

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA POP UP BOX
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR
SISWA KELAS V SD NEGERI BLANG BINTANG**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

**DARA FHON AZIZAH
1911080008**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022/2023**

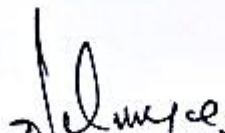
PENGESAHAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA POP UP
BOX TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR SISWA
KELAS V SD NEGERI BLANG BINTANG**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas dan Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 14 Juni 2023

Pembimbing I

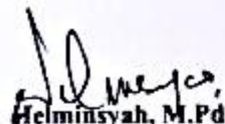

Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Pembimbing II


Dr. Mardhatillah, M.Pd
NIDN. 1312049101

Menyetujui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


FKIP UB BG
Dr. Mardhatillah, M.Pd
NIDN. 1312049101

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori Belajar	9
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme	11
2.2 Kemampuan Berpikir Siswa SD	13
2.3 Media Pembelajaran	15
2.3.1 Media Konkrit	17
2.3.2 Media Ular Tangga.....	19
2.3.3 Media <i>Pop Up Box</i>	21
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan media.....	23
2.3.5 Langkah Langkah penggunaan media	23
2.4 Materi Bangun Ruang.....	25
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	26
2.5 Kerangka Berpikir	29
2.7 Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Model Pengembangan	31
3.3 Prosedur pengembangan.....	32
3.3.1 Tahap analisis	32
3.3.2 Tahap Desain	33
3.3.3 Tahap pengembangan.....	33
3.3.4 Tahap Implementasi	34
3.3.5 Tahap Evaluasi	34
3.4 Populasi dan sampel	34
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	35
3.5.1 Observasi	35
3.5.2 Validasi Produk	35
3.5.3 Kepraktisan Produk	36
3.5.4 Keefektifan	39
3.6 Teknik Analisis Data	40
3.6.1 Analisis Data Kualitatif	40
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Tahap Analisis	44
4.1.2 Tahap Desain	47
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	50
4.1.4 Implementasi	65
4.1.5 Evaluasi	70
4.2 Pembahasan	72
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan sebagai usaha optimal yang dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar dan perkembangan peserta didik. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pemerintah menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan nasional pendidikan telah didukung adanya Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan sebagai kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum pendidikan. Pengembangan kurikulum sangat penting bagi suatu negara untuk meningkatkan mutu pendidikan. (Yuhasnir, 2020) Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Matematika adalah sebuah cara berpikir, mengidentifikasi dan mengorganisasi. Seseorang yang belajar matematika harus dapat menginterpretasikannya secara masuk akal dan mampu mengorganisasikan serta menganalisisnya secara sistematis. Selain itu orang tersebut juga harus

dapat menggunakan matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari (Subhananto, n.d.). Matematika merupakan kegiatan menemukan pola, melakukan investigasi hal-hal yang abstrak, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasilnya; dengan demikian sifatnya lebih konkret (Rahmawati, 2013). Oleh karena itu matematika memerlukan pemahaman struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu.

Obyek matematika memiliki sifat yang abstrak, sementara siswa Sekolah Dasar atau (SD) berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun mereka berada pada fase operasional konkret (Rahmah, 2018). Pendapat diatas dapat diketahui bahwa guru menyadari bahwa siswa memiliki sifat berfikir yang konkret, kegiatan belajar siswa menggunakan pengalaman siswa untuk memahami matematika yang sifatnya abstrak. Dalam pembelajaran matematika siswa terlibat langsung secara aktif dalam proses belajar mengajar dan memperoleh pengalaman sebagai ingatan yang bertahan lama (long term memory), sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Merujuk pada Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24 Lampiran 14, ruang Lingkup untuk pembelajaran matematika sekolah dasar (SD/MI) sebagai berikut: Bilangan, Geometri dan pengukuran dan Pengolahan data. Pada ruang lingkup materi geometri, terdapat materi konsep bangun ruang.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Blang Bintang 29 Agustus 2022 dengan mewawancarai guru kelas V terhadap pembelajaran matematika di kelas V adalah sebagai berikut : 1) pemahaman siswa terhadap sifat-sifat bangun ruang, siswa kesulitan dalam membedakan sifat antar

bangun ruang, dengan dibuktikan saat pembelajaran siswa masih sulit terhadap sifat-sifat bangun ruang. 2) sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. 3) media pembelajaran yang digunakan sifatnya abstrak. Oleh karenanya peneliti perlu menggunakan media yang inovatif salah satunya media pembelajaran *Pop Up Box*. Selain menganalisis kebutuhan siswa yang harus dilakukan peneliti dalam penggunaan media pembelajaran Ular Tangga *Pop Up Box* diharapkan siswa mampu menggunakan media dengan benar dan dapat mengoperasikan media Ular Tangga *Pop Up Box* dengan benar pula tentunya siswa mampu memahami materi bangun datar secara konkret dengan menggunakan media Ular Tangga *Pop Up Box*.

Media yang akan dikembangkan adalah media Ular Tangga *Pop Up Box* yaitu dari unsur Ular Tangga yang berfungsi untuk belajar sambil bermain, bagian Ular Tangga yang memiliki bagian yang dapat bergerak memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan pengalaman nyata kepada siswa dari tampilan yang menarik dan memiliki unsur yang berbeda.

Dalam mengembangkan media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu: 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan. 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, bahan pelajaran yang sifatnya fakta atau konkrit sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa. 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut. 4) Sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga

makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran Ular Tangga *Pop Up Box* merupakan sebuah box yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika setiap sisinya dibuka (Muchlisa et al., 2021). Pop-Up Box merupakan sebuah box yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, dan bentuk. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa Ular Tangga *Pop Up Box* adalah suatu kotak yang memiliki unsur tiga dimensi dengan tampilan gambar yang bergerak baik itu lipatan, gulungan yang menarik.

(I. Y. Dewi, 2021) *Pop Up Box* merupakan kotak yang pada saat tutupnya dibuka muncul halaman pop up berbentuk 3D yang seakanakan bergerak sehingga membuat pembaca takjub. Pertimbangan yang dilakukan oleh peneliti sehingga memilih mengembangkan media Ular Tangga *Pop Up Box*, yaitu memiliki fungsi sebagai, (1) alat menumbuhkan kecintaan membaca, (2) penghubung situasi kehidupan asli dengan simbol yang mewakilinya, (3) siswa yang lebih tua atau siswa yangi berbakat dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, (4) Melalui gambar yang menarik akan memudahkan siswa dalam menangkap makna yang disampaikan.

Penelitian sebelumnya yang mendukung tentang Ular Tangga *Pop Up Box* dilakukan oleh Anti Kurniati (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Pop Up Box Card* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif dan

Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Darwata Majenang”. Pengujian hipotesis menggunakan Uji Paired Sample t test memperoleh hasil yaitu media *Pop Up Box* card berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif yang dibuktikan dari hasil uji paired sample t test sig (2-tailed) $0,000 < 0,005$ atau nilai t hitung $31,729 > 2,086$. Rata-rata Kemampuan kognitif peserta didik mengalami peningkatan dari 46,5 (pre-test) menjadi 83,75 (post- test).

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang di atas, penyusun akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran Ular Tangga *Pop Up Box*. Jenis penelitian pengembangan ADDIE yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan) *Implement* (Implementasi) *Evaluate* (Evaluasi). Penyusun akan mengembangkan sebuah produk yang dapat memudahkan pembelajaran khususnya pembelajaran luring atau daring. Penyusun ingin memberikan stimulus terhadap siswa agar kemampuan berpikir meningkat. maka dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa “Ular Tangga *Pop Up Box*” pada materi ajar bangun ruang pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri Blang Bintang. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa karena media pembelajaran ini sangat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Ular Tangga *Pop Up Box* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa Kelas V SD Negeri Blang Bintang**”

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi bahwa dengan pengembangan media Ular Tangga *pop-up box* akan meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas V SD N Blang Bintang.

1. Pemahaman siswa terhadap sifat-sifat bangun ruang.
2. Minimnya media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan.
Siswa hanya menggunakan sumber belajar berupa buku siswa dari sekolah.
3. Minat belajar siswa rendah, karena sebagian besar isi buku berupa teks dan gambar yang kurang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang jadi Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran Ular Tangga *Pop Up Box*
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berfokus kepada kemampuan berfikir siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blang Bintang
3. Materi yang dikembangkan adalah materi bangun ruang pada pembelajaran matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kevalidan produk media Ular Tangga *Pop Up Box* siswa kelas V SD Negeri Blang Bintang?

2. Bagaimana kepraktisan produk media Ular Tangga *Pop Up Box* pada siswa kelas V SD Negeri Blang Bintang?
3. Bagaimana keefektifan produk media Ular Tangga *Pop Up Box* pada siswa kelas V SD Negeri Blang Bintang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah : berdasarkan rumusan masalah diatas yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kevalidan, kelayakan serta kepraktisan media Ular Tangga *Pop Up Box* dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blang Bintang.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

Guna menambah pengetahuan serta wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran berupa Media *Ular Tangga pop up box* dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

B. Manfaat Praktis

1 Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. guna meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

2 Bagi Siswa

Penggunaan *Ular Tangga pop up box*, mampu menarik perhatian siswa. Hal ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan serta memudahkan pemahaman siswa mengenai suatu materi.

3 Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti lain yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran