7	50	70
8	Sampel 8	60	80
9	Sampel 9	60	70

10	Sampel 10	50	70
11	Sampel 11	60	80
12	Sampel 12	70	90
13	Sampel 13	70	90
14	Sampel 14	70	80
15	Sampel 15	60	80
16	Sampel 16	50	80
17	Sampel 17	60	90
18	Sampel 18	70	90
19	Sampel 19	60	90
20	Sampel 20	50	80
21	Sampel 21	50	80
22	Sampel 22	60	70
Rata-rata		61,36	82,73

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gurita Pintar memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Petung 2. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai *Pre-test* dan *Post-test* yang mengalami kenaikan signifikan. Nilai rata-rata *Pre-test* siswa sebesar 61,36, menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran Gurita Pintar, pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah.

Setelah diterapkan media Gurita Pintar, nilai rata-rata *Post-test* meningkat menjadi 82,73, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 21,37 poin. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media pembelajaran Gurita Pintar mampu membantu siswa memahami

materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Secara keseluruhan, hasil ini membuktikan bahwa media Gurita Pintar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Petung 2, baik dari aspek pemahaman konsep maupun keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

b. Kepraktisan

Pada tahap implemantasi media juga dilakukanlah analisis kepraktisan dengan cara menganalisa respon peserta didik, yang dapat diukur dengan menggunakan angket peserta didik terhadap media gurita pintar yang diberikan kepada peserta didik pada akhir penelitian pengembangan. Tujuan dari angket ini yaitu untuk menilai kepraktisan gurita pintar yang digunakan oleh peserta didik. Angket respon ini diberikan setelah peserta didik melakukan pembelajaran, penilaian ini dilakukan oleh peneliti dengan membagikan angket kepada peserta didik. Hasil analisis ditunjukkan pada tabel dibawah ini

Tabel 4.7
Hasil uji respon peserta didik

No	Kode sampel	Penilaian Indikator		Jumlah Skor
		1	0	
1.	Sampel 1	7	3	70
2.	Sampel 2	10	0	100
3.	Sampel 3	10	0	100
4.	Sampel 4	9	1	90
5.	Sampel 5	10	0	100

6.	Sampel 6	8	2	80
7.	Sampel 7	10	0	100
8.	Sampel 8	10	0	100
9.	Sampel 9	10	0	100
10.	Sampel 10	10	0	100
11.	Sampel 11	9	1	90
12.	Sampel 12	8	2	80
13.	Sampel 13	10	0	100
14.	Sampel 14	10	0	100
15.	Sampel 15	10	0	100
16.	Sampel 16	10	0	100
17.	Sampel 17	10	0	100
18.	Sampel 18	10	0	100
19.	Sampel 19	6	4	60
20.	Sampel 20	10	0	100
21.	Sampel 21	10	0	100
22.	Sampel 22	10	0	100
Jumlah		2.070		

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{2070}{2200} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Berdasarkan tabel hasil uji respon peserta didik pada uji coba skala besar di kelas V SDN Petung 02 yang melibatkan 22 siswa, diperoleh skor dengan persentase sebesar 94%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Gurita Pintar dinilai sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Matematika, khususnya pada materi bilangan cacah.

Hasil ini menandakan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media Gurita Pintar. Siswa merasa media ini membantu mereka memahami konsep bilangan cacah dengan lebih mudah, menarik perhatian mereka selama pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar karena penyajiannya yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gurita Pintar tidak hanya layak secara teoritis berdasarkan hasil validasi para ahli, tetapi juga efektif secara praktis karena mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Hasil evaluasi berdasarkan uji respon peserta didik ini menjadi bukti bahwa media Gurita Pintar memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini memiliki peran penting karena bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian serta penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan guna memastikan bahwa media Gurita Pintar benar-benar memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Matematika di kelas V SDN Petung 02.

Evaluasi dalam penelitian ini berfokus pada aspek kelayakan, keefektifan, dan keterterimaan media pembelajaran Gurita Pintar. Kelayakan media dilihat dari hasil validasi para ahli, sedangkan kepraktisan dan kemenarikan media diukur melalui respon siswa selama pembelajaran, keterlibatan mereka dalam kegiatan kelas, serta peningkatan pemahaman materi bilangan cacah. Selain itu, keterterimaan media ditinjau dari tanggapan guru maupun siswa terhadap kenyamanan dan kemudahan penggunaan media.

Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan dengan menilai keberhasilan media dalam kondisi kelas yang sesungguhnya. Selama pelaksanaan, siswa tampak antusias dan aktif menggunakan media Gurita Pintar. Mereka berpartisipasi dengan serius, mengajukan pertanyaan, serta mencoba menjawab soal-soal yang ada di dalam media. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, pemahaman yang lebih baik terhadap materi bilangan cacah, serta suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, tahap evaluasi ini memberikan gambaran bahwa media Gurita Pintar tidak hanya layak secara teoritis karena telah divalidasi oleh para ahli, tetapi juga terbukti efektif secara praktis ketika diterapkan di kelas. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa media tersebut dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung

pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas V.

C. Revisi Produk

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, media pembelajaran Gurita Pintar mendapatkan sejumlah masukan yang sangat berharga. Setiap validator memberikan saran perbaikan yang bertujuan untuk menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik materi Matematika, serta tujuan pembelajaran di kelas V SDN Petung 02.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti kemudian melakukan revisi produk sesuai dengan catatan dan rekomendasi yang diberikan pada lembar validasi. Proses revisi ini menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas media, baik dari segi isi, tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Perbaikan dilakukan dengan cermat agar media Gurita Pintar tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya revisi yang didasarkan pada saran para ahli, media pembelajaran Gurita Pintar menjadi lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi bilangan cacah. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa proses validasi dan revisi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pengembangan media pembelajaran yang bermutu. Berikut beberapa perubahan produk dari sebelum dan sesudah di validasi.

1. Revisi desain pertama

Berdasarkan validasi ahli media diperoleh rekomendasi untuk mengganti bahan yang digunakan dalam pembuatan media agar lebih kokoh untuk digunakan. Berdasarkan rekomendasi ini maka yang sebelumnya media menggunakan kertas manila kemudian diganti oleh peneliti menggunakan mika buram, akrilik, klik kerts dan stiker animasi. Berikut adalah gambaran dari sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 4.3

Media sebelum direvisi



Gambar 4.4

Media sesudah revisi

2. Revisi desain kedua

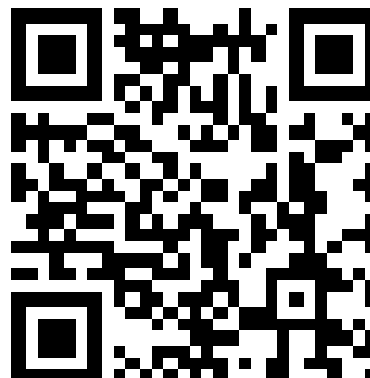
Pada ahli materi, menyarankan untuk menambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dibagian halaman depan buku materi. Berikut merupakan CP dan TP dari media gurita pintar ini.



Gambar 4.5
CP dan TP pembelajaran

3. Revisi ketiga

Pada ahli materi buku panduan materi ditambahkan barcode gar akses barcode mudah dan memberikan kesan mengikuti perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi didalam media. Berikut merupakan hasil revisi media gurita pintar sebagai berikut:



Gambar 4.6
Barcode buku materi

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Media yang baik akan memudahkan siswa dalam menangkap materi dan mengapresiasi pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan guru harus fokus pada materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Jika kita memilih beberapa media pembelajaran yang tidak wajar, maka akan memberikan hasil yang tidak dapat diterima, sehingga target pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, tanggung jawab media menjadi sangat penting mewujudkan dimana dalam perkembangannya media pada umumnya tidak dilihat hanya sebagai alat saja namun merupakan bagian mendasar dari kerangka sekolah dan pembelajaran.⁵⁹

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Gurita Pintar pada mata pelajaran Matematika dengan materi Bilangan Cacah di kelas V SDN Petung 02. Media ini berbentuk permainan edukatif berbahan kertas mika berwarna dan kertas manila yang dirancang menyerupai gurita dengan tentakel yang dapat dilepas-pasang. Pada setiap tentakel terdapat soal-soal Matematika yang harus dikerjakan siswa secara

⁵⁹ Mulyasa, Menjadi Instruktur Ahli, Menjadikan Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan, (Bandung: PT Muda Rosdakarya, cet. 4, 2016), 51.

bergantian dalam kelompok. Model permainan ini dirancang agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa agar materi dapat diterima dengan lebih cepat dan mudah.⁶⁰ Dengan tampilan yang menarik dan berbasis permainan, media Gurita Pintar mampu menarik perhatian (fungsi atensi), menumbuhkan rasa senang (fungsi afektif), serta membantu pemahaman konsep (fungsi kognitif) sebagaimana dijelaskan oleh Levie & Lentz dalam fungsi media visual.⁶¹

Media ini dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini sesuai dengan pendapat Branch bahwa ADDIE merupakan model pengembangan sistematis yang menjamin produk yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan peserta didik.³

Dalam tahap desain, media dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan warna, gambar, dan soal-soal Matematika yang sesuai dengan kompetensi dasar bilangan cacah. Hal ini selaras dengan pendapat Kemp & Dayton yang menyebutkan bahwa media pembelajaran harus mampu memotivasi minat siswa, menyajikan informasi dengan jelas, serta memberikan instruksi yang mudah dipahami.⁴

Setelah divalidasi, media mengalami revisi sesuai masukan validator.

Misalnya, soal pada tentakel disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa,

⁶⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 19.

⁶¹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), 2–5.

warna media diperjelas agar lebih menarik, serta tata letak soal diperbaiki agar mudah dibaca. Revisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media harus memperhatikan aspek isi, tampilan, dan interaktivitas agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.⁶²

Validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90,7%, ahli media 84,4%, dan ahli pembelajaran 89%. Rata-rata keseluruhan mencapai 88% yang termasuk kategori “layak”. Hal ini memperkuat pendapat Sanaky bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu mengantarkan materi dengan mudah, menjaga konsentrasi siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵

Selain itu, hasil respon siswa pada uji coba skala besar menunjukkan angka 94% dengan kategori sangat layak. Data ini membuktikan bahwa media Gurita Pintar berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran Matematika, lebih mudah memahami materi, serta merasa tertantang dengan model permainan dalam media tersebut.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Melinda Susilarini dkk. yang menyatakan bahwa penggunaan media Gurita Pintar dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan.⁶³ Dengan demikian, media Gurita Pintar yang dikembangkan dalam penelitian ini semakin memperkuat bukti bahwa media berbasis

⁶² Hujair A.H. Sanaky, *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen* (Yogyakarta: Kaukaba, 2015), 67.

⁶³ Melinda Susilarini, dkk. “Pengembangan Media Gurita Pintar dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12, no. 1 (2024): 55

permainan efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak mengembangkan media berbasis digital seperti video animasi misalnya pada penelitian oleh Leni Arbatin Annisa atau Sulistyani Putri Ramadhani, penelitian ini menghadirkan inovasi non-digital yang relatif sederhana namun tetap efektif. Media Gurita Pintar membuktikan bahwa media berbasis permainan sederhana pun mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan partisipasi aktif siswa. Dengan kata lain, penelitian ini memberikan kontribusi berupa inovasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang terbukti layak, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi bilangan cacah.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pada pengembangan media pembelajaran Gurita Pintar mencakup beberapa saran pemanfaatan, diseminasi, serta pengembangan produk lebih lanjut agar media pembelajaran ini dapat diterapkan secara efektif. Oleh karena itu, diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran Gurita Pintar pada materi Bilangan Cacah dengan sebaik-baiknya, sehingga keunggulan dan kelemahan media ini dapat diketahui secara nyata.

Media ini diharapkan mampu membantu siswa belajar Matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan interaktif.

- b. Guru dapat menggunakan media Gurita Pintar sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di kelas V, sehingga pembelajaran Matematika tidak hanya terfokus pada metode ceramah atau buku teks, melainkan juga melalui permainan edukatif yang mendorong keterlibatan siswa.
 - c. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan media Gurita Pintar sebagai rujukan atau referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih kreatif, sesuai dengan kebutuhan materi dan perkembangan peserta didik.
2. Saran dan Desiminasi Produk

Produk pengembangan dari media pembelajaran Gurita Pintar pada mata pelajaran Matematika dapat digunakan di berbagai lembaga pendidikan dasar, baik Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah, khususnya di Kabupaten Jember maupun di wilayah lain di Indonesia. Namun, dalam penyebarluasan media ini tetap perlu memperhatikan analisis kebutuhan siswa serta kondisi sekolah agar penggunaannya lebih efektif dan tidak sia-sia.

- a. Instagram :

https://www.instagram.com/reel/DRbiItTET7MWBeP79hvoDzP-gNTiMQj3U_-iUU0/?igsh=dGpyYXJzaXRqZGEz

- b. Tik Tok : <https://vt.tiktok.com/ZSfAr2AHQ/>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran Gurita Pintar dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi soal pada materi Matematika lainnya, seperti operasi hitung, pecahan, atau geometri, sehingga cakupan materi lebih beragam.
- b. Pengembangan media dapat memperhatikan aspek desain visual, misalnya dengan menambahkan warna, gambar ilustratif, atau simbol-simbol menarik agar lebih memikat perhatian siswa.
- c. Media Gurita Pintar yang telah dinyatakan layak dapat diterapkan tidak hanya pada siswa kelas V, tetapi juga pada jenjang kelas lain dengan penyesuaian materi sesuai kurikulum.
- d. Untuk pengembangan berikutnya, media dapat dilengkapi dengan fitur tambahan seperti penggunaan kartu skor atau papan poin untuk meningkatkan semangat kompetisi sehat di kalangan siswa.
- e. Media pembelajaran Gurita Pintar juga dapat dikombinasikan dengan media berbasis digital sederhana (misalnya lembar kerja interaktif) agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran Gurita Pintar merupakan media berbentuk permainan edukatif sederhana yang inovatif, menarik, serta mampu mendukung pembelajaran Matematika pada materi Bilangan Cacah di kelas V SDN Petung 02.

- a. Pengembangan media pembelajaran Gurita Pintar menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini menjadikan pengembangan media lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Kelayakan media pembelajaran Gurita Pintar dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, yakni ahli materi sebesar 90,7%, ahli media sebesar 84,4%, dan ahli pembelajaran sebesar 89%. Rata-rata keseluruhan validasi mencapai 88% dengan kategori layak.
- c. Hasil uji coba produk menunjukkan respon peserta didik dengan persentase sebesar 94%. Angka ini menunjukkan bahwa media Gurita Pintar mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah. Media pembelajaran Gurita Pintar dinilai menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam menggunakan media, keaktifan mereka dalam menjawab soal, serta peningkatan pemahaman konsep dasar Matematika. Dengan demikian, media ini terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Petung 2, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai dari Pre-test ke Post-test, di mana rata-rata nilai Pre-test sebesar 61,36 meningkat menjadi 82,73 pada Post-test. Peningkatan

tersebut menunjukkan bahwa media *Gurita Pintar* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Siwi Pawestri, dan Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020) : 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Aprilianti, Puspita. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan poowton pada materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvita". Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2019.
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. "Pengembangan Bahan Ajar Addie Model." *Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019) : 36. <https://doi.org/10.21070/haqala.v3i1.2124>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Awaliyah, Fajri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran IPA di MTsN 2 Tegal" Skripsi UNNES, 2018.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Cahayu, Sri Anika, dkk. "Efektivitas Problem Based Learning Berbasis Game Gurita Point dengan Lesson Study terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Siswa SMP." *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 10, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i1.28029>.
- Departemen Agama RI. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Matematika Madrasah Aliyah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2004.
- Depdikbud. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdikbud, 1993.
- Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta, 2011.

- Fachurin, Hamdah. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri". Skripsi IAIN Kediri, 2021.
- Fernandes, Mimik dan Syarifuddin, Hendra. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing untuk Kelas IV SD." *Elementary School Education Journal (ELSE)* 4, no. 1 (Februari 2020) : 24.
- Fitri, Rahman. "Penerapan Strategi The Firing Line pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batiputih." *Jurnal Pendidikan Matematika UNP* 3, no. 1 (2014) : 18.
- Fitriyanti, Cut, Jamaliah Hasballah, dan Hijriati. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak." *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)* 1 no.2 (2023). <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i2.48>.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Hartati, H. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Model Quantum Teaching Berbasis Media Visual." *Journal of Education Action Research* 5, no. 1 (2021) : 102–108.
- Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Hastuti, Sri. *Desain Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.
- Insafi, Roichanah. "Pengembangan Media Buku Saku untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Numerasi pada Materi Lingkaran Kelas VI SDN Pandanrejo 01 Kota Batu Tahun 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Taman Widaya Humaniora*, (2023) : 882.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, dan Arris Maulana. "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 6 (Juni, 2023) : 374.

- Kawuwung, Westy B., dkk. *Buku Ajar Matematika Dasar*. Jambi: IKAPI, 2024.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2011.
- Kholil, Mohammad, dan Lailatul Usriyah. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *MADRASAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. "Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Akademika* 10, no. 2 (2021) : 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan Dandi. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Divisi Prenadamedia Group, 2020.
- Mawardani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2012.
- Melinda Susilarini, dkk. "Pengembangan Media Gurita Pintar dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 1 (2024) : 55.
- Mulyasa. *Menjadi Instruktur Ahli, Menjadikan Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Muda Rosdakarya, 2016.
- Pawestri, Purwosiwi. *Media Pembelajaran Game Fashion*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Penyusun, Tim. *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember, 2021.
- Puspita Aprilianti. *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Powtoon pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019.
- Ria, GM. Rizka Zannah. *Pengembangan Media Cultural Box pada Materi Matematika Kelas IV di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi. UIN KHAS Jember, 2023.
- Ridwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2018.

- Rohaeti, Euis Eti, dkk. "Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended." *SJME Supremum Journal of Mathematics Education* 3, no.2 (2019) : 97. <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.
- Sanaky, Hujair A.H. *Media Pembelajaran : Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba, 2015.
- Setiawan, Heri, Heri Hadi Saputra, Mansur Hakim, dan Ida Ermiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 7, no 1 (2022).
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Pendidikan*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russel. *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Susilarini, Melinda, dkk. "Pengaruh Gurita Pintar terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gunungsari dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Dasar* 12. No 1 (2024).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta, 2022.
- Syaifullah, S., & Hartono, H. "Pengembangan Film Animasi Kartun sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Kahasri Probolinggo." *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, No. 2 (2022) : 71–78. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v3i2.161>.
- Usriyah, Lailatul. *Model dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022.
- Wulandari, Amelia Putri, et.all. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 5, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas
 NIM : 204101040004
 Prodi : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah Ilmu Keguruan
 NIK : 3508182311990004
 Alamat sesuai KTP : Dsn. Curah Tekor, Desa Ledoktempuro, Kecamatan Randuagung, Kabupaten Lumajang.
 Alamat domisili/kost : Jl. Dr. Sutomo Curahancar, Rambipuji, Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dokumen yang saya serahkan untuk permohonan banding UKT UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun Akademik 2025/2026 adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Apabila di kemudian hari terdapat berkas yang tidak sesuai, saya siap menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun.

Mengetahui,
Orang tua/ Wali



Maryam

Yang membuat pernyataan,



Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan media gurita pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN Petung 2 Bangsalsari Kabupaten Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengembangan media guritpa intar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari? 2. Bagaimana kelayakan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari? 3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media gurita pintar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN Petung 02 Bangsalsari? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran 2. Gurita Pintar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar 2. Media Gurita pintar yang bersifat menarik dan menyenangkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden siswa kelas V di SDN Petung 02. 2. Informan : <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala sekolah b. Wali Kelas 3. Dokumentasi 4. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal. 5. Validas <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Guru Matematika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau R&D (<i>Reaserch and Development</i>) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evalution</i>). 2. Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-13133/In.20/3.a/PP.009/08/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN 2 petung

Desa Petung, Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101040004
Nama : ABDALLAH GASMAL WAHID FADAUKAS
Semester : Semester sebelas
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran gurita pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN 2 Petung " selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu ROHMATUL MUSDALIFAH, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Agustus 2025

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



KHOTIBUL UMAM

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

NO	KOMPONEN	DEKSRIPSI
1	Informasi Umum Prangkat	
	Nama Penyusun	Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas
	Nama Sekolah	SDN Petung 02 Bangsalsari Jember
	Tahun Penyusun	2025
	Jenjang Sekolah	SD/MI
	Kelas	V (Lima)
	Fase	C
	Alokasi Waktu	35 Menit x 2 jp
2	Kompetensi Awal	Peserta didik mengetahui penulisan teks narasi
3	Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan memecahkan masalah 2. Gotong royong yang ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belajar di kelas 3. Kreatif (menyampaikan hasil pembelajarannya)
4	Sarana dan Prasarana	Ruang Kelas dan Buku.
	Media	Gurita Pintar
5	Target Peserta Didik	Peserta didik <u>reguler</u> /tipikal
6	Model Pembelajaran	Team Games Tournament
Komponen Inti		
7	Capaian Pembelajaran	<p>Pada akhir Fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 1.000.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal (satu angka di belakang koma).</p>

8	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui pembelajaran Team Games Tournament, peserta didik dapat menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000 dengan benar. 2. Melalui pembelajaran Team Games Tournament, peserta didik dapat membandingkan bilangan cacah sampai 100.000 dengan benar. 3. Melalui pembelajaran Team Games Tournament, peserta didik dapat mengurutkan bilangan sampai 100.000 dengan benar.
9	Pemahaman Bermakna	<p>Bab ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada bilangan cacah sampai 100.000. Bab ini diawali dengan kegiatan peserta didik mengingat kembali materi kelas sebelumnya, yaitu membaca dan menulis bilangan serta menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000. Pada Subbab A dibahas tentang cara membaca dan menulis bilangan cacah sampai 100.000 serta menentukan nilai tempatnya. Peserta didik diminta untuk mengeksplorasi beberapa bilangan yang terdiri atas berbagai bilangan yang disajikan dalam gambar yang sering mereka temui dalam permasalahan sehari-hari. Peserta didik juga diajak untuk menganalisis bilangan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di antara bilangan-bilangan yang disajikan. Setelah peserta didik mampu menentukan bilangan yang sesuai, peserta didik diminta untuk membaca bilangan tersebut dan menentukan nilai tempatnya</p>
10	Kegiatan Pembelajaran	<p>Pertanyaan Pemantik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kalian pernah melihat bilangan cacah? 2. Bagaimana cara membaca bilangan 3.456? 3. Berapakah hasil dari $56 + 76$? Apakah kalian masih ingat cara menjumlahkannya? <p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai. • Guru mengecek kehadiran Peserta didik • Ice breaking untuk menggugah semangat peserta didik. • Apersepsi (mengingat kembali materi sebelumnya untuk masuk ke materi berikutnya menggunakan

		<p>pertanyaan pemantik)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi pokok dan tujuan pembelajaran serta alur kegiatan pada pagi hari ini. <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberikan soal bilangan yang dibaca secara bersama-sama dengan baik dan benar. Guru memberikan penjelasan terkait bilangan cacah kepada peserta didik. Guru membentuk kelompok kecil dan meminta salah satu peserta kelompok untuk menjadi ketua tim Peserta didik menerima LKPD dari guru yang harus didiskusikan bersama-sama. Peserta didik dibimbing dan diawasi jalannya diskusi. Setiap kelompok diminta untuk maju dan menyampaikan hasil diskusi mereka. Guru menyiapkan pembelajaran berbasis games yang dikerjakan secara kelompok. Guru meletakkan media gurita pintar didepan kelas. Masing-masing kelompok mendapatkan satu media, mereka harus mengerjakan secara bergantian soal-soal yang ada di tentakel media. Kelompok yang paling cepat selesai maka dinyatakan sebagai pemenangnya. Guru memberikan rewards kepada kelompok yang menang. <p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang dilakukan Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang belum terselesaikan/berdasarkan refleksi Peserta didik diberikan tugas sebagai upaya tindak lanjut pembelajaran Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa)
11	Asesmen	
	Jenis	Bentuk
	Asesmen Diagnostik (sebelum pembelajaran)	Pertanyaan Lisan
		Sikap (profil pelajar pancasila): Observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dll Performa: observasi.

		Tertulis: Essay, jawab singkat.
n)		
Asesmen Formatif (selama pembelajaran)	LKPD	
	Refleksi Siswa	
	Pertanyaan Kunci	<div>1. Bagaimana belajarmu hari ini?</div> <div>2. Apa kamu senang belajar bersama hari ini?</div> <div>3. Kita sudah belajar apa saja har ini?</div> <div>4. Apakah kamu menyukai media gurita pintar ini?</div>
	Daftar Pustaka	Fitrinawati,Meita. Ika dan Afif,” Buku Panduan Guru Matematika”. Jakarta Selatan :Kemendikbud Ristek. 2022.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

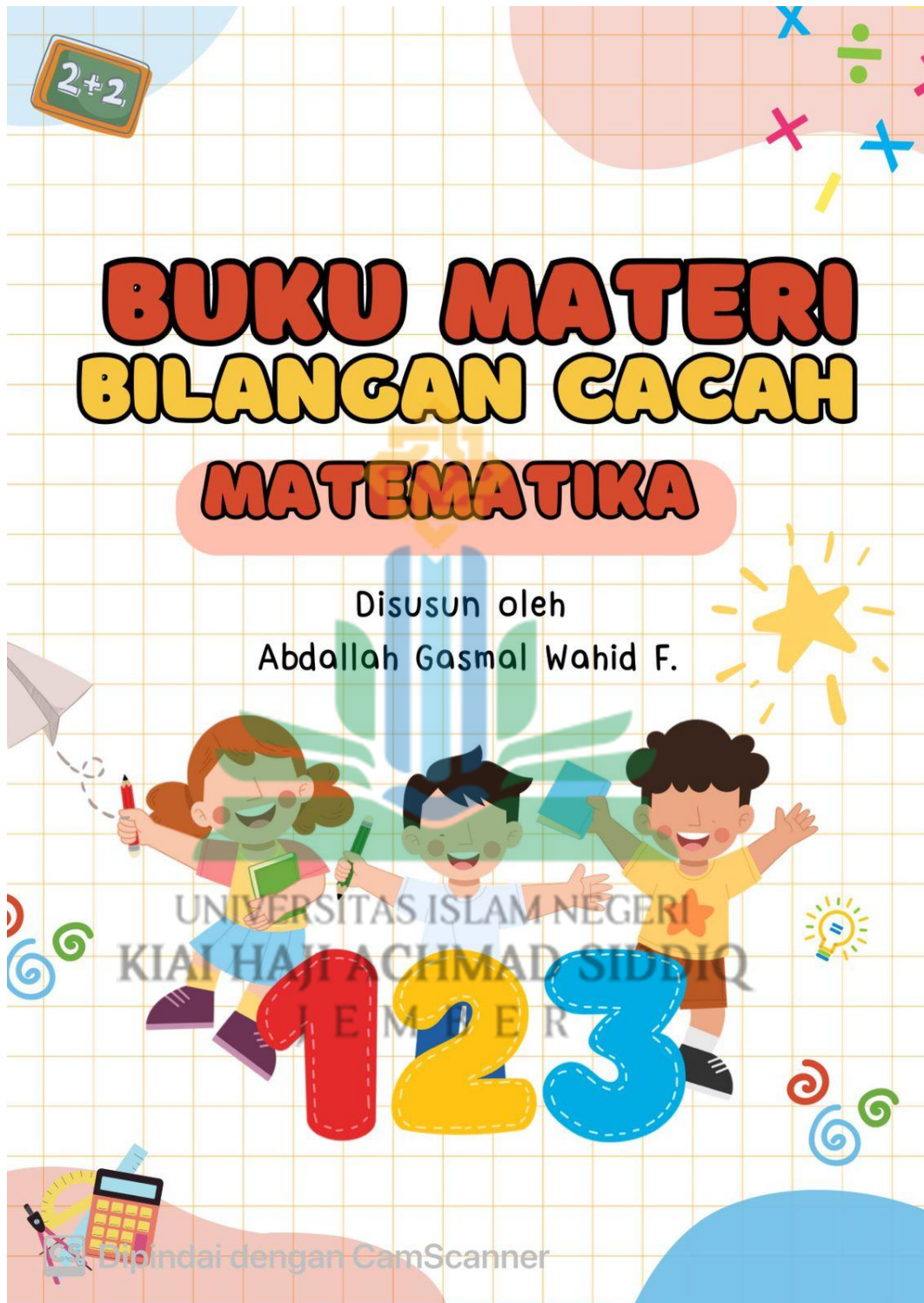
Jember, 20 Juli 2025

Guru Kelas V

Mahasiswa

Qurrotul Aini, S.Pd.Gr.

Abdallah Gasmal W.F



KATA PENGANTAR

Buku materi Matematika bilangan cacah ini disusun untuk membantu siswa dalam belajar di kelas maupun diluar kelas. Buku ini disusun secara sistematis agar kalian mudah memahami materi bilangan cacah. Belajar matematika akan terasa mudah jika kita memahami konsep dasar dari mata pelajaran matematika terutama pada materi Bilangan cacah. Oleh karena itu, Buku materi ini disusun untu membantu kalian agar lebih mudah memahami konsep dasar bilangan cacah dalam mata pelajaran Matematika Bab 1.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi	ii
Tujuan Pembelajaran.....	iii
A. Pengertian Bilangan Cacah.....	1
B. Ciri-ciri Bilangan Cacah.....	2
C. Cara Membaca Bilangan Cacah.....	3
D. Membandingkan Bilangan Cacah	4
E. Mengurutkan Bilangan Cacah.....	6
.Latihan Soal.....	7
Daftar Pustaka.....	8


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Capaian Pembelajaran


Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah dengan 1.000.000. Mereka dapat melakukan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal dan mengubah pecahan menjadi desimal. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 1000.

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pembelajaran Team Games Tournament, peserta didik dapat menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100.000 dengan benar.
2. Melalui pembelajaran Team Games Tournament, peserta didik dapat membandingkan bilangan cacah sampai 100.000 dengan benar.
3. Melalui pembelajaran Team Games Tournament, peserta didik dapat mengurutkan bilangan sampai 100.000 dengan benar.



Sebenarnya apasi
bilangan cacah itu?



Bilangan cacah adalah
bilangan bulat yang nilainya
tidak negatif dan digunakan
untuk menghitung atau
menunjukkan urutan.
Bilangan cacah dimulai dari
angka 0 dan dilanjutkan
dengan bilangan positif.
Contoh bilangan cacah
adalah 0, 1, 2, 3, 4, 5, dan
seterusnya.

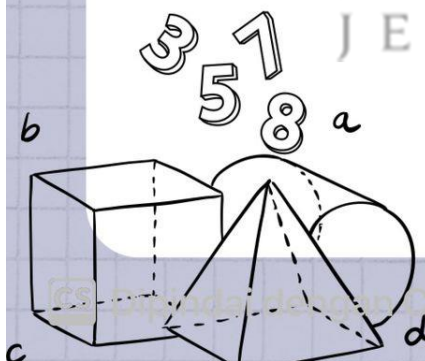


Ciri-ciri Bilangan Cacah

1. Bilangan cacah hanya bilangan positif saja dan bilangan negatif tidak termasuk jenis bilangan ini.
2. Bilangan cacah selalu diawali dengan nol.
3. Bilangan cacah bisa diartikan sebagai himpunan bilangan bulat yang nilainya tidak negatif.
4. Bilangan cacah berada di sebelah kanan angka 0 pada garis bilangan.
5. Semua bilangan positif ini juga disebut bilangan asli.

Agar dapat mengidentifikasi bilangan cacah, kalian harus paham ciri-ciri dari bilangan cacah terlebih dahulu!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER





CARA MEMBACA BILANGAN

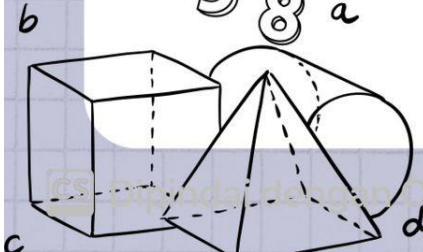


Bilangan	Cara Membaca
26.932	Dua puluh enam ribu sembilan ratus tiga puluh dua
13.578	Tiga belas ribu lima ratus tujuh puluh delapan
13.354	Tiga belas ribu tiga ratus lima puluh empat

- Rp15.590,00** Dibaca: lima belas ribu lima ratus sembilan puluh.
- Rp16.667,00** Dibaca: enam belas ribu enam ratus enam puluh tujuh.
- Rp44.567,00** Dibaca: empat puluh empat ribu lima ratus enam puluh tujuh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

3 1
5 8



Scanned with CamScanner



MEMBANDINGKAN BILANGAN CACAH

Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam membandingkan bilangan cacah

1. Amati banyak angka pada setiap bilangan pada soal. Bilangan yang memiliki angka lebih banyak, maka juga mempunyai nilai yang lebih besar. Contohnya, 5.900 lebih besar dibanding 789
2. Apabila banyak angka pada setiap bilangan sama, maka cobalah bandingkan nilai setiap angka dari kiri ke kanan. Contoh 568 dan 560. Bilangan keduanya sama-sama dari 500, kemudian juga 60, dan terakhir terdapat perbedaan pada angka terakhir, yaitu 8 dan 0
3. Gunakan kata lebih dari ($>$), kurang dari ($<$), atau sama dengan ($=$).



CONTOH MEMBANDINGKAN BILANGAN CACAH

76.675

>

67.765

86.567

<

86.576

45.867

<

55.876

13.234

=

13.234

a. $4.435 > 3.345$

b. $9.999 > 9.998$

c. $1.001 < 1.002$

d. $8.765 = 8.765$

e. $4.567 < 5.787$

f. $7.654 < 7.777$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



MENGURUTKAN BILANGAN CACAH

Untuk mengurutkan bilangan cacah, urutkan bilangan tersebut dari angka yang paling kecil ke angka yang paling besar. Bilangan cacah adalah bilangan asli yang dimulai dari angka 0 dan terus bertambah secara berurutan. Contoh bilangan cacah adalah 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan seterusnya

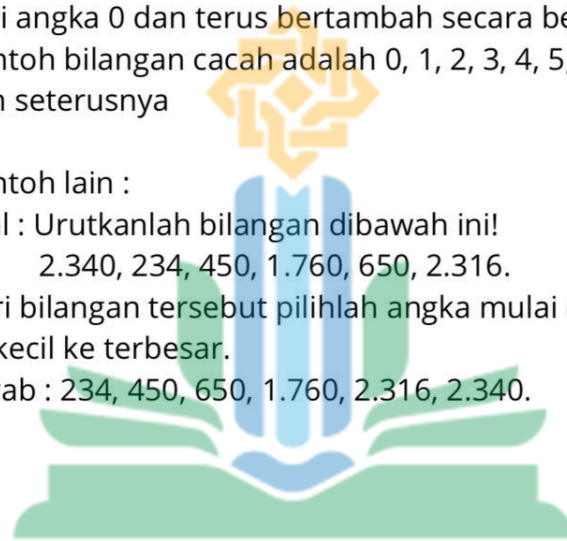
Contoh lain :

soal : Urutkanlah bilangan dibawah ini!

2.340, 234, 450, 1.760, 650, 2.316.

Dari bilangan tersebut pilihlah angka mulai dari yang terkecil ke terbesar.

Jawab : 234, 450, 650, 1.760, 2.316, 2.340.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E



Dipindai dengan CamScanner



LATIHAN SOAL



1. Tulislah bacaan dari bilangan 236, 4.567 dan 8.450
2. Isilah tanda $<$, $>$, atau $=$ pada perbandingan berikut:
 - a. 340 ___ 890
 - b. 5.498 ___ 3.456
 - c. 1.045 ___ 106
3. Urutkanlah bilangan dibawah ini
 - a. 234, 567, 1.234, 7.896, 567
 - b. 1.234, 4.560, 1.121, 1.450
 - c. 4.567, 2.341, 4.567, 7.855



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER





DAFTAR PUSTAKA



Fitrinawati, Meita. Ika dan Afit," Buku Panduan Guru Matematika". Jakarta Selatan :Kemendikbud Ristek, 2022.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Dipindai dengan CamScanner

ABDALLAH GASMAL WAHID
FADAUKAS

PGMI



TENTANG SAYA:

Perkenalkan nama saya Abdallah gasmal wahid fadaukas
Saya berasal dari kota lumajang sekaligus menjadi kota
kelahiran saya , saya tinggal di desa ledok tempuro kecamatan
Randuagung kabupaten Lumajang jawa timur
Saya merupakan mahasiswa aktif di Universitas KH ahmad
siddiq jember program seru di pgmi tahun 2020

FAKTA UNIK:

#saya penyayang binatang
#saya suka menjelajahi alam
#warna kesukaan merah hitam

KONTAK:

087811493130



Dipindai dengan CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3878/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040004
Nama	: ABDALLAH GASMAL WAHID FADAUKAS
Semester	: Semester sebelas
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran gurita pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 Juni 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



NOTISUL UMAM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos 68136
 Website: <http://flik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3877/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 204101040004
 Nama : ABDALLAH GASMAL WAHID FADAUKAS
 Semester : Semester sebelas
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran gurita pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 Juni 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02.

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

Ahli Media : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *matematika berupa Gurita Pintar* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif.		✓			
2	Tujuan pembelajaran media sesuai dengan media yang dikembangkan.		✓			
3	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
4	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.	✓				
5	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		✓			
6	Pemilihan angka yang digunakan sesuai.		✓			
7	Media didesain secara menarik.		✓			
8	Alat dan bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak.	✓				
9	Kesesuaian ukuran media		✓			

B. Komentor/Saran

- ganti bakunya.*
- *tolong media dibuat agar lebih sederhana dan jangan panjang*
 - *tolong media ditambahi serokan karose atau yg lainnya agar lebih menarik*
 - *tolong media ditambahi variasi pada bagian kepala gurita.*

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 30 Juni 2025

Ahli Media


M. Syolihuddin Amrulloh, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	Kebenaran materi.		✓			
3.	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4.	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6.	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7.	Kesesuaian contoh untuk mempermudah Materi		✓			
8.	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media	✓				
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10.	Kesesuaian soal dengan materi.		✓			
11.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
12.	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.	✓				
13.	Ruang dan waktu yang tidak terbatas.		✓			

B. Komentor/ Saran

- Tambah CP dan TP di buku petunjuk.
- Arahkan pada media lebih berfungsi dari 100 sampai 10.000.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 30 Juni 2025

Ahli Materi

Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran
Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02.

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

Nama Guru : Qurotul Aini, S.Pd.Gr

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran matematika berupa Gurita Pintar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka. Keterangan

Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
2	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7	Soal yang disajikan dengan baik.		✓			
8	Soal yang diberikan sesuai dengan materi	✓				
9	Kunci jawaban disajikan dengan benar.		✓			
Aspek Media						
10	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.		✓			
11	Desain media rapi.		✓			
12	Media didesain secara menarik.	✓				
13	Media sesuai dengan karakteristik siswa.	✓				
14	Tampilan media sesuai dengan materi		✓			
15	Media dapat meningkatkan kerja sama antar siswa.	✓				

B. Komentor/ Saran

Media pembelajaran quita pintar ini kreatif dan menarik, sehingga sesuai untuk peserta didik, Oleh karena itu siswa terlihat aktif berinteraksi langsung sehingga pembelajaran jadi lebih menyenangkan, mudah di pahami, serta melatih keberanian dan kerja sama.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 18 Agustus 2025

Guru Pembelajaran Matematika

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Qurotul Aini, S.Pd.Gr

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Ahmad Agil.....
 Kelas : V A.....
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02.
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa Gurita Pintar

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasansingkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
☒ Ya ☐ Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
☒ Ya ☐ Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
☐ Ya ☒ Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan kerja sama tim anda?
☒ Ya ☐ Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak
9. Apakah media ini mampu meningkatkan semangat belajar anda?
☐ Ya ☒ Tidak
10. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Matematika anda?
☐ Ya ☒ Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Komentar dan saran:

RIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R Guritanya Pintar dan seru

Permainan Gurita Pintar bangaf dan seru

Jember, 18 Agustus 2025

Siswa



A211

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : ..*Abdullah Wahid Fadaukas*..
 Kelas : ..*5.A*..
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02.
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa Gurita Pintar

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasansingkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
☒ Ya ☐ Tidak

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Pusri Nur Enayah
 Kelas : V.A
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02.
 Mata Pelajaran : Matematika
 Peneliti : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa Gurita Pintar

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasansingkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
☒ Ya ☐ Tidak

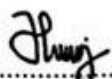
4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
☒ Ya ☐ Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
☒ Ya ☐ Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan kerja sama tim anda?
☒ Ya ☐ Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak
9. Apakah media ini mampu meningkatkan semangat belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak
10. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Matematika anda?
☒ Ya ☐ Tidak

Komentar dan saran:

Permainan nya sangat seru apa lagi guru nya baik Ramah dan ..
 ..
 Suka bercanda guritanya sangat Menarik dan juga Menarik ..
 ..
 untuk di mainkan ..
 ..

Jember, 18 Agustus 2025

Siswa



 Elisa

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Naura Icha Cahsabila
Kelas : 5A/VA
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02.
Mata Pelajaran : Matematika
Peneliti : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa Gurita Pintar

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
☒ Ya ☐ Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
☒ Ya ☐ Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
☒ Ya ☐ Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan kerja sama tim anda?
☒ Ya ☐ Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak
9. Apakah media ini mampu meningkatkan semangat belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak
10. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Matematika anda?
☒ Ya ☐ Tidak


Komentar dan saran:

Permainan nya seru. Jugak Guru nya baik Ramah dan Suka bercanda

Guritanya sagat menarik. Dan bagus di mainkan untuk

Kami.

Jember, 18 Agustus 2025
Siswa


Khar

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Muhammad Fadaukas Fadaukas
Kelas : V. A
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V di SDN Petung 02.
Mata Pelajaran : Matematika
Peneliti : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa Gurita Pintar

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasansingkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
☒ Ya ☐ Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
☒ Ya ☐ Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
☒ Ya ☐ Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan kerja sama tim anda?
☒ Ya ☐ Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak
9. Apakah media ini mampu meningkatkan semangat belajar anda?
☒ Ya ☐ Tidak
10. Apakah media ini mampu menunjang proses pembelajaran Matematika anda?
☒ Ya ☐ Tidak

Komentar dan saran:

Saya sangat suka bermain dengan 9. Untuk P. ini dan sangat suka.

Permanen juga sangat sepi dan membosankan. ~~ada orang~~ ~~berminat~~









J E M B E R

Jember, 18 Agustus 2025

Siswa

Fido

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PETUNG 02

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	11 Juli 2025	Observasi di SD Negeri Petung 02	
2.	11 Agustus 2025	Penyerahan surat izin melaksanakan penelitian kepada kepala sekolah SD Negeri Petung 02	
3.	13 Agustus 2025	Mendiskusikan terkait pembelajaran dengan wali kelas V di SD Negeri Petung 02	
4.	18 Agustus 2025	Penyampaian materi dan Penerapan media pembelajaran kelas V di SD Negeri Petung 02	
5.	20 Agustus 2025	Melakukan validasi media gurita pintar dan pengisian angket dengan siswa/i kelas V di SD Negeri Petung 02	
6.	25 Agustus 2025	Melakukan wawancara dengan Siswa/i kelas V di SD Negeri Petung 02	
7.	27 Agustus 2025	Melakukan wawancara dan validasi media gurita pintar dengan wali kelas V di SD Negeri Petung 02	
8.	31 Agustus 2025	Penerimaan surat selesai penelitian di SD Negeri Petung 02	



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
SD NEGERI PETUNG 02

Jl. KH. Ahmad Dahlan No 11 Desa Petung Kec. Bangsalsari Kab. Jember
Pos-el Email Sdpetung02@gmail.com Kode Pos 68154



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 400 3 5/73/35 09 310 05.20523217 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN Petung 02 Pendidikan Dasar Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember, menerangkan bahwa :

Nama : ROHMATUL MUSDALIFAH, S.Pd
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN PETUNG 02

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah :

Nama : ABDALLAH GASMAL WAHID FADAUKAS
NIM : 204101040004
Fakultas/Jurusan : FITK Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Pintar Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Di SDN PETUNG 02 “ yang dilaksanakan sejak tanggal 11 Agustus sampai dengan 1 September 2025.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Petung, 31 Agustus 2025

Plt. Kepala Sekolah,

SE



ROHMATUL MUSDALIFAH, S.Pd
00801 2 012

DOKUMENTASI PENELITIAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



DATA PRIBADI

Nama : Abdallah Gasmal Wahid Fadaukas
 NIM : 20410104010004
 Tempat Tanggal Lahir : Lumajang, 23 November 1999
 Alamat : Dusun Curah Tekor, Desa Ledoktempuro, Kecamatan
 Randuagung, Kabupaten Lumajang
 Agama : Islam
 Alamat Email : gasmalfadaukas23@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2004-2006 : TK Aisyah Bustanul Adfal
 Tahun 2006- 2012 : SDN Ledoktempuro Randuagung
 Tahun 2012-2015 : SMPN 2 Randuagung
 Tahun 2015-2018 : MA Syarifuddin Wonorejo Lumajang
 Tahun 2020-2025 : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember