

**PEMANFAATAN MEDIA “PAKU LINGKARAN
WARNA KPK DAN FPB” (BOARD GAME) PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI
SD NEGERI RAHAYU CISAUK**



Oleh :

Muhamad Iqbal

1215125741

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA SIDANG SKRIPSI

Judul : PEMANFAATAN MEDIA "PAKU LINGKARAN WARNA KPK DAN FPB" (BOARD GAME) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SD NEGERI RAHAYU CISAUK

Nama Mahasiswa : Muhamad Iqbal

Nomor Registrasi : 1215125741

Jurusan/Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : Januari 2017

Pembimbing I



Dra. Suprayekti, M.Pd

NIP. 19601014 199003 2 001



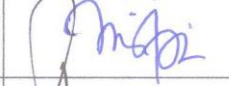

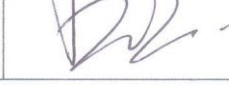
Pembimbing II



Cecep Kustandi, M.Pd

NIP. 19810613 200812 1 003

Panitia Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		14/2 - 2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		14-2-17
Dr. RA Murti Kusuma Wirasti, M.Si (Ketua Penguji)***		9/2/2017
Dr. Eveline Siregar, M.Pd (Anggota)****		3/2-2017
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd (Anggota)*****		6/2 2017.

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Muhamad Iqbal

No. Registrasi : 1215125741

Jurusan/Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/
Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat berjudul **Pemanfaatan Media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” (Board Game) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SD Negeri Rahayu Cisauk** adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Juli 2016 – Januari 2017
2. bukan merupakan duplikasi skripsi/karya yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Januari 2017

Yang membuat pernyataan

Muhamad Iqbal

**PEMANFAATAN MEDIA “PAKU LINGKARAN WARNA KPK DAN FPB”
(BOARD GAME) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI
SD NEGERI RAHAYU CISAUK
(2017)**

Muhamad Iqbal

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang bagaimana pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” yang dikembangkan oleh Pusat Sumber Belajar Makmal Pendidikan yang kemudian dimanfaatkan oleh guru kelas IV di SD Negeri Rahayu Cisauk meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2016 hingga Januari 2017. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh guru kelas IV SD Negeri Rahayu Cisauk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan survei. Penelitian deskriptif ini bukan bertujuan untuk menguji teori tertentu, melainkan bertujuan untuk menggambarkan apa adanya gejala atau keadaan yang sebenarnya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket guru dan siswa, pedoman observasi, dan wawancara. Data yang telah dihimpun lalu diolah menjadi presentase yang kemudian dianalisa menjadi data deskriptif. Pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi KPK dan FPB. Hasil dari penelitian ini adalah secara umum guru telah melakukan tahapan pemanfaatan, yaitu pada tahap persiapan guru mempersiapkan media *board game* yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan guru membimbing peserta didik agar dapat menggunakan media *board game*. Pada tahap tindak lanjut guru memberikan soal-soal yang dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok.

Kata kunci: *board game*, pemanfaatan, materi KPK dan FPB, siswa kelas IV SD

**THE UTILIZATION OF THE MEDIA “PAKU LINGKARAN WARNA KPK DAN FPB” (BOARD GAME) ON MATH CLASS 4th AT RAHAYU PUBLIC PRIMARY SCHOOLS ON CISAUK
(2017)**

Muhamad Iqbal

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe how the use of media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” developed by PSB Makmal Pendidikan then be used by teacher of class 4th at Rahayu Public Primary Schools on Cisauk includes activities of preparation, implementation, and follow-up. Research carried out in July 2016 until January 2017. Population from the study even all teacher of class 4th of Rahayu Public Primary Schools on Cisauk. Methods used in this research is descriptive research with the survey approach. This descriptive research is not aimed at to test the theory certain, but aimed to describe as it is or the state of being actual. The data was collected by using a teacher and student instrument, observation guidelines, and interview. Data collected and processed into percentage which then were analyzed to be descriptive data. The utilization of media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” aimed to ease learners can be understand in the KPK and FPB material. The result of this research is in general teachers has been conducting phases of utilization, at the preparation stage teachers prepare media board games that will be used. On the implementation stage teachers guiding learners so it can use media board game. In the follow-up stage teachers give the questions that can be constructed in individuals and groups.

Keywords: board game, utilization, KPK and FPB material, 4th class grade

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

**Dengan limpahan rahmat Allah yang maha pengasih
lagi maha penyayang..**

**Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk kedua
orangtua saya yang telah memberikan saya dorongan
baik moril maupun materi..**

Kepada seluruh sahabat dan teman-teman saya..

**Terima kasih telah selalu ada dalam setiap
kesempatan.**

Ttd

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan untuk prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tentunya mempunyai keterbatasan yang membuat hasil karya skripsi ini tidak dapat dikatakan sempurna. Untuk itu penulis menyadari akan pentingnya kritik dan saran yang membangun agar kedepan dapat dijadikan sebuah pembelajaran. Penulis juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, khususnya:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

3. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan semangat serta motivasi yang sangat berharga kepada penulis. Memberikan masukan kritik dan saran yang membangun serta menanggapi masalah-masalah yang dihadapi penulis dengan sabar dan bijaksana.
5. Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan berbagai masukan secara sistematis dan terarah.
6. Kepada kedua orang tua dan kedua eyang saya yang selalu memberikan saya dukungan pada setiap kesempatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Kepada saudara-saudari saya yang saya banggakan, Mas Adien, Kak Dieta, dan Farhan. Terimakasih banyak kalian telah banyak memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada para sahabat, Farah Saniyyah, Yuni Ermaliza, Iman Maulana, Derin Marshall, Gema Septian, dan Setyaji Laksono. Terima kasih telah selalu ada dalam setiap kesempatan.

Penulis berharap semoga sebuah karya penelitian ini dapat berguna bagi semua pihak.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Kegunaan Hasil Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Hakikat Pemanfaatan.....	12
1. Pengertian Pemanfaatan Dalam Teknologi Pendidikan	12
2. Pola Pemanfaatan	14
3. Strategi Atau Prosedur Pemanfaatan	15

B. Hakikat Media Pembelajaran	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Manfaat dan Fungsi Media	25
3. Jenis dan Karakteristik Media.....	27
4. Pengertian <i>Board Game</i>	30
C. Hakikat Matematika di Sekolah Dasar	45
1. Pengertian Matematika di Sekolah Dasar	45
2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	46
3. Materi KPK dan FPB di Sekolah Dasar	47
D. Hakikat Sekolah Dasar.....	54
1. Pengertian Sekolah Dasar.....	54
2. Fungsi, Tujuan, dan Ruang Lingkup Sekolah Dasar	55
3. Karakteristik Pendidikan Sekolah Dasar.....	56
4. Peranan Guru Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran	59
E. Penelitian Relevan	61
F. Kerangka Berfikir	62

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	66
B. Tempat dan Waktu Penelitian	66
C. Metode Penelitian	67
D. Populasi dan Sampel	68
E. Teknik Pengumpulan Data	68
F. Instrumen Penelitian.....	70

G. Uji Coba Instrumen	76
H. Teknik Analisis Data.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	79
1. Data Hasil Angket Guru.....	80
2. Data Hasil Angket Siswa	99
3. Data Hasil Observasi.....	105
4. Data Hasil Wawancara	116
B. Analisis Data Penelitian.....	121
C. Keterbatasan Penelitian	132
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan	133
B. Implikasi	136
C. Saran	138
DAFTAR PUSTAKA.....	140
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi instrumen	74
Data Angket Guru		
Tabel 4.1	Pernyataan Instrumen Nomor 1	81
Tabel 4.2	Pernyataan Instrumen Nomor 2	82
Tabel 4.3	Pernyataan Instrumen Nomor 3	82
Tabel 4.4	Pernyataan Instrumen Nomor 4	83
Tabel 4.5	Pernyataan Instrumen Nomor 5	84
Tabel 4.6	Pernyataan Instrumen Nomor 6	84
Tabel 4.7	Pernyataan Instrumen Nomor 7	85
Tabel 4.8	Pernyataan Instrumen Nomor 8	86
Tabel 4.9	Pernyataan Instrumen Nomor 9	87
Tabel 4.10	Pernyataan Instrumen Nomor 10	87
Tabel 4.11	Pernyataan Instrumen Nomor 11	88
Tabel 4.12	Pernyataan Instrumen Nomor 12	89
Tabel 4.13	Pernyataan Instrumen Nomor 13	89
Tabel 4.14	Pernyataan Instrumen Nomor 14	90
Tabel 4.15	Pernyataan Instrumen Nomor 15	91
Tabel 4.16	Pernyataan Instrumen Nomor 16	91
Tabel 4.17	Pernyataan Instrumen Nomor 17	92
Tabel 4.18	Pernyataan Instrumen Nomor 18	93
Tabel 4.19	Pernyataan Instrumen Nomor 19	93

Tabel 4.20 Pernyataan Instrumen Nomor 20	94
Tabel 4.21 Pernyataan Instrumen Nomor 21	95
Tabel 4.22 Pernyataan Instrumen Nomor 22	96
Tabel 4.23 Pernyataan Instrumen Nomor 23	96
Tabel 4.24 Pernyataan Instrumen Nomor 24	97
Tabel 4.25 Pernyataan Instrumen Nomor 25	98
Tabel 4.26 Pernyataan Instrumen Nomor 26	98
Data Angket Siswa	
Tabel 4.27 Hasil Pernyataan Instrumen Nomor 1-2	100
Tabel 4.28 Hasil Pernyataan Instrumen Nomor 3-7	101
Tabel 4.29 Hasil Pernyataan Instrumen Nomor 8-10	103
Data Observasi	
Tabel 4.30 Hasil Instrumen Observasi Nomor 1-5	105
Tabel 4.31 Hasil Instrumen Observasi Nomor 6-14	108
Tabel 4.32 Hasil Instrumen Observasi Nomor 15-20.....	111
Data Wawancara	
Tabel 4.33 Hasil Instrumen Wawancara Nomor 1-2.....	116
Tabel 4.34 Hasil Instrumen Wawancara Nomor 3-4.....	118
Tabel 4.35 Hasil Instrumen Wawancara Nomor 5.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : <i>Board Game</i> Ular Tangga	32
Gambar 2.2 : <i>Board Game</i> Carcassone.....	32
Gambar 2.3 : <i>Board Game</i> Dominion.....	33
Gambar 2.4 : <i>Board Game</i> Catur	34
Gambar 2.5 : <i>Board Game</i> Risk.....	34
Gambar 2.6 : <i>Board Game</i> Munchkin	35
Gambar 2.7 : <i>Board Game</i> Catur Kuta Bali.....	36
Gambar 2.8 : <i>Board Game</i> Dokedo	37
Gambar 2.9 : <i>Board Game</i> Mathpoly	38
Gambar 2.10 : <i>Board Game</i> “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	143
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian di SDN Rahayu.....	144
Lampiran 3 : RPP.....	145
Lampiran 4 : Analisis Penilaian Hasil Belajar	149
Lampiran 5 : Instrumen Penelitian	153
Lampiran 6 : Uji Validitas Instrumen	166
Lampiran 7 : Hasil Instrumen	177
Lampiran 8 : Dokumentasi	209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang memiliki peranan cukup penting bagi keberlangsungan kehidupan suatu bangsa agar para penerus bangsa dapat senantiasa berkembang mengikuti perubahan zaman, oleh karena itu setiap warga negara mempunyai hak yang sama dalam hal memperoleh pendidikan yang layak. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pada pasal 5 sebagai berikut.

1. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.
2. Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dana atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.
3. Warga negara di daerah terpencil atau terbelakang serta masyarakat adat yang terpencil berhak memperoleh pendidikan layanan khusus.
4. Warga negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus.
5. Setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.¹

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu bagi pembangunan bangsa, karena dengan pendidikan seseorang dapat menggali potensi yang ia miliki sehingga mampu bersaing dan mampu menghadapi kemajuan zaman ataupun beradaptasi dengan perubahan zaman sehingga dapat diterima di tengah masyarakat global. Dengan pendidikan seseorang dapat mengeksplorasi pengetahuan yang telah ia miliki sebelumnya, seseorang dapat memecahkan masalah yang dihadapi berkaitan dengan ilmu pengetahuan, seseorang

¹ Sofan Amri, *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah: Dalam Teori, Konsep dan Analisis* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011: 1

bahkan dapat membuat sesuatu yang berguna di bidang keilmuan dengan gagasan serta ide yang dimilikinya.

Pendidikan harus diterima masyarakat secara menyeluruh, mulai dari masyarakat perkotaan hingga masyarakat yang berada pelosok negeri yang seharusnya mendapatkan perhatian khusus karena pendidikan bukan hanya untuk mereka yang mampu namun kaum marjinal juga berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, hal ini dimaksudkan untuk pemerataan pembangunan di bidang pendidikan dan untuk menghindari kesenjangan atau ketimpangan antara masyarakat yang berada di perkotaan dan mereka yang berada di pelosok. Melalui pendidikan, potensi-potensi yang ada jika dikelola dengan baik dapat meningkatkan taraf hidup serta martabat suatu bangsa.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan aktifitas pembelajaran. Pembelajaran sendiri dilakukan dengan mengacu pada 2 faktor penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang telah dirancang/direncanakan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Tujuannya adalah untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk itu peran guru disini adalah lebih jauh untuk memfasilitasi peserta didik, memilih metode dan media yang tepat untuk karakteristik peserta didiknya. Kinerja membelajarkan tidak hanya ditinjau dari bagaimana guru tersebut menjelaskan isi pelajaran, ia harus tahu bagaimana menghadapi peserta didik, membantu memecahkan masalah, mengelola kelas,

menata bahan ajar, menentukan kegiatan kelas, menyusun asesmen belajar, menentukan metode dan media.²

Metode belajar dan media pembelajaran adalah 2 faktor yang menentukan proses belajar dan hasil belajar. Kedua faktor itu juga perlu disesuaikan dengan karakteristik pembelajar, karena dewasa ini paradigma pembelajaran sudah bergeser. Prawiradilaga dalam modul 'Pembaruan Pembelajaran' (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, 2006) menyebutkan peralihan paradigma mengajar ke pembelajaran. Paradigma ini mengembangkan pengertian bahwa dalam KBM, peserta didik yang menjadi fokus perhatian (*Learner Centered*). Pengajar hanyalah sebagai salah satu faktor eksternal pembelajaran.³

Di era millennium seperti saat ini terdapat berbagai macam jenis media yang ada, jika diklasifikasikan terdapat 2 jenis media yaitu media elektronik (digital) dan media non-elektronik (konvensional). Contoh dari media elektronik sendiri adalah CD pembelajaran, video pembelajaran, e-modul, dll. Sedangkan media non-elektronik atau yang biasa disebut media konvensional adalah media yang tidak memerlukan bantuan perangkat elektronik dalam penggunaannya, sebagai contoh adalah media pembelajaran sederhana, permainan edukatif, flip chart, diorama, buku bacaan, dll. Dari kedua jenis media yang ada tentunya memiliki kelebihan dan keterbatasannya masing-masing. Prinsip dari media pembelajaran sendiri adalah sebagai alat untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang digunakan untuk

² Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA Prenada Media Group. 2007), hal.3

³ *Ibid*, hal.4

menyempurnakan pemahaman pembelajar sekaligus meningkatkan minat belajar siswa. Peran guru sebagai fasilitator adalah untuk melakukan inovasi-inovasi dalam metode pembelajaran serta memanfaatkan media atau mengembangkan media yang dapat menunjang kegiatan belajar dikelas sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik.

Saat ini siswa dapat menggali informasi yang tersedia di berbagai macam sumber, siswa dapat mengunjungi laboratorium, perpustakaan, dan juga pusat sumber belajar yang menyediakan berbagai macam sumber-sumber belajar untuk menambah pengetahuan siswa. Dewasa ini juga telah menjamur lembaga-lembaga yang peduli terhadap pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah Pusat Sumber Belajar Makmal Pendidikan yang berada dibawah naungan Dompot Dhuafa.

PSB Makmal pendidikan merupakan salah satu jejaring program yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Dompot Dhuafa yang berdiri sejak tahun 2004. Nama Makmal berasal dari Bahasa Arab, "Ma'mal" yang memiliki arti laboratorium. PSB Makmal Pendidikan berarti sebuah laboratorium di bidang pengembangan dan inovasi pendidikan, khususnya pendidikan bagi masyarakat marjinal (dhuafa). Tujuan dari PSB Makmal Pendidikan adalah untuk membentuk jaringan sekolah berkualitas bagi masyarakat marjinal di beragam kawasan, melahirkan pelaku-pelaku pendidikan transformatif yang memiliki kapasitas sebagai model pendidik, pengajar, dan pemimpin, menghasilkan inovasi dan kreatifitas baru di bidang pengembangan pembelajaran dan budaya sekolah yang efektif.

Divisi PSB Makmal Pendidikan memiliki dua departemen program, yaitu Pusat Sumber Belajar (PSB), Sekolah Guru Indonesia (SGI) dan Pengembangan Sekolah.⁴

PSB Makmal Pendidikan didesain sedemikian rupa untuk mengelola semua sumber belajar, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual, termasuk menginisiasi program pendampingan perpustakaan sekolah dan komunitas, memproduksi dan mengembangkan berbagai media pembelajaran, serta mengadakan berbagai pelatihan kepustakaan, literasi, dan media pembelajaran. Sasaran PSB Makmal Pendidikan adalah pelajar, mahasiswa, warga belajar, guru, instruktur, karyawan, dan masyarakat umum.

PSB Makmal Pendidikan juga mengapresiasi kinerja guru-guru yang berada di pelosok daerah, sebagai gambaran terdapat komunitas guru media pembelajaran (KOMED) di bawah naungan PSB Makmal Pendidikan yang memiliki perhatian khususnya di bidang pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran serta menuntut anggota komunitas yakni para guru-guru untuk mengeksplorasi inovasi dan kreatifitas yang dimiliki untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan. Guru-guru yang menjadi anggota komunitas ini juga difasilitasi oleh PSB Makmal Pendidikan untuk memperoleh pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan program pengembangan media pembelajaran. Tidak sampai disitu, guru juga dibekali pelatihan untuk menggunakan media yang telah dibuat agar pemanfaatan media pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

⁴ Diakses dari laman <http://www.makmalpendidikan.net/home/profil>, pada tanggal 15 Agustus 2016 pukul 12.00

PSB Makmal Pendidikan telah memproduksi berbagai macam media pembelajaran, dari sekian banyak media yang tersedia terdapat media yang dikembangkan oleh guru untuk kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Salah satunya adalah media *board game* yang telah dikembangkan bernama “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”, media *board game* ini dibuat sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) pada mata pelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar.

Ketika para siswa mendengar kata matematika mayoritas dari mereka membayangkan bahwa pelajaran tersebut adalah sulit, rumit, menakutkan, dan membosankan. Untuk itu guru dituntut lebih aktif dalam menentukan metode serta media yang tepat supaya pembelajaran dapat diminati oleh siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

KPK dan FPB merupakan materi pelajaran pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV sekolah dasar di semester pertama. Materi pelajaran ini masuk kedalam kategori sulit karena membutuhkan kecermatan serta ketelitian yang tinggi agar siswa bisa memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru. Biasanya guru mengajarkan “pohon faktor” sebagai rumus sederhana untuk menjawab soal-soal dalam materi pelajaran KPK dan FPB, namun metode tersebut dapat dikatakan belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa karena cenderung bersifat abstrak dan membosankan sehingga membuat mereka menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini menjadi kesulitan bagi guru untuk menerangkan materi pelajaran KPK dan FPB dikelas.

Karakteristik peserta didik pada usia sekolah dasar kelas IV yang berkisar antara 9-10 tahun adalah sulit untuk fokus dalam pembelajaran dengan metode ceramah, mereka lebih suka turun langsung, bermain sambil belajar, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memecahkan masalah pelajaran. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi mereka dalam mempelajari materi KPK dan FPB salah satunya adalah media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”, dengan memanfaatkan media *board game* tersebut pemahaman siswa tentang materi KPK dan FPB yang kompleks dan abstrak dapat menjadi lebih konkrit karena media ini menyajikan pesan pembelajaran dengan ringkas dan sederhana.

Media pembelajaran juga menuntut peran seorang guru dalam memfasilitasi peserta didik, karena bagaimanapun media hanya sebagai alat penyalur pesan. Oleh karena itu, disini peneliti fokus pada masalah sejauh mana pemanfaatan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” (*board game*) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu Cisauk.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana guru memanfaatkan media sederhana di sekolah dasar?
2. Bagaimana guru menjelaskan materi pembelajaran KPK dan FPB di sekolah dasar?
3. Bagaimana pemanfaatan media *board game* dalam menjelaskan materi pembelajaran KPK dan FPB di sekolah dasar?

C. Pembatasan Masalah

Dengan memperhatikan butir-butir identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini memiliki pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Masalah yang dipilih adalah bagaimana pemanfaatan media “paku lingkaran warna KPK dan FPB” dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Masalah ini dipilih karena media ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang cukup sulit dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

2. Jenis Mata Pelajaran

PSB Makmal Pendidikan bersama komunitas KOMED memproduksi berbagai macam jenis media untuk berbagai jenjang pendidikan dari PAUD sampai dengan perguruan tinggi. Pada penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar kelas IV semester I.

3. Jenis Peserta didik

Peserta didik dapat diklasifikasikan dari berbagai tingkat satuan pendidikan dimulai dari siswa PAUD, siswa sekolah dasar, siswa sekolah menengah pertama, siswa sekolah menengah atas, dan mahasiswa perguruan tinggi. Pada penelitian ini dibatasi hanya dalam lingkup siswa sekolah dasar kelas IV yang sedang mempelajari materi KPK dan FPB pada mata pelajaran matematika.

4. Tempat Penelitian

Tempat yang akan menjadi sumber data pada penelitian ini adalah di sekolah dasar yaitu SD Negeri Rahayu Cisauk.

D. Perumusan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang ada maka penelitian ini dibatasi pada jenis masalah, jenis mata pelajaran, jenis peserta didik, dan tempat penelitian. Untuk itu perumusan masalah yang diangkat berdasarkan identifikasi masalah yang ada ialah “Bagaimana pemanfaatan media *board game* dalam menjelaskan materi pembelajaran KPK dan FPB di sekolah dasar?” Dari sekian banyak pengembang media pembelajaran yang ada penelitian ini fokus pada pemanfaatan media *board game* yang dikembangkan oleh PSB Makmal Pendidikan yang turut peduli akan pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan masyarakat golongan bawah (marjinal).

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan tahapan pemanfaatan media *board game* di kelas dalam menjelaskan materi pembelajaran KPK dan FPB pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari topik penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan memanfaatkan media *board game* “paku lingkaran warna KPK dan FPB”.

2. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang tepat guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi Peneliti Lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan sebagai bahan referensi tentang bagaimana pemanfaatan media *board game* “paku lingkaran warna KPK dan FPB” di sekolah dasar atau menjadi referensi pada topik penelitian yang sejenis.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Hakikat Pemanfaatan

1. Pengertian Pemanfaatan dalam Teknologi Pendidikan

Kawasan dalam teknologi pendidikan meliputi teori dan praktik untuk merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan menilai proses, sumber, dan sistem belajar. Dari semua kawasan yang terdapat dalam keilmuan teknologi pendidikan, kawasan pemanfaatan cukup banyak dijadikan objek penelitian. Pemanfaatan sendiri merupakan kegiatan tindak lanjut dari sesuatu yang telah dikembangkan untuk memperoleh hasilnya. Topik penelitian ini merupakan penelitian dalam studi Teknologi Pendidikan yang termasuk dalam kawasan pemanfaatan.

Pemanfaatan memiliki kata dasar manfaat. Kata pemanfaatan memiliki awalan pe- dan akhiran –an. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia kata pemanfaatan memiliki pengertian yaitu sesuatu kegiatan proses, cara, atau perbuatan memanfaatkan sesuatu.⁵

Pemanfaatan Menurut AECT adalah mengusahakan agar pelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar dan komponen sistem instruksional.⁶

⁵ Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal.55

⁶ Yusufhadi Miarso dkk. *Satuan Tugas dan Definisi Terminologi AECT, Definisi Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hal.79

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar yang dirancang secara sistematis. Dalam pemanfaatan suatu media pembelajaran hal-hal yang harus diperhatikan yaitu: karakteristik pembelajar, adanya bimbingan, adanya evaluasi dan adanya prosedur yang berkelanjutan.⁷

Dapat disimpulkan kawasan pemanfaatan merupakan salah satu kawasan dalam keilmuan teknologi pendidikan. Kawasan pemanfaatan sendiri adalah proses sistematis menggunakan atau memanfaatkan segala sesuatu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan mengacu kepada analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Secara spesifik dalam penelitian ini yang dimaksud pemanfaatan adalah serangkaian proses sistematis menggunakan atau memanfaatkan sumber belajar yaitu dimulai dari tahap persiapan sebelum menggunakan media, kemudian tahap pelaksanaan selama menggunakan media, dan terakhir adalah tahap tindak lanjut dari proses pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” di SD Negeri Rahayu untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

⁷ Barbara B. Seels dan Rita C Richey, *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*, Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk (Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta, 2002), hal.50

2. Pola Pemanfaatan

Ada dua pola pemanfaatan media pembelajaran menurut Sadiman dkk. Berikut ini pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:⁸

a) Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas (*classroom setting*)

Pemanfaatan dilakukan dengan mengacu kepada situasi kelas yang terintegritas dengan proses pembelajaran untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka media pembelajaran yang dimanfaatkan harus sesuai dengan materi pembelajaran dan strategi belajar demi menunjang kegiatan pembelajaran.

b) Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Pemanfaatan media di luar situasi kelas dibedakan menjadi dua kelompok utama, yaitu:

1. Pemanfaatan Secara Bebas

Pemanfaatan media secara bebas adalah proses pemanfaatan media tanpa adanya kontrol dari siapapun. Media yang dimaksud dapat diperoleh secara bebas, pembuat program media

⁸ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 1993), hal.189-197

mempunyai harapan agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan baik.

2. Pemanfaatan Media Secara Terkontrol

Pemanfaatan media secara terkontrol adalah pemanfaatan media yang diatur secara sistematis dengan tujuan yang telah ditentukan. Proses pemanfaatan media dilakukan dengan pengawasan, kontrol, dan umpan balik.

3. Strategi atau Prosedur Pemanfaatan

Berikut adalah beberapa model pemanfaatan menurut para ahli, yaitu:

a. Model ASSURE

Sharon E. Smaldino, James D Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda, telah mengemukakan prosedur pemanfaatan yang dikenal dengan model ASSURE. Dalam proses pembelajaran model pemanfaatan ASSURE memiliki beberapa langkah sistematis, antara lain:⁹

1. *Analyze Learners* (Analisis Siswa)

Tahapan awal dari model ini adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktifitas pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik meliputi:

⁹ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta, PT. Dian Rakyat, 2009), hal.112

- a. Karakteristik umum, yaitu meliputi usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Karakteristik ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam memilih metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya (kemampuan awal). Berhubungan dengan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya. Informasi ini dapat diperoleh jika guru memberikan *entry test/entry behavior* kepada pembelajar sebelum siswa melaksanakan pembelajaran. Hasil dari *entry test* ini dapat dijadikan acuan tentang hal-hal apa saja yang perlu dan tidak perlu lagi disampaikan kepada siswa.
- c. Gaya belajar berasal atau timbul dari adanya kenyamanan yang siswa rasakan (secara psikologis dan emosional) saat siswa menerima dan berinteraksi dengan lingkungan belajar, karena itu muncul modalitas dalam belajar (audio, visual, kinestetik).

2. *State Objectives* (Menetapkan Tujuan)

Tahapan selanjutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau guru. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau

pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

3. Select Methods, Media and Materials (Memilih metode, media dan bahan)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dengan muatan materi belajar, sehingga dapat memudahkan seseorang yang belajar dalam menyerap materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus mahal yang terpenting adalah efektif digunakan dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan terlebih dahulu kekurangan dan kelebihan dari media tersebut sehingga pada pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam memilih metode, media, dan bahan ajar dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu dengan memanfaatkan yang telah ada, memodifikasi bahan ajar yang tersedia yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dan memproduksi bahan ajar baru.

4. Utilize Media and Materials (Memanfaatkan media dan bahan materi)

Tahapan selanjutnya adalah mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Setelah kelas dan komponen pendukung lain telah disiapkan dengan baik maka ketiga komponen yaitu metode, media, dan bahan ajar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

5. Require Learner Participation (Meminta Partisipasi Siswa)

Proses pembelajaran yang baik adalah melibatkan peserta didik secara langsung, untuk itu disini peran guru adalah merangsang peserta didik supaya termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga pengetahuan dapat ditransfer dengan mudah dan juga mendapat umpan balik.

6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Penting untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran, sebagai tolak ukur keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga guru mendapatkan gambaran secara menyeluruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b. Model pemanfaatan menurut Arief S. Sadiman, dkk.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran dibutuhkan strategi dan prosedur yang tepat guna memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Menurut Sadiman dkk strategi pemanfaatan media yang tepat meliputi perisapan sebelum menggunakan media, kegiatan selama menggunakan media, dan kegiatan tindak lanjut, yang dijabarkan sebagai berikut:¹⁰

1) Persiapan Sebelum Menggunakan Media

¹⁰ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 1993), hal.198-200

Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, kita perlu membuat persiapan yang baik pula. Untuk itu sebaiknya dalam tahap persiapan terlebih dahulu pelajari petunjuk pemanfaatan media yang telah disediakan. Kemudian kita ikuti petunjuk-petunjuk itu. Untuk memudahkan kita dalam memanfaatkan sebuah media maka diperlukan perencanaan pembelajaran serta persiapan terhadap alat-alat yang mendukung pemanfaatan media tersebut supaya dalam pelaksanaannya tidak ada kendala.

2) Kegiatan Selama Menggunakan Media

Dalam proses pemanfaatan media diperlukan situasi dan kondisi yang kondusif, supaya fokus/konsentrasi kita hanya kepada media yang sedang dimanfaatkan. Sebisa mungkin ciptakan suasana yang nyaman dengan meminimalisir hal-hal yang dapat mengganggu fokus/konsentrasi. Jangan sampai pikiran kita menjadi kabur dan tidak memperhatikan media secara seksama karena gangguan kecil saja dapat berpengaruh terhadap isi pesan dari media tersebut yang berdampak kepada pemahaman terhadap suatu materi.

3) Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut berkaitan dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan setelah proses pemanfaatan media, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap suatu materi yang disampaikan melalui media yang digunakan. Hal ini juga dapat dijadikan indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Strategi dan prosedur yang telah dipaparkan oleh Sadiman dkk merupakan tahapan-tahapan yang cukup sistematis sehingga dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan suatu media pembelajaran. Dimulai dari tahapan mempersiapkan dan mempelajari media yang akan digunakan dalam pembelajaran supaya berjalan dengan baik, lalu tetap ada fungsi kontrol selama pemanfaatan media pembelajaran berlangsung supaya gangguan-gangguan yang dapat mengganggu proses penyampaian pesan yang disajikan melalui media tersebut dapat diminimalisir, kemudian yang terakhir disini dipaparkan bagaimana pemanfaatan media tersebut berjalan, apakah media tersebut berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan sebagainya.

Jika dihubungkan dengan penelitian ini maka teori pemanfaatan media yang telah dipaparkan oleh Sadiman sesuai dengan penelitian pemanfaatan media *board game* "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB", dalam memanfaatkan media *board game* pada kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Pada tahap awal yaitu tahap persiapan guru mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan media *board game*, dengan mengidentifikasi materi pelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media *board game*. Kemudian tahap selanjutnya, tahap pelaksanaan dimana guru memegang peranan cukup penting karena disini terjadi proses pemanfaatan media *board game* antara guru dengan peserta didik secara langsung. Untuk itu guru perlu menyampaikan topik materi serta tujuan pembelajaran, menjelaskan dan membimbing pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *board game*, sampai kepada memperhatikan keamanan peserta didik dalam memanfaatkan media tersebut. Lalu, setelah proses pembelajaran selesai dilakukan kegiatan tindak lanjut. Tindak lanjut merupakan serangkaian kegiatan yang dapat mengukur pemahaman peserta didik, dilakukan dengan cara mengadakan sesi tanya jawab/diskusi, merefleksikan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, dan melakukan evaluasi mengenai pembahasan terhadap materi tersebut.

Model pemanfaatan menurut Sadiman dinilai sesuai dengan tujuan penelitian ini karena melalui tahap-tahap yang sistematis dan lengkap, namun tidak dapat dikatakan bahwa model ini sempurna, hanya saja relevan dengan penelitian ini. Sejatinya dengan model ini mampu menggambarkan bagaimana proses pemanfaatan media menggunakan media *board game* yang

mengandung pesan pembelajaran sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dikelas.

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.¹¹

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Ada pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹²

¹¹ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 1993), hal.6

¹² *Ibid*, hal.7

Dapat disimpulkan bahwa media ialah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan dengan menggunakan berbagai macam saluran yang dapat merangsang pikiran. Tujuan dari media adalah untuk menyalurkan pesan/informasi, media dibuat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

Pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar dilakukan sejak dahulu. Arti media itu sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang (Newby dalam Prawiradilaga, 2007). Peran media pembelajaran menurut Smaldino dalam Prawiradilaga, di antaranya:¹³

1) Diatur Pengajar (*instructor-directed*)

Media pembelajaran yang difungsikan oleh pengajar dan menjadi bagian dari penyajian materi yang disajikan oleh pengajar tersebut.

2) Diatur Peserta Didik (*learner-directed*)

Media pembelajaran yang difungsikan oleh peserta didik itu sendiri karena ia merasa bahwa ia ingin terlibat langsung dalam kegiatan belajarnya. Sarana laboratorium, modul, CAI, adalah media pembelajaran yang memang khusus pemanfaatannya diatur oleh peserta didik.

3) Belajar Jarak Jauh (*distance education*)

Belajar jarak jauh memerlukan sarana telekomunikasi yang memadai, baik untuk interaksi yang bersifat sinkron atau asinkron.

Pemilihan media/sumber belajar yang tepat ditentukan oleh:¹⁴

¹³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA Prenada Media Group, 2007), hal.64

¹⁴ *Ibid*, hal.66

- a) Situasi Pembelajaran.
Apakah sistem penyampaian ditujukan untuk seseorang peserta didik atau pebelajar; kelompok kecil peserta didik. Kelas konvensional, atau belajar jarak jauh.
- b) Peserta didik atau pebelajar berikut karakteristiknya seperti tipe belajar, usia, dan minat
- c) Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik.
- d) Ketersediaan media dan sumber belajar itu sendiri di lokasi belajar.
- e) Kemampuan pengajar untuk menggunakannya jika akan digunakan dalam KBM dengan pola konvensional.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu dengan meninjau situasi pembelajaran dan karakteristik kebutuhan peserta didik yang dilakukan dengan menganalisa minat serta motivasinya kemudian harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta menentukan strategi pembelajaran yang dinilai tepat diaplikasikan dalam pembelajaran, tidak sampai disitu pemanfaatan media pembelajaran juga harus memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang serta kemampuan SDM guru dalam menggunakan media yang akan digunakan.

2. Manfaat dan Fungsi Media

Terdapat beberapa manfaat dan fungsi media. Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.¹⁵

- ✓ Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) yang membuat suasana belajar kurang menarik dan membosankan.
- ✓ Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar---bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. Objek yang kecil---dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *slow-motion*, *timelapse*, atau *high-speed photography*;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

¹⁵ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 1993), hal.17-18

- e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
-
- ✓ Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk memberikan stimulus/rangsangan kepada siswa agar dapat lebih aktif dan bergairah dalam pembelajaran, selain itu media pembelajaran memungkinkan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, dan media pembelajaran juga dapat menunjang kegiatan belajar siswa berdasarkan minat serta kemampuan yang dimiliki.
 - ✓ Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media

pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam menyamakan persepsi terhadap suatu pemahaman, sehingga kendala tersebut dapat diatasi.

3. Jenis dan Karakteristik Media

Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (AECT, 1977).¹⁶

Di samping itu, dari segi kerumitan media dan besarnya biaya, Schramm (1977) membedakan media rumit dan mahal (*big media*) dan media sederhana dan murah (*little media*). Schramm juga mengelompokkan media menurut daya liputnya menjadi media massal, media kelompok, dan media individual. Selain itu, ia juga membuat pengelompokan lain menurut kontrol pemakaiannya dalam pengertian portabilitas, kesesuaiannya untuk di rumah, kesiapan setiap saat diperlukan, dapat tidaknya laju penyampaiannya dikontrol, kesesuaiannya

¹⁶ *Ibid*, hal.19

untuk belajar mandiri, dan kemampuannya untuk memberikan umpan balik.¹⁷

Dapat ditarik kesimpulan ditinjau dari pendapat menurut Schramm maka media *board game* dapat diklasifikasikan media sederhana dan murah (*little media*) karena untuk membuat media *board game* tidak diperlukan peralatan yang serba baru, kita dapat memanfaatkan barang-barang bekas pakai seperti papan triplek, paku-paku, karet gelang, kertas karton berwarna sebagai hiasan yang dapat menarik perhatian, dll.

Media kemudian diklasifikasikan berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh media itu sendiri. Agar memudahkan kita dalam memilih, menggunakan, serta merawat media pembelajaran tersebut untuk proses pembelajaran. Sanjaya menuturkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.¹⁸

- a. Media jika ditinjau dari sifatnya, maka dapat dibagi menjadi:

¹⁷ *Ibid*, hal.27

¹⁸ Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), hal.170

- Media auditif, adalah media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti *radio tape* atau kaset.
 - Media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media yang tergolong ke dalam media visual adalah: foto, film slide, transparansi, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - Media audiovisual, adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan juga unsur gambar. Seperti video, film, dan animasi. Media jenis ini dianggap lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran karena media visual disajikan berbarengan dengan media audio.
- b. Media jika ditinjau dari cara atau teknik pemakaiannya, maka dapat dibagi menjadi:
- Media yang diproyeksikan, seperti film slide, film strip, dan transparansi. Jenis media ini memerlukan alat bantu khusus seperti proyektor film untuk memproyeksikan film, proyektor slide untuk memproyeksikan film slide, dan *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa didukung oleh alat proyeksi khusus tersebut maka media ini tidak dapat digunakan.

- Media yang tidak diproyeksikan, yakni media yang tidak memerlukan alat proyeksi khusus untuk menggunakannya. Media yang dimaksud adalah seperti foto, lukisan, dan gambar.

Berdasarkan pemaparan klasifikasi media berdasarkan sifat media dan teknik penggunaan media menurut Sanjaya, maka media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” merupakan media visual jika ditinjau dari sifat medianya dan merupakan media yang tidak diproyeksikan karena dalam penggunaannya tidak memerlukan alat proyeksi khusus.

4. Pengertian *Board Game*

Arti dari kata *board game* adalah:

“A game that involves movement of counters or other objects round a board” (Permainan yang melibatkan gerakan dari sebuah objek atau benda lainnya yang mengelilingi papan).¹⁹

“Any game in which pieces are moved in particular ways on board marked with a pattern” (Setiap permainan dimana bagian-bagian dipindahkan dengan cara tertentu pada sebuah papan ditandai dengan pola).²⁰

Sedangkan pengertian *board game* adalah:

*“A board game is a which counters or pieces are placed, removed, or moved on a premarked surface or “board” according to asset of rules. Games maybe based on pure strategy, chance or a mixture of the two and usually a goal which a player aims to achive”.*²¹

¹⁹ Diakses dari laman <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/board-game>, pada tanggal 2 September 2016 pukul 19.30

²⁰ Diakses dari laman <http://www.dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/board-game>, pada tanggal 2 September 2016 pukul 20.00

²¹ Diakses dari laman <http://www.parentingscience.com/board-game-for-kids.html>, pada tanggal 2 September 2016 pukul 18.00

Kalimat diatas memiliki arti, “*Board game* adalah jenis permainan alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang”.

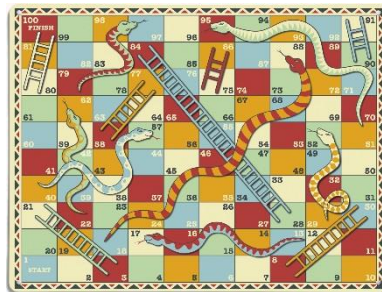
Dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah permainan berbasis papan yang didesain sedemikian rupa dengan komponen-komponen yang dapat ditempatkan, dipindahkan, dan digerakkan sesuai dengan aturan yang dijadikan pedoman dalam permainan *board game* tersebut. *Board game* memiliki tujuan tertentu tergantung kepada jenis permainannya. Adapun jenis-jenis media *board game* adalah sebagai berikut:²²

1) *Classic Board Game*

Classic Board Game biasa dimainkan oleh para keluarga, dan memiliki *gameplay* yang sederhana. Biasanya game ini memiliki unsur ketergantungan terhadap keberuntungan yang besar, sehingga para pemain tidak perlu berfikir keras untuk bisa menang. Pengalaman ketika bermain bersama-sama lebih menarik dibandingkan dengan permainan

²² <http://boardgame.id/yuk-belajar-membuat-board-game-mengenal-genre-board-game/>

itu sendiri. Salah satu contoh *board game* yang memiliki *genre* ini adalah permainan ular tangga.



Gambar 2.1. Board Game Ular Tangga

2) *Euro-Styles Games*

Euro-Styles biasanya memiliki tujuan yaitu mengumpulkan poin untuk memenangkan permainan. *Board game* dengan *genre* ini memiliki tema yang kuat didalamnya. Biasanya kita melakukan manajemen sumber daya dalam permainan. Setiap pemain hanya diberikan sumber daya yang terbatas, dengan sumber daya tersebut para pemain dituntut untuk bisa mengumpulkan poin. Bagi pemain yang bisa mengumpulkan poin yang paling banyak adalah yang menang. Salah satu contoh *board game* yang memiliki *genre* ini adalah *carcassone*.



Gambar 2.2. Board Game Carcassone

3) *Deck-Building Games*

Deck-Building Games memiliki konsep permainan yang mirip dengan *Trading Card Games*. Hanya saja memiliki perbedaan yang dimana para pemain memiliki jenis *deck* yang sama. Biasanya *genre* ini memiliki 15-20 tipe *deck* kartu, tapi hanya 10 yang bisa dimainkan. Contoh *board game* yang memiliki *genre* ini adalah Dominion.



Gambar 2.3. Board Game Dominion

4) *Abstract Strategy Games*

Catur dan *checkers* adalah salah satu contoh *board game* yang memiliki *genre* ini. Jenis permainan *board game* ini menuntut para pemain untuk merancang strategi yang kompleks, dengan menempatkan bidak-bidak di tempat yang tepat. Sehingga salah satu pemain bisa memenangkan permainan.



Gambar 2.4. Board Game Catur

5) *Strategy Games*

Strategy Games cukup mirip dengan *genre abstract strategy games*, hanya saja game ini menuntut para pemainnya berpikir dengan level yang lebih tinggi. Seperti memikirkan bagaimana caranya menjadi yang memimpin permainan, membentuk sebuah pasukan, hingga membaca gerakan pemain lainnya yang menjadi musuh, apa yang menjadi motif mereka membuat gerakan tertentu, contoh *board game* yang memiliki *genre* ini adalah permainan *Risk*.



Gambar 2.5. Board Game Risk

6) *Card-Based Strategy Games*

Permainan ini menggunakan kartu sebagai elemen utama, *board game* dengan *genre* ini biasanya memiliki unsur keberuntungan yang tinggi. Tujuan dari permainan ini adalah mengumpulkan poin tertinggi dengan mengumpulkan jenis kartu tertentu, atau mengalahkan pemain lawan untuk menang. Contoh *board game* yang memiliki *genre* ini adalah *Munchkin*.



Gambar 2.6. Board Game Munchkin

Board game juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jika dikembangkan dengan mengintegrasikan tujuan pembelajaran kedalam aturan-aturan didalam permainan *board game*, sifat dari permainan *board game* adalah membutuhkan ketelitian, kecermatan, serta diharuskan mengikuti aturan yang berlaku dalam permainan tersebut. Berikut adalah beberapa *board game* yang dirancang sebagai media yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran:

1) Permainan Catur Kuta Bali

Permainan Catur Kuta Bali adalah media pembelajaran *board game* yang dikembangkan oleh komunitas *homeschool* Paman APIQ. Tujuan permainan ini adalah membentuk barisan 4 bidak berturut-turut, boleh secara tegak lurus, mendatar, atau diagonal. Kuta Bali adalah singkatan dari kurang, tambah, bagi, kali.

8	16	24	30	40	48	56	64	72	9
63	20	24	28	32	36	5	10	15	18
56	16	12	14	15	16	18	10	20	27
49	12	10	2	4	6	8	12	25	35
42	8	18	9	2	3	10	14	30	45
35	4	16	8	1	4	12	15	35	54
28	27	15	7	6	5	14	16	40	63
21	24	14	12	10	18	16	18	45	72
14	21	18	15	12	9	6	3	6	81
7	54	48	42	36	30	24	18	12	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

Gambar 2.7. Board Game Catur Kuta Bali

2) Permainan Dokedo

Permainan dokedo adalah media *board game* yang dikembangkan untuk melatih ketangkasan dalam pelajaran matematika dengan materi penjumlahan. Permainan ini menggunakan kartu sebagai elemen utama. Siapa yang paling cepat menghubungkan kedua sisi biru secara mendatar dialah pemenangnya.



Gambar 2.8. Board Game Dokedo

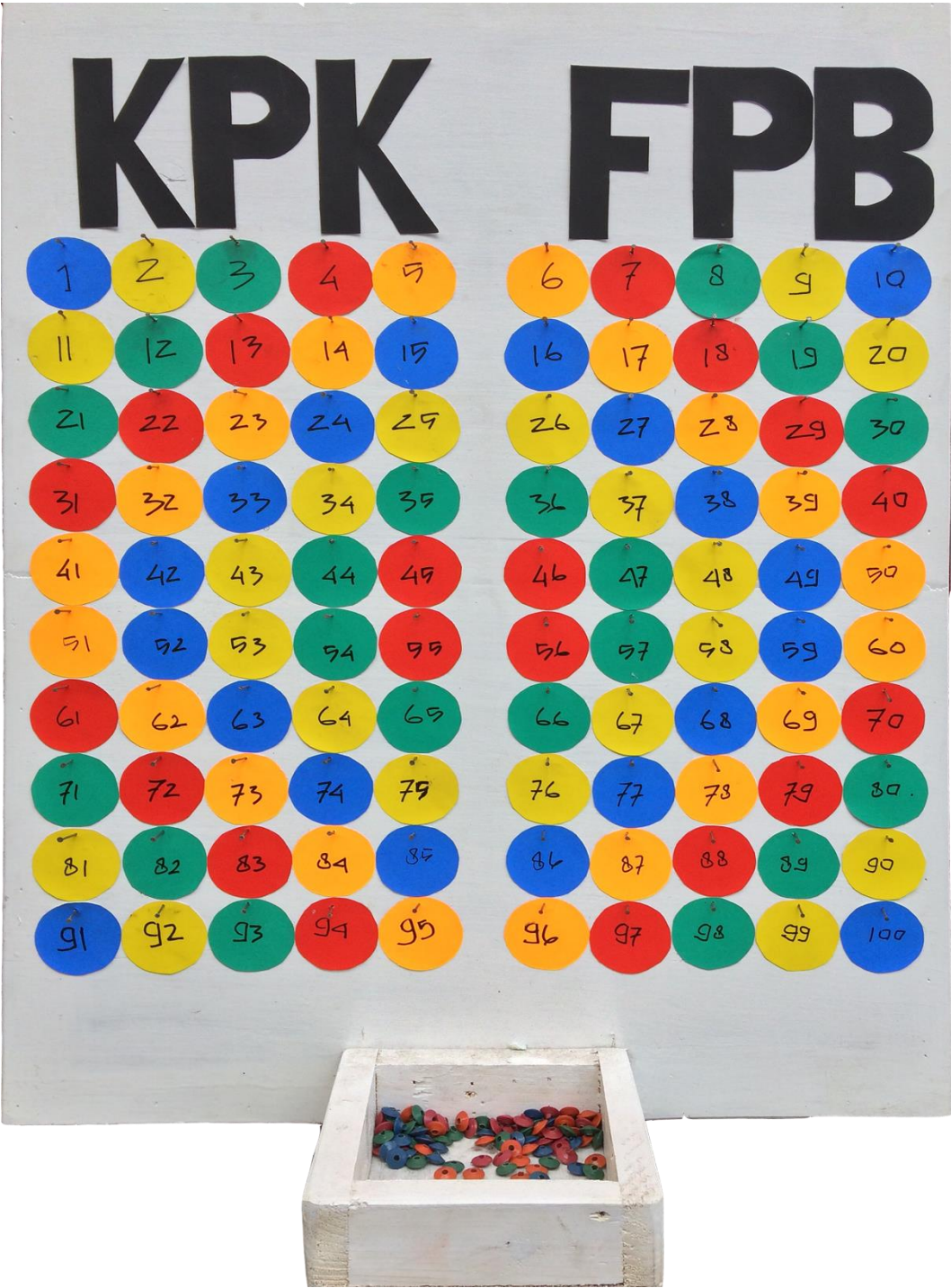
3) Mathpoly

Mathpoly merupakan media pembelajaran *board game* yang berupa permainan monopoly. Seperti namanya, *mathpoly* digunakan untuk mata pelajaran matematika. Dalam permainan *mathpoly*, peserta didik akan belajar mengenai materi jual beli dan untung rugi. Di dalam kartu kesempatan dan dana umum terdapat pertanyaan-pertanyaan matematika yang harus dijawab oleh peserta didik dan terdapat hadiah jika jawaban benar sebaliknya akan mendapatkan hukuman jika jawaban yang diberikan salah.

Media *Board Game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”

Salah satu pemanfaatan media *board game* dalam kegiatan pembelajaran matematika dilakukan di SD Negeri Rahayu pada pembahasan materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Media tersebut bernama “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” yang dibuat sedemikian rupa sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi KPK dan FPB yang cukup rumit. Terlebih lagi media *board game* ini dikembangkan sebagai alat untuk menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari pelajaran matematika dengan menyajikan pesan pembelajaran yang lebih ringkas dan sederhana sehingga diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga menuntut keterampilan guru dalam memanfaatkan media *board game* sehingga peserta didik tidak bingung ketika harus memanfaatkan media tersebut.

Media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” adalah media pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk kelas IV semester pertama. Fungsi dan tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi bilangan, faktorisasi, dan perkalian yang tercakup dalam pembahasan KPK dan FPB. Selain itu, dengan “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” akan membuat proses pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 2.10. Board Game Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB

Spesifikasi dari media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” adalah papan permainan yang berisi angka-angka yang berurutan dari angka 1 s.d 100 dilatarbelakangi oleh kertas karton berwarna. Dibawah papan permainan ini diberikan sebuah wadah yang berisi kancing dengan beragam warna yang disesuaikan dengan warna kertas karton yang terdapat pada papan permainan.

Pemilihan angka 1 s.d 100 mempunyai dasar tersendiri, hal ini dikarenakan pada pembelajaran matematika untuk kelas IV sekolah dasar siswa baru diperkenalkan konsep ratusan karena soal-soal akan dianggap lebih rumit jika dalam pembahasan KPK dan FPB dianut konsep ribuan yang membuat siswa menjadi kesulitan dalam mengerjakan soal.

Peran guru dalam memanfaatkan media *board game* ini dimulai dari kegiatan persiapan yaitu dengan menyusun RPP serta menyampaikan materi kelipatan dan faktor secara garis besar, kemudian guru dalam tahap pelaksanaan mengenalkan alat media ini kepada peserta didik dengan menjelaskan secara sistematis penggunaan alat media ini dalam kegiatan pembelajaran, pada tahap akhir adalah kegiatan penutup dengan mengulas pembelajaran yang telah dibahas serta mengevaluasi soal-soal yang telah dikerjakan dengan menggunakan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

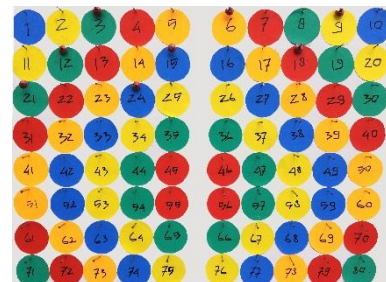
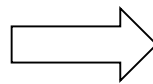
Deskripsi Penggunaan Media Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB.

Tentukan KPK dari 3 dan 4

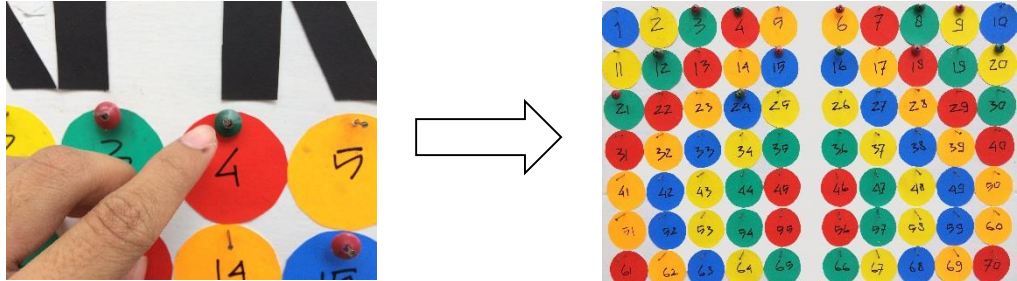
1. Pilihlah warna kancing yang berbeda untuk angka yang merupakan kelipatan 3 dan 4. Misalkan, untuk angka yang merupakan bilangan kelipatan 3 anda memilih warna merah dan untuk angka yang merupakan bilangan kelipatan 4 anda memilih warna hijau.



2. Masukkan kancing merah pada setiap bilangan kelipatan 3.



3. Masukkan kancing hijau pada setiap bilangan kelipatan 4.



4. Jika dalam satu paku terdapat dua kancing yaitu kancing berwarna merah dan hijau maka angka tersebut merupakan kelipatan persekutuannya. Misalkan didapat kelipatan persekutuan dari 3 dan 4 adalah angka 12, 24, dan seterusnya.



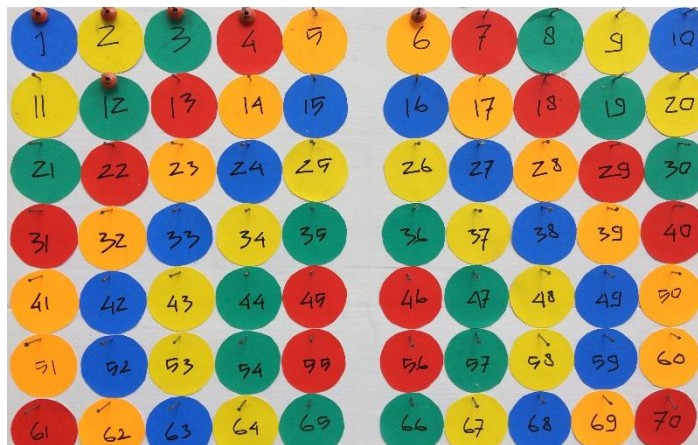
5. Dari kelipatan perseketuan tersebut ambil angka yang paling kecil yaitu 12.
6. Jadi 12 adalah kelipatan persekutuan terkecil dari 3 dan 4.

Tentukan FPB dari 12 dan 15

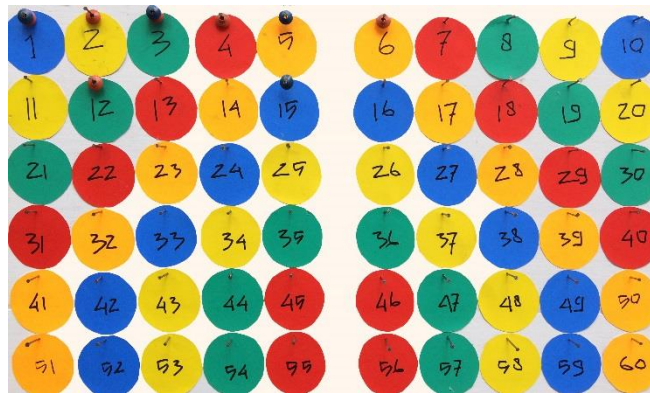
1. Pilih warna kancing yang berbeda untuk angka yang merupakan faktor dari bilangan 12 dan 15. Misalkan, untuk faktor dari 12 anda memilih warna oranye dan untuk faktor dari 15 anda memilih warna biru.



2. Masukkan kancing merah pada setiap bilangan yang merupakan faktor dari 12. (faktor dari 12 adalah: 1×12 , 2×6 , 3×4).



3. Masukkan kancing hijau pada setiap bilangan yang merupakan faktor dari 15.



4. Jika di paku tersebut terdapat dua kancing yaitu oranye dan biru maka angka tersebut merupakan faktor persekutuannya. Didapat faktor persekutuan dari 12 dan 15 adalah 1 dan 3.



5. Dari faktor persekutuan tersebut diambil angka yang paling besar yaitu 3.
6. Jadi 3 adalah faktor persekutuan terbesar dari 12 dan 15.

C. Hakikat Matematika di Sekolah Dasar

1. Pengertian Matematika di Sekolah Dasar

Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata *mathematike*. *Mathematike* berasal dari dua kata, yaitu *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu, dan *mathenein* yang berarti belajar atau berpikir.²³

Menurut Ruseffendi dalam Heruman, matematika berarti bahasa simbol, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil. Hakikat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan rangkaian pembelajaran ilmu eksak yang kompleks dan sistematis, melibatkan logika berfikir serta gagasan untuk dapat memahami pembahasan materi pada pembelajaran matematika. Untuk itu perlu diperhatikan metode yang tepat dalam mengajarkan matematika di sekolah dasar. Guru harus mengerti betul cara berfikir dan logika anak usia sekolah dasar untuk memahami konsep-konsep matematika yang abstrak agar konsep yang abstrak tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dalam memberikan pemahaman terhadap ilmu matematika kepada siswa, guru juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, karena pada dasarnya minat, bakat, kemampuan, dan motivasi yang dimiliki anak berbeda-beda seringkali pelajaran matematika sebagai

²³ Erman Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: UPI, 2003), hal. 15-16.

²⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: Rosdakarya, 2007), hal.2

momok yang mankutkan bagi siswa karena metode pembelajaran yang kurang efektif.

2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Kurikulum KTSP menjabarkan tujuan-tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:²⁵

- ✓ Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- ✓ Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dari pernyataan matematika.
- ✓ Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- ✓ Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- ✓ Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar diberikan kepada siswa dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dengan mempelajari matematika siswa dapat berfikir lebih matang, memiliki rasio perhitungan yang baik dalam kehidupan sehari-hari, dan sebagai

²⁵ Sofan Amri, *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar & Menengah: Dalam Teori, Konsep dan Analisis* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2013), hal.146

pedoman berfikir bagi siswa untuk mengambil keputusan-keputusan yang berkaitan dengan hitungan-hitungan.

3. Materi KPK dan FPB di Sekolah Dasar

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Rahayu

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Semester : IV/I

Alokasi Waktu : 2 x 35 (menit)

1) **Standar Kompetensi**

2. Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah.

2) **Kompetensi Dasar**

- 2.3 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB).

3) **Indikator**

- 2.3.1 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan.
- 2.3.2 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan dengan menggunakan metode faktor prima.

4) **Tujuan Pembelajaran**

- Siswa dapat menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan dengan benar.
- Siswa dapat menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan dengan menggunakan metode faktor prima dengan benar.

5) **Materi Pokok**

- Kelipatan dan faktor bilangan

6) **Metode Pembelajaran**

- Ceramah
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Unjuk kerja
- Penugasan
- TPR (Typical Physical Respons)

7) **Kegiatan Pembelajaran**

a. Kegiatan awal (Apersepsi)

- Guru memberikan salam kepada para siswa setelah mereka selesai berdo'a dan menanyakan kabar mereka serta menanyakan teman yang tidak hadir pada hari ini.
- Guru membangkitkan semangat mereka untuk belajar matematika dengan kalimat "Matematika itu?" dan anak-anak menjawab "Mudah disertai gerakan tangan".
- Menyampaikan materi kelipatan dan faktor bilangan yang akan dipelajari secara garis besar.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Kegiatan inti

- Guru menjelaskan materi kelipatan dan faktor bilangan serta langkah-langkah menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan metode ceramah.
- Kemudian guru bertanya kepada siswa jika ada yang belum mengerti tentang materi kelipatan dan faktor bilangan serta cara menentukan KPK dan FPB.
- Guru meminta beberapa orang siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan di depan kelas.

- Guru memberikan kejutan kepada siswa dengan menunjukkan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” yang dibuat untuk menentukan KPK dan FPB dengan cara yang berbeda.
- Guru mendemonstrasikan media dan cara penggunaannya.
- Guru bertanya kepada siswa “siapa yang mau mencoba menyelesaikan soal tentang KPK dan FPB menggunakan alat peraga ini?”.
- Siswa yang berani maju kedepan diberikan apresiasi berupa tepuk “salut”.
- Guru mengintruksikan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang berdasarkan nomor urut absen.
- Setiap kelompok mendapatkan dua soal yang berbeda tentang KPK dan FPB yang harus dikerjakan bersama-sama dengan benar selama 5 menit.
- Setiap kelompok membacakan hasil jawabannya kepada kelompok lain dengan menggunakan media paku lingkaran warna KPK dan FPB secara bergantian.

c. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru dan siswa:

- Guru mengulas secara sekilas tentang materi yang disampaikan.
- Guru meluruskan jawaban yang salah dengan membahasnya bersama siswa menggunakan media paku lingkaran warna KPK dan FPB.
- Guru memberikan PR LKS.
- Guru mempersilahkan kepada siswa untuk merapihkan alat tulisnya dan bersiap pulang.
- Ketua kelas memimpin do'a pulang.

8) Alat dan Sumber Bahan

Alat peraga : Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB

Sumber : - Buku Matematika kelas IV
 - Buku LKS Matematika kelas IV semester 1

9) **Penilaian**

Tugas Kelompok

Mari menentukan KPK dan FPB dari bilangan-bilangan berikut!

Kelompok 1 KPK dari 5 dan 8 FPB dari 24 dan 30	Kelompok 5 KPK dari 12 dan 15 FPB dari 39 dan 45
Kelompok 2 KPK dari 8 dan 12 FPB dari 8 dan 12	Kelompok 6 KPK dari 14 dan 16 FPB dari 54 dan 60
Kelompok 3 KPK dari 6 dan 10 FPB dari 35 dan 40	Kelompok 7 KPK dari 15 dan 20 FPB dari 48 dan 76
Kelompok 4 KPK dari 10 dan 12 FPB dari 36 dan 42	Kelompok 8 KPK dari 12 dan 6 FPB dari 50 dan 75

Format Kriteria Penilaian Kelompok

Skor Nilai = Jumlah betul x 50 = 100

No. Kelompok	Kriteria Penilaian		
	Skor Nilai Benar	Kerjasama Tim	Ketepatan Penggunaan Alat Peraga
1			
2			
3			
4			

5			
6			
7			
8			

Tugas Individu

1. Kelipatan 9 kurang dari 50 adalah
2. Kelipatan persekutuan dari 15 dan 18 adalah
3. KPK dari 8 dan 6 adalah
4. Faktor dari 42 adalah
5. Faktor dari 30 adalah

Penilaian Individu

Jumlah soal betul x 20 = Nilai

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.

a. Pengertian Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

Kelipatan persekutuan terkecil merupakan kelipatan yang sama dan terkecil dari beberapa bilangan. KPK dari beberapa bilangan diperoleh dari perkalian semua faktor prima, dan jika ada faktor yang bersekutu, maka dipilih pangkatnya yang terbesar.²⁶

Dapat disimpulkan bahwa KPK adalah cara untuk mengurutkan bilangan-bilangan dalam bentuk kelipatan dimana kelipatan bilangan itu merupakan faktorisasi dari satu bilangan yang diperoleh dari bilangan prima.

Contoh soal KPK dalam kehidupan sehari-hari adalah:

Riko pergi ke minimarket setiap 2 hari sekali, sedangkan teman sebayanya yang bernama Oni pergi ke minimarket setiap 3 hari sekali. Lalu pertanyaanya, setiap berapa hari sekali Riko dan Oni pergi ke minimarket secara bersamaan?

Dalam memecahkan soal KPK terlebih dahulu kita menentukan kelipatan dari pada kedua bilangan.

Kelipatan dari 2 = 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14

Kelipatan dari 3 = 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21

²⁶ Sugiyono, *Matematika* (Jakarta: Depdiknas, 2009), hal.40

Berdasarkan kelipatan yang ada, maka diperoleh persekutuan bilangan. Bilangan itu adalah 6 dan 12. Prinsip KPK adalah menentukan persekutuan terkecil, maka dapat disimpulkan bahwa KPK dari 2 dan 3 adalah 6. Jadi dapat diketahui bahwa Riko dan Oni pergi ke minimarket secara bersama-sama setiap 6 hari sekali.

b. Pengertian Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

Istilah Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dalam Kamsiyati merupakan faktor bersama terbesar dari beberapa bilangan.²⁷ Dapat disimpulkan bahwa FPB adalah kebalikan dari KPK, FPB mencari faktor terbesar dari dua bilangan atau lebih. Dapat digambarkan dengan contoh soal sebagai berikut:

Pak Bayu memiliki 64 buah apel dan 48 buah jeruk. Kedua buah tersebut akan dibagikan kepada temannya sama banyak. Berapa banyak teman Pak Bayu yang dapat menerima kedua buah tersebut?²⁸

Dalam menjawab soal FPB terlebih dahulu kita menentukan faktor dari bilangan yang terdapat pada soal:

$$\text{Faktor dari } 64 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 2^6$$

$$\text{Faktor dari } 48 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 2^4 \times 3$$

²⁷ Siti Kamsiyati, *Asyiknya Belajar Matematika* (Jakarta: Depdiknas, 2006), hal.17

²⁸ Diakses dari laman <http://www.rumusmatematikadasar.com/2016/01/contoh-soal-fpb-dan-penyelesaiannya-lengkap.html?m=1>, pada tanggal 9 September 2016 pukul 09.00

FPB dari 64 dan 48 adalah $2^4 = 16$

Jadi banyak teman Pak Bayu yang dapat menerima kedua buah tersebut adalah 16 orang.

KPK dan FPB merupakan pembahasan yang cukup abstrak dan rumit karena dibutuhkan pemahaman yang mendalam untuk menjawab soal-soal. Untuk itu guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas.

D. Hakikat Sekolah Dasar

1. Pengertian Sekolah Dasar

Secara formal dan institusional, sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar. Pendidikan dasar menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat 1 dan 2 merupakan jenjang pendidikan yang dilandasi jenjang menengah; pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs.), atau bentuk lain yang sederajat.²⁹

Jika kita merujuk kepada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan dasar adalah

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal.69

pendidikan yang dimulai dari tingkat sekolah dasar (madrasah ibtidaiyah) sampai ke tingkat sekolah menengah pertama (madrasah tsanawiyah) dengan kata lain Undang-Undang ini menjelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan wajib belajar 9 tahun seperti yang sering kita dengar. Untuk itu sekolah dasar termasuk ke dalam pendidikan dasar.

Tingkat sekolah dasar adalah tingkatan yang sangat penting yang menentukan siswa dalam aktualisasi diri. Sekolah dasar ialah pondasi paling awal yang berpengaruh langsung terhadap tingkatan pendidikan yang selanjutnya. Sekolah dasar harus menjadi fokus dikarenakan siswa/anak didik pada usia sekolah dasar berada pada zona emas dimana pertumbuhan mental serta intelegensi terpusat pada usia ini. Sekolah dasar seyogyanya menjadi wadah untuk siswa sebagai tempat aktualisasi diri, menemukan kebenaran, memperoleh ilmu, serta menjadi tempat belajar yang menyenangkan.

2. Fungsi, Tujuan, dan Ruang Lingkup Sekolah Dasar

Sejak dicanangkan wajib belajar 6 tahun pada tahun 1984, sekolah dasar menjadi lembaga pendidikan yang berfungsi untuk menanamkan kemampuan dasar bagi setiap warga Negara Indonesia yang masih berada dalam batas usia sekolah dasar. Sejalan dengan dicanangkannya pendidikan dasar 9 tahun dalam rancangan repelita VI Pendidikan Nasional, sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan dasar mempunyai tujuan untuk menuntaskan

wajib belajar pada tingkat Pendidikan Dasar 9 tahun dari SD 6 tahun dan SMP 3 tahun.

Tujuan pendidikan sekolah dasar, menurut Miarsa dkk. (2005) dalam Susanto menyatakan bahwa sekolah dasar dimaksudkan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa, di mana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal.³⁰

Dari pendapat Miarsa dkk dapat disimpulkan bahwa pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan yang paling mendasar yang harus diperoleh dengan baik oleh peserta didik dalam rangka proses pengembangan diri serta aktualisasi diri terhadap motivasi dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk itu disini sekolah hadir dan memfasilitasi peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, agar dalam prosesnya siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

3. Karakteristik Pendidikan Sekolah Dasar

Karakteristik atau ciri khas pendidikan SD dapat kita bahas dari beberapa komponen, seperti siswa, guru, gedung, peralatan pelajaran, kurikulum dan pembelajaran. Semua komponen ini merupakan komponen

³⁰ *Ibid*, hal.70

yang ada pada setiap satuan pendidikan. Semua komponen tersebut akan terjabarkan sebagai berikut:³¹

a) Siswa

Siswa SD adalah anak-anak yang berusia 6-12 tahun. Dari batas usia ini dapat kita ketahui bahwa siswa SD berbeda dari siswa SMP atau SMA, baik dari segi fisik maupun kemampuan mental. Anak-anak usia SD mempunyai kemampuan yang berbeda dari siswa satuan pendidikan lainnya. Menurut Piaget, anak-anak usia SD berada dalam taraf akhir masa praoperasional, masa operasi konkret, serta pada tahap awal operasi abstrak. Siswa SD, terutama yang di kelas-kelas awal, masih memandang dunia ini suatu keseluruhan yang terpadu (pandangan holistic) serta belum mampu melihat sesuatu sebagai bagian yang terpisah-pisah.

b) Guru

Berbeda dengan guru SMP ataupun guru SMA, guru SD adalah guru kelas. Setiap guru dituntut untuk mampu mengajarkan semua mata pelajaran di SD, kecuali Agama dan Penjaskes. Sejalan dengan itu, guru SD mengajar dari jam pertama sampai jam pelajaran terakhir.

³¹ Diakses dari laman, <http://www.rumahbangsa.net/2013/07/fungsi-tujuan-dan-karakteristik.html?m=1> , pada tanggal 4 September 2016 pukul 10.00

Dia bertanggung jawab penuh terhadap kelas yang dipegangnya, mulai dari kehadiran siswa sampai pemberian rapor. Administrasi kelas dan kadang-kadang administrasi sekolah juga dikerjakan guru.

c) Kurikulum

Kurikulum SD merupakan bagian dari Kurikulum Pendidikan Dasar. Lama pendidikan SD adalah 6 tahun, yang dibagi menjadi 6 tingkat kelas. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan SD maka pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika mendapat porsi terbesar. Hal itu tentu berbeda dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan lain. Kurikulum SD menggunakan sistem semester dengan lama satu jam pelajaran 35 menit untuk kelas 1 dan 2, serta 35 menit untuk kelas 3 sampai kelas VI. Di SD terdapat 9 mata pelajaran termasuk muatan lokal, yang dimulai dari kelas 1 sampai kelas 6.

d) Pembelajaran

Untuk mendapatkan pembelajaran yang ideal, seorang guru harus berpegang pada tujuan dan karakteristik siswa SD. Ada beberapa karakteristik pembelajaran di SD diantaranya adalah kegiatan konkret, kegiatan manipulatif dan pembelajaran terpadu.

e) Gedung dan Peralatan Pembelajaran

Gedung dan peralatan SD sangat bervariasi. Ada SD yang gedung dan peralatan belajarnya sangat sederhana, ada yang sedang-sedang saja bahkan ada yang cukup mewah, namun pada umumnya gedung SD terdiri dari 3-6 ruang kelas, dan satu ruang guru. Tidak ada ruang khusus untuk perpustakaan atau administrasi, berbeda dengan gedung dan fasilitas SMP dan SMA yang umumnya mempunyai ruang-ruang khusus dan peralatan pembelajaran yang jauh lebih lengkap. Lapangan olahraga juga mulai jarang dimiliki oleh SD, terutama oleh SD di perkotaan. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan jasmani sering dilakukan di halaman sekolah, yang tentu saja sangat terbatas.

4. Peranan Guru Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran

Kata guru sering dikaitkan dengan kata pendidik, yaitu orang yang menularkan gagasan, ide, dan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Guru juga adalah sebagai panutan, contoh untuk peserta didik dalam mengambil keputusan, bertindak, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Tugas guru sebagaimana dijelaskan oleh S. Nasution, terbagi menjadi tiga bagian yaitu: ³²

³² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal.3

- a. Sebagai orang yang mengkonsumsi pengetahuan.
- b. Guru sebagai model contoh nyata dari yang dikehendaki oleh mata pelajaran.
- c. Menjadi model sebagai pribadi, seperti berdisiplin, cermat berpikir, mencintai pelajarannya.

Seperti guru-guru lain, guru sekolah dasar juga adalah tenaga pendidik. Sebagai pendidik, sebenarnya banyak peran yang harus diemban oleh guru. Antara lain seperti yang dikemukakan oleh Abin Syamsuddin (2003) dalam pengertian pendidikan secara luas, yaitu guru berperan sebagai:³³

- a. Pemelihara sistem nilai yang merupakan sumber norma kedewasaan;
- b. Pengembang sistem nilai ilmu pengetahuan;
- c. Penerus sistem-sistem nilai kepada siswa;
- d. Penterjemah sistem-sistem nilai melalui penjelmaan sikap pribadi dan perilakunya, dalam proses interaksi dengan siswa;
- e. Penyelenggara terciptanya proses edukatif yang dapat dipertanggungjawabkan, baik secara formal (kepada pihak yang

³³ Diakses dari laman <http://www.gurukelas.com/2012/01/peranan-guru-sd-dalam-pendidikan.html>, pada tanggal 4 September 2016 pukul 11.00

mengangkat dan menugaskannya) maupun secara moral (kepada siswa dan Tuhan Yang Maha Esa).

Pada hakikatnya dalam teknologi pendidikan guru adalah sebagai fasilitator yang mempunyai peran dalam mentransfer ilmu yang dimiliki dengan berbagai macam metode yang dipilih, disampaikan melalui media-media yang terkini tanpa mengabaikan pesan pembelajaran itu sendiri.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Rezqy Firmansyah (2013), dengan penelitian skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak”. Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui gambaran mengenai bagaimana pemanfaatan puzzle angka untuk mengenalkan matematika permulaan di Taman Kanak-kanak Insan Kamil Bekasi meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan, hingga tindak lanjut. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan survey. Pengumpulan data digunakan pedoman observasi, angket/kuesioner, dan juga wawancara untuk melengkapi sebagai data pendukung dalam melakukan penelitian. Sehingga peneliti dapat menggambarkan apa adanya mengenai pemanfaatan puzzle angka dalam mengenalkan matematika permulaan di Taman Kanak-kanak Insan Kamil Bekasi.

Hasil penelitiannya mengatakan bahwa pemanfaatan puzzle angka dalam mengenalkan matematika permulaan di Taman Kanak-kanak Insan Kamil Bekasi belum maksimal, ditinjau dari tahapan kegiatan persiapan, pelaksanaan, hingga tindak lanjut. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah dalam mengenalkan matematika permulaan para guru harus memahami bagaimana pemanfaatan media pembelajaran puzzle angka untuk mengenalkan matematika permulaan sehingga dapat lebih optimal.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, karena menyangkut penelitian di kawasan pemanfaatan dalam kajian ilmu teknologi pendidikan. Penelitian tersebut dapat dijadikan bahan referensi/acuan dalam menyusun skripsi yang peneliti lakukan.

F. Kerangka Berfikir

Pembelajaran matematika merupakan rangkaian pembelajaran ilmu eksak yang kompleks dan sistematis, melibatkan logika berfikir serta gagasan untuk dapat memahami pembahasan materi pada pembelajaran matematika. Guru harus mengerti betul cara berfikir dan logika anak usia sekolah dasar untuk memahami konsep-konsep matematika yang abstrak agar konsep yang abstrak tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Pembelajaran matematika seringkali menjadi momok yang menakutkan bagi para siswa, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang kurang efektif yang mengakibatkan pembelajaran berjalan tidak

menyenangkan/membosankan bagi peserta didik. Peran guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan suasana belajar sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, yaitu dengan cara memilih media sebagai penyalur pesan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

KPK dan FPB adalah salah satu materi pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang diajarkan sejak kelas IV SD. Pembelajaran ini adalah materi pelajaran dalam kategori sulit karena peserta didik dituntut untuk hafal perkalian 1 s.d 10, memahami faktorisasi prima, dan mampu menentukan faktor dari suatu bilangan. Untuk itu dirasa perlu untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran KPK dan FPB supaya materi ini dapat mudah dipahami.

Salah satu media yang sudah dimanfaatkan dalam pembelajaran KPK dan FPB adalah media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” yang dikembangkan oleh PSB Makmal Pendidikan merupakan media yang dimanfaatkan oleh guru kelas IV SD Negeri Rahayu dalam pembelajaran dikelas. Dengan memanfaatkan media ini siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep pembelajaran KPK dan FPB, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Lingkungan belajar dan suasana belajar juga perlu diperhatikan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal. Untuk itu, agar pemanfaatan media pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka terdapat tahapan sistematis yang mengacu kepada model pemanfaatan yang dikembangkan oleh Arif S. Sadiman, dkk. Yakni, tahapan pertama adalah tahapan persiapan, pada tahapan ini guru dapat menyusun RPP pada mata pelajaran matematika dengan materi KPK dan FPB hingga mempersiapkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” yang akan digunakan dalam pembelajaran dikelas.

Kemudian tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, pada tahapan ini melihat secara keseluruhan kegiatan pelaksanaan pemanfaatan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga harus membimbing peserta didiknya sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan media tersebut untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Tahap terakhir adalah tahap tindak lanjut, pada tahap ini melihat secara keseluruhan pemahaman peserta didik dengan melakukan tanya jawab, meluruskan jawaban yang keliru dengan membahas bersama-sama, sampai dengan mengadakan evaluasi mengenai materi KPK dan FPB.

Media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” adalah media yang mampu membantu guru dalam menjelaskan materi KPK dan FPB. Media ini juga sebagai sarana peserta didik untuk memahami konsep faktorisasi yang abstrak secara lebih konkrit. Sifat dari media ini pada dasarnya adalah media pembelajaran yang dikembangkan berbasis permainan sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” untuk mempelajari materi faktorisasi pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu. Lebih spesifik lagi mengacu kepada model pemanfaatan yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk. Maka, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data bagaimana guru memanfaatkan media *board game* dalam pembelajaran dikelas, yaitu:

- 1) Persiapan guru dalam memanfaatkan media *board game*
- 2) Pelaksanaan guru dalam memanfaatkan media *board game*
- 3) Tindak lanjut guru dalam memanfaatkan media *board game*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1) Waktu

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Dengan pembuatan proposal pada bulan Juli 2016 hingga bulan September 2016. Lalu, dilanjutkan dengan pembuatan instrumen dan pengumpulan data pada bulan November 2016 hingga bulan Januari 2017, kemudian kegiatan pengolahan data dilakukan pada bulan Januari

2017. Jadi penelitian ini dilakukan selama 6 bulan, terhitung mulai bulan Juli 2016 hingga bulan Januari 2017.

2) Tempat

Penelitian mengenai pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu, dikarenakan sekolah ini merupakan sekolah yang memanfaatkan media *board game* dalam mempelajari materi KPK dan FPB pada mata pelajaran matematika untuk kelas IV semester pertama.

C. Metode Penelitian

Ditinjau dari tujuan penelitian yang telah dijabarkan, maka penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan survey. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk dapat mengumpulkan informasi mengenai status gejala pada penelitian saat dilakukan, menggambarkan apa adanya tentang suatu gejala atau keadaan.³⁴ Berdasarkan pengertian tersebut diatas maka penelitian ini menggambarkan apa adanya mengenai pemanfaatan media pembelajaran *board game* yang dikembangkan oleh PSB Makmal Pendidikan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi KPK dan FPB kelas IV di sekolah dasar.

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hal.234

D. Populasi dan Sampel

Sumber data utama dalam penelitian ini ialah guru wali kelas (kelas IV) di SD Negeri Rahayu. Sampel dalam penelitian ini yaitu 2 orang guru wali kelas yang telah memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dalam proses pembelajaran dikelas. Sumber data kedua sebagai penunjang data penelitian diperoleh dari siswa kelas IV SD Negeri Rahayu (2 kelas) yang berjumlah 75 anak dan juga peneliti sendiri.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah keseluruhan data yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” di SD Negeri Rahayu. Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu:

1) Penyebaran Angket/Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pernyataan/pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.³⁵ Angket/Kuesioner dipergunakan dalam penelitian ini terdapat 2 macam, yaitu angket guru dan angket siswa. Kedua angket tersebut dikembangkan dengan menyusun daftar pernyataan/pertanyaan untuk dijawab oleh responden,

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2006) hal.151

yaitu seluruh guru wali kelas dan siswa/l kelas IV di SD Negeri Rahayu yang sedang memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dalam proses pembelajaran.

2) Observasi

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yang kemudian digunakan untuk menyebut jenis observasi, yaitu:

1. Observasi *non-sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan
2. Observasi *sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.³⁶

Pada penelitian ini digunakan pedoman observasi sistematis yang bertujuan untuk memperoleh data penelitian pada saat kegiatan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dikelas berlangsung secara sistematis (sesuai dengan tahapan pemanfaatan media) dan diisi sendiri oleh peneliti, selain itu peneliti juga melakukan observasi dokumen hal ini dilakukan bertujuan untuk mengimbangi hasil data dari pedoman angket/kuesioner.

³⁶ *Ibid*, hal.157

3) Interview/Wawancara

Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*). Interview digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.³⁷ Interview/wawancara dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan selama penelitian. Pedoman wawancara dapat diisi dengan jawaban yang tidak terikat melainkan responden dapat menjawab setiap butir pertanyaan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya menurut pandangannya. Responden dalam wawancara adalah seluruh guru kelas IV SD Negeri Rahayu yang memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dalam proses pembelajaran dikelas.

F. Instrumen Penelitian

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dari pemanfaatan media pembelajaran *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika

³⁷ *Ibid*, hal.155

kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah suatu cara dan proses yang dilakukan untuk memanfaatkan media *board game* sebagai salah satu sumber belajar. Pemanfaatan dalam penelitian ini mengacu kepada model pemanfaatan yang dikembangkan oleh Arif S. Sadiman, dkk.

Tahapan kegiatan pemanfaatan yang sistematis meliputi dari kegiatan persiapan, lalu kegiatan pelaksanaan pemanfaatan media *board game*, hingga bagaimana tindak lanjut yang dilakukan dalam pemanfaatan media *board game*.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Ronny Kountor adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur.³⁸

Definisi operasional dari penelitian pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di sekolah dasar adalah skor jawaban yang diperoleh dari angket pada tahapan persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut dan juga hasil dari observasi berdasarkan pada kegiatan persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Kemudian, pernyataan jawaban wawancara yang memperkuat data

³⁸ Ronny Kountor. *Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis* (Jakarta: Penerbit PPM, 2009), hal.65

penelitian pada tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut yang dilakukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV. Hasilnya berupa hasil angket guru dan angket siswa yang dilakukan di SD Negeri Rahayu selama kegiatan penelitian, menyimpulkan hasil yang diperoleh dari pedoman observasi, kemudian menyimpulkan pernyataan dari jawaban hasil wawancara.

Instumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV adalah:

1. Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner digunakan dalam penelitian untuk melengkapi data yang dibutuhkan mengenai pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” di SD Negeri Rahayu. Jenis pertanyaan pada angket merupakan angket tertutup. Sebelum disebar, pertanyaan yang terdapat pada angket diuji validitas isi oleh ahli. Adapun data yang diperoleh dalam pengukuran dipergunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu:

() selalu

() sering

() Jarang

() tidak pernah

Sedangkan angket yang disebarakan dengan sasaran siswa/i SD Negeri Rahayu merupakan butir-butir angket dengan jawaban YA atau TIDAK (skala ceklis), hal ini dilakukan agar siswa tidak bingung ketika akan menjawab pernyataan/pertanyaan. Angket siswa dikembangkan bertujuan untuk mengetahui tahapan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dari perspektif peserta didik.

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi sebagai sarana untuk melengkapi data yang dibutuhkan peneliti, pedoman observasi disusun berdasarkan format yang dijabarkan mengenai pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dengan pilihan jawaban: YA atau TIDAK.

3. Pedoman Interview/Wawancara

Wawancara dilakukan untuk melengkapi data pada penelitian ini, daftar pertanyaan yang diajukan yakni seputar pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”. Dalam penelitian ini terdapat butir-butir pertanyaan wawancara yang meliputi tiga kegiatan pemanfaatan mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Penyusunan butir pernyataan/pertanyaan angket, observasi, dan wawancara perlu dibuat satu pedoman. Adapun pedoman tersebut dibuat dalam bentuk kisi-kisi instrumen penelitian, yaitu:

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen

**KISI-KISI INSTRUMEN
PEMANFAATAN MEDIA *BOARD GAME*
"PAKU LINGKARAN WARNA KPK DAN FPB"
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SD NEGERI RAHAYU**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen Penelitian			
			Angket Guru	Angket Siswa	Observasi	Wawancara
Pemanfaatan Media <i>Board Game</i> "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Persiapan	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran matematika dengan materi KPK dan FPB	1, 2		1	1
		Mempersiapkan pembelajaran matematika dengan pembahasan KPK dan FPB	3, 4, 5	1, 2	2, 3	
		Mempersiapkan media <i>board game</i> yang akan dimanfaatkan	6, 7, 8		4, 5	2

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen Penelitian			
			Angket Guru	Angket Siswa	Observasi	Wawancara
		dalam kegiatan pembelajaran				
	Pelaksanaan	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi KPK dan FPB	9	3	6	
		Menjelaskan topik materi KPK dan FPB yang akan dipelajari	10,11, 12		7	3
		Memberitahukan kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media <i>board game</i>	13, 14	4	8	
		Memberikan penjelasan materi KPK dan FPB dengan menggunakan media <i>board game</i>	15	5	9, 10	

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen Penelitian			
			Angket Guru	Angket Siswa	Observasi	Wawancara
		Memanfaatkan media <i>board game</i> selama pembelajaran	16, 17	6	11	4
		Membimbing peserta didik dalam menggunakan media <i>board game</i>	18	7	12	
		Memperhatikan keamanan para peserta didik dalam menggunakan media <i>board game</i>	19, 20		13, 14	
	Tiindak lanjut	Memberikan kesimpulan dan gambaran lebih jelas di akhir pembelajaran materi KPK dan FPB	21, 22	8	15	
		Melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB setelah dijelaskan	23	9	16	
		Merapikan media <i>board game</i> yang telah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar	24		17	
		Mengadakan evaluasi mengenai materi KPK dan FPB	25, 26	10	18, 19, 20	5

G. Uji Coba Instrumen

Uji validitas isi dilakukan dalam penelitian ini untuk menguji instrumen penelitian yang telah dikembangkan. Uji validitas isi adalah validitas yang merujuk kepada kesesuaian isi dengan mengungkap/mengukur yang akan diukur.³⁹

Validitas isi pada umumnya ditentukan melalui pertimbangan para ahli. Tidak ada formula yang dapat mengukur secara matematis. Oleh karena itu instrumen yang telah dikembangkan lalu kemudian diuji validitas isinya oleh dosen pembimbing dan seorang dosen Jurusan Teknologi Pendidikan sebagai dosen ahli instrumen penelitian. Dari uji validitas isi pada instrumen angket guru, angket siswa, dan observasi tidak terdapat masukan-masukan sehingga peneliti tidak melakukan perubahan/perbaikan pada instrumen. Namun, pada instrumen wawancara yang telah dibuat terdapat perbaikan dari ahli untuk mengurangi 1 pertanyaan yang tidak digunakan dalam penelitian karena berada diluar konteks tahapan kegiatan pemanfaatan sehingga peneliti mengurangi/menghapus pertanyaan tersebut dari instrumen wawancara yang nantinya akan diberikan kepada guru kelas IV SD Negeri Rahayu selaku responden. Perubahan tersebut telah dilakukan sebagaimana mestinya dan terlampir dalam daftar lampiran.

³⁹ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hal.188

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis hasil data penelitian yang telah diperoleh melalui instrumen penelitian yang telah disebar maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif. Data yang telah diperoleh dikumpulkan dan diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Untuk data kualitatif yang berupa kata atau kalimat disisihkan dulu untuk sementara. Data ini nantinya berguna untuk melengkapi analisis data yang diperoleh dari data kuantitatif. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari pedoman observasi dan angket/kuesioner yang berupa ceklis, dikelompokkan dan dijumlahkan untuk memperoleh angka pasti dari data tersebut untuk kemudian diolah menggunakan rumus indikator sehingga diperoleh data dalam bentuk persentase.

Rumus dan indikator persentase yang digunakan untuk mengolah data dari responden adalah sebagai berikut:⁴⁰

$$p = F / n \cdot 100\%$$

p = Persentase

F = Frekuensi Jawaban

n = Jumlah Responden

⁴⁰ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Aglesindo, 2001), hal.129

Dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif dipergunakan

acuan sebagai berikut:

0%	= Tidak ada
0,1% - 30%	= Sebagian kecil
31% - 60%	= Sebagian
61% - 99%	= Sebagian besar
100%	= Semua

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijabarkan pada Bab I, telah diperoleh data yang diperlukan tentang “Pemanfaatan Media *Board Game* Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri Rahayu”. Data diperoleh dari penyebaran angket/kuesioner yang diberikan kepada guru yang berjumlah 2 orang dan juga peserta didik kelas IV di SDN Rahayu sebanyak 75 orang. Angket yang diberikan kepada guru berisi 26 butir pernyataan, dimana responden diberikan empat alternatif jawaban, yaitu: “selalu”, “sering”, “jarang”, dan “tidak pernah. Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa berisi 10 butir pernyataan, dimana responden diberikan dua pilihan jawaban, yaitu: “YA” dan “TIDAK”.

Selain penyebaran angket, peneliti juga menggunakan pedoman observasi untuk melengkapi perolehan angket yang telah disesuaikan dengan masalah yang diteliti. Pedoman observasi diisi sendiri oleh peneliti yang di dalamnya terdapat 20 butir pernyataan, dengan dua pilihan jawaban, yaitu: “YA” dan “TIDAK”.

Sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk memperkuat data hasil penyebaran instrument angket untuk guru. Terdapat 5 butir pertanyaan

yang diajukan, wawancara dilakukan dengan cara peneliti menanyakan secara langsung kepada responden. Jawaban yang diberikan tidak terikat, melainkan responden bebas untuk memberikan tanggapan/jawaban yang berkaitan dengan pertanyaan yang peneliti ajukan tersebut.

Deskripsi data mengenai pemanfaatan media *board game* paku lingkaran warna KPK dan FPB pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu yang terdiri dari tiga tahap, yakni: sub variabel persiapan, sub variabel pelaksanaan, dan sub variabel tindak lanjut. Deskripsi data penelitian dikelompokkan berdasarkan instrumen penelitian yang digunakan, yakni hasil angket terlebih dahulu, kemudian hasil observasi, dan yang terakhir adalah hasil wawancara.

Adapun data-data yang telah diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Data Hasil Angket Guru

Terdapat 2 buah instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen untuk guru dan siswa. Peneliti melakukan penyebaran angket untuk guru terlebih dahulu, karena dalam penelitian ini guru adalah sumber utama dalam memperoleh data penelitian. Adapun data hasil angket guru tersebut dikelompokkan berdasarkan sub variabel.

a) Sub Variabel Persiapan

Data hasil angket guru pada sub variabel persiapan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Pernyataan 1. Saya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum memulai pembelajaran dikelas.

Tabel 4.1
Hasil pernyataan Saya membuat Rencana Pembelajaran (RPP) sebelum memulai pembelajaran dikelas

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebelum memulai pembelajaran dikelas.

Pernyataan 2. Saya menyusun RPP pada mata pelajaran matematika materi pembelajaran KPK dan FPB.

Tabel 4.2
Hasil pernyataan Saya menyusun RPP pada mata pelajaran matematika materi pembelajaran KPK dan FPB

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering menyusun RPP pada mata pelajaran matematika materi pembelajaran KPK dan FPB.

Pernyataan 3. Saya mempersiapkan pembelajaran KPK dan FPB dikelas dengan baik.

Tabel 4.3
Hasil pernyataan Saya mempersiapkan pembelajaran KPK dan FPB dikelas dengan baik

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering mempersiapkan pembelajaran KPK dan FPB dikelas dengan baik.

Pernyataan 4. Saya mempelajari materi KPK dan FPB yang akan saya ajarkan, sebelum pembelajaran dikelas berlangsung.

Tabel 4.4
Hasil pernyataan Saya mempelajari materi KPK dan FPB yang akan saya ajarkan, sebelum pembelajaran dikelas berlangsung

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering mempelajari materi KPK dan FPB yang akan diajarkan, sebelum pembelajaran dikelas berlangsung.

Pernyataan 5. Saya memahami materi KPK dan FPB yang akan saya ajarkan dikelas.

Tabel 4.5
Hasil pernyataan Saya memahami materi KPK dan FPB yang akan saya ajarkan dikelas

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering memahami materi KPK dan FPB yang akan diajarkan dikelas.

Pernyataan 6. Saya menyiapkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” sebelum memulai pembelajaran dikelas.

Tabel 4.6
Hasil pernyataan Saya menyiapkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” sebelum memulai pembelajaran dikelas

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering menyiapkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” sebelum memulai pembelajaran dikelas.

Pernyataan 7. Saya mempelajari aturan-aturan dalam memanfaatkan media *board game* yang akan saya gunakan dalam pembelajaran dikelas.

Tabel 4.7
Hasil pernyataan Saya mempelajari aturan-aturan dalam memanfaatkan media *board game* yang akan saya gunakan dalam pembelajaran dikelas

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering mempelajari aturan-aturan dalam memanfaatkan media *board game* yang akan digunakan dalam pembelajaran dikelas.

Pernyataan 8. Saya mengecek kembali keberfungsian media *board game* yang akan saya gunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.8
Hasil pernyataan Saya mengecek kembali keberfungsian media *board game* yang akan saya gunakan dalam pembelajaran

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering mengecek kembali keberfungsian media *board game* yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b) Sub Variabel Pelaksanaan

Data hasil angket guru pada sub variabel pelaksanaan pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Pernyataan 9. Saya menyampaikan tujuan pembelajaran matematika tentang KPK dan FPB kepada peserta didik.

Tabel 4.9
Hasil pernyataan Saya menyampaikan tujuan pembelajaran matematika tentang KPK dan FPB kepada peserta didik

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering menyampaikan tujuan pembelajaran matematika tentang KPK dan FPB kepada peserta didik.

Pernyataan 10. Saya menyampaikan topik materi KPK dan FPB yang akan dipelajari kepada peserta didik.

Tabel 4.10
Hasil pernyataan Saya menyampaikan topik materi KPK dan FPB yang akan dipelajari kepada peserta didik

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN

Rahayu sering menyampaikan topik materi KPK dan FPB yang akan dipelajari kepada peserta didik.

Pernyataan 11. Saya menanyakan pemahaman siswa berkaitan dengan topik materi yang akan dibahas.

Tabel 4.11
Hasil pernyataan Saya menanyakan pemahaman siswa berkaitan dengan topik materi yang akan dibahas

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering menanyakan pemahaman siswa berkaitan dengan materi yang akan dibahas dalam pembelajaran KPK dan FPB dengan memanfaatkan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

Pernyataan 12. Saya merangsang peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi KPK dan FPB

Tabel 4.12
Hasil pernyataan Saya merangsang peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi KPK dan FPB

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering merangsang peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi KPK dan FPB.

Pernyataan 13. Saya menginformasikan pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.13
Hasil pernyataan Saya menginformasikan pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN

Rahayu sering menginformasikan pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung.

Pernyataan 14. Saya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *board game*.

Tabel 4.14
Hasil pernyataan Saya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *board game*

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

Pernyataan 15. Saya memberikan penjelasan materi KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game*.

Tabel 4.15
Hasil pernyataan Saya memberikan penjelasan materi KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game*

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering memberikan penjelasan materi KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game*.

Pernyataan 16. Saya memberitahukan tata cara memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari KPK dan FPB.

Tabel 4.16
Hasil pernyataan Saya memberitahukan tata cara memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari KPK dan FPB

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN

Rahayu sering memberitahukan tata cara memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari KPK dan FPB.

Pernyataan 17. Saya membimbing peserta didik dalam memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari materi KPK dan FPB.

Tabel 4.17
Hasil pernyataan Saya membimbing peserta didik dalam memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari materi KPK dan FPB

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering membimbing peserta didik dalam memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari materi KPK dan FPB.

Pernyataan 18. Saya mencontohkan cara pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik.

Tabel 4.18
Hasil pernyataan Saya mencontohkan cara pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0

2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering mencontohkan cara pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik.

Pernyataan 19. Saya memberitahukan peserta didik untuk tidak melakukan hal-hal yang tidak diinginkan dalam memanfaatkan media *board game*.

Tabel 4.19
Hasil pernyataan Saya memberitahukan peserta didik untuk tidak melakukan hal-hal yang tidak diinginkan dalam memanfaatkan media *board game*

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering memberitahukan peserta didik untuk tidak melakukan

hal-hal yang tidak diinginkan dalam memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

Pernyataan 20. Saya memperhatikan keamanan peserta didik selama proses pemanfaatan media *board game*.

Tabel 4.20
Hasil pernyataan Saya memperhatikan keamanan peserta didik selama proses pemanfaatan media *board game*

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering memperhatikan keamanan peserta didik selama proses pemanfaatan media *board game*.

c) Sub Variabel Tindak Lanjut

Data hasil angket guru pada sub variabel tindak lanjut pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Pernyataan 21. Saya menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.21
Hasil pernyataan Saya menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran.

Pernyataan 22. Saya memberikan ringkasan mengenai pembahasan KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.22
Hasil pernyataan Saya memberikan ringkasan mengenai pembahasan
KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering memberikan ringkasan mengenai pembahasan KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran.

Pernyataan 23. Saya mengadakan sesi tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.23
Hasil pernyataan Saya mengadakan sesi tanya jawab mengenai materi
KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering mengadakan sesi tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran.

Pernyataan 24. Saya merapikan alat media *board game* setelah digunakan.

Tabel 4.24
Hasil pernyataan Saya merapikan alat media *board game* setelah digunakan

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering merapikan alat media *board game* setelah digunakan.

Pernyataan 25. Saya mengadakan kegiatan evaluasi mengenai materi KPK dan FPB.

Tabel 4.25
Hasil pernyataan Saya mengadakan kegiatan evaluasi mengenai materi
KPK dan FPB

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering mengadakan kegiatan evaluasi mengenai materi KPK dan FPB.

Pernyataan 26. Saya menjadikan hasil evaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan pemanfaatan media *board game*.

Tabel 4.26
Hasil pernyataan Saya menjadikan hasil evaluasi sebagai tolak ukur
keberhasilan pemanfaatan media *board game*

No	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Selalu	0	0
2	Sering	2	100%
3	Jarang	0	0
4	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, dapat dilihat bahwa semua responden memilih jawaban sering. Artinya 100% guru kelas IV di SDN Rahayu sering menjadikan hasil evaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan pemanfaatan media *board game*.

Dari deskripsi data angket guru yang telah diapaparkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa semua guru kelas IV SDN Rahayu yang telah memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” telah melakukan tahapan pemanfaatan dengan cukup baik.

2. Data Hasil Angket Siswa

Instrumen angket untuk siswa digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” secara lebih jelas. Hal ini dilakukan agar peneliti mendapatkan data dari perspektif peserta didik. Adapun data hasil angket siswa tersebut dikelompokkan berdasarkan sub variabel.

a) Sub Variabel Persiapan

Data hasil angket siswa pada sub variabel persiapan pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.27
Hasil data angket siswa pada sub variabel persiapan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Saya mempelajari materi KPK dan FPB sebelum pembelajaran dikelas	YA	47	62.7%
		TIDAK	28	37.3%
2	Saya telah mempersiapkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran KPK dan FPB dimulai	YA	68	90.7%
		TIDAK	7	9.3%

Berdasarkan data angket siswa yang diperoleh diatas, pada butir pernyataan nomor 1 sebagian besar siswa menyatakan telah mempelajari materi KPK dan FPB sebelum pembelajaran dikelas dan sebagian lainnya tidak mempelajari materi tersebut sebelum pembelajaran di kelas. Pada butir pernyataan nomor 2 sebagian besar siswa menyatakan telah mempersiapkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran KPK dan FPB dimulai dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak mempersiapkan buku serta alat tulis sebelum pembelajaran tersebut dimulai. Kedua butir pernyataan tersebut mencakup sub variabel persiapan dalam tahapan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

b) Sub Variabel Pelaksanaan

Data hasil angket siswa pada sub variabel pelaksanaan pemanfaatan media board game "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.28
Hasil data angket siswa pada sub variabel pelaksanaan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
3	Saya mendengarkan dengan baik ketika Guru menyampaikan tujuan dari belajar KPK dan FPB	YA	74	98.7%
		TIDAK	1	1.3%
4	Saya tertarik ketika guru Guru memberitahukan belajar KPK dan FPB dengan menggunakan media "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB"	YA	71	94.7%
		TIDAK	4	5.3%
5	Saya memperhatikan Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung	YA	73	97.3%
		TIDAK	2	2.7%
6	Saya memahami cara menggunakan media "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB"	YA	69	92%
		TIDAK	6	8%
7	Saya dapat menggunakan media "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" untuk menjawab soal-soal	YA	66	88%
		TIDAK	9	12%

Berdasarkan data angket siswa yang diperoleh diatas, pada butir pernyataan nomor 3 sebagian besar siswa menyatakan mendengarkan dengan baik ketika guru menyampaikan tujuan dari belajar KPK dan FPB dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak mendengarkan dengan baik ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran tersebut. Pada butir pernyataan nomor 4 sebagian besar siswa menyatakan tertarik ketika guru memberitahukan belajar KPK dan FPB dengan menggunakan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak tertarik belajar KPK dan FPB dengan menggunakan media tersebut. Pada butir pernyataan nomor 5 sebagian besar siswa menyatakan memperhatikan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak memperhatikan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada butir pernyataan nomor 6 sebagian besar siswa menyatakan memahami cara menggunakan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak memahami cara menggunakan media tersebut. Pada butir pernyataan nomor 7 sebagian besar siswa menyatakan dapat menggunakan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” untuk menjawab soal-soal dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak dapat menjawab soal-soal dengan menggunakan media tersebut. Kelima butir pernyataan tersebut mencakup sub variabel pelaksanaan pada tahapan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

c) Sub Variabel Tindak Lanjut

Data hasil angket siswa pada sub variabel tindak lanjut pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.29
Hasil data angket siswa pada sub variabel tindak lanjut

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
8	Saya membuat catatan tentang materi KPK dan FPB yang telah saya pelajari hari ini	YA	57	76%
		TIDAK	18	24%
9	Saya aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Guru	YA	70	93.3%
		TIDAK	5	6.7%
10	Saya dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh Guru secara individu maupun kelompok	YA	67	89.3%
		TIDAK	8	10.7%

Berdasarkan data angket siswa yang diperoleh diatas, pada butir pernyataan nomor 8 sebagian besar siswa menyatakan telah membuat catatan tentang materi KPK dan FPB yang telah dipelajari dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak membuat catatan tentang materi pembelajaran tersebut. Pada butir pernyataan nomor 9 sebagian besar siswa menyatakan aktif dalam

menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Pada butir pernyataan nomor 10 sebagian besar siswa menyatakan dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru secara individu maupun kelompok dan sebagian kecil lainnya menyatakan tidak dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan baik dikerjakan sendiri maupun berkelompok. Ketiga butir pernyataan tersebut mencakup sub variabel tindak lanjut pada tahapan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

Dari deskripsi data angket siswa yang telah di paparkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dari perspektif peserta didik sudah cukup baik. Hal juga terlihat dari analisis hasil belajar yang telah diperoleh oleh guru, dikelas IV A rata-rata nilai adalah 93 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60 sedangkan dikelas B rata-rata nilai adalah 95 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 80. Nilai tersebut sudah melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 65.

3. Data Hasil Observasi

Instrumen penelitian berikutnya yang digunakan adalah pedoman observasi. Adapun data hasil pedoman observasi tersebut dikelompokkan berdasarkan sub variabel.

a) Sub Variabel Persiapan

Data hasil observasi siswa pada sub variabel persiapan pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.30
Hasil data observasi pada sub variabel persiapan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
1	Guru memiliki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi materi matematika tentang KPK dan FPB	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
2	Guru memiliki referensi sumber belajar untuk menentukan media pembelajaran untuk mengajarkan materi KPK dan FPB	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
3	Guru memiliki catatan mengenai KPK dan FPB yang dapat digunakan sebagai pegangan selama proses pembelajaran	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
4	Guru memiliki pedoman/panduan dalam memanfaatkan media <i>board game</i>	YA	2	100%
		TIDAK	0	0

5	Guru menyiapkan media <i>board game</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran	YA	2	100%
		TIDAK	0	0

Berdasarkan data observasi yang diperoleh diatas, mengenai sub variabel persiapan. Pada butir pernyataan nomor 1, yaitu mengenai menyusun/membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisi materi matematika tentang KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”, jika dilihat dari hasil yang diperoleh maka dapat dikatakan bahwa semua guru telah menyusun RPP yang berisi materi matematika KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game* tersebut.

Kemudian pada butir pernyataan nomor 2, yaitu mengenai kepemilikan referensi sumber belajar untuk menentukan media pembelajaran untuk mengajarkan materi KPK dan FPB, jika dilihat dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa semua guru memiliki referensi tersebut untuk mengajarkan materi KPK dan FPB.

Selanjutnya pada butir pernyataan nomor 3, yaitu mengenai kepemilikan catatan mengenai KPK dan FPB sebagai pegangan selama proses pembelajaran berlangsung, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru memiliki catatan tersebut yang dapat digunakan sewaktu-waktu dibutuhkan dalam proses pembelajaran dikelas.

Berikutnya untuk butir pernyataan nomor 4, yaitu mengenai kepemilikan pedoman/panduan untuk memanfaatkan media *board game*, berdasarkan data yang diperoleh maka dapat dikatakan bahwa semua guru memiliki pedoman/panduan tersebut yang dapat digunakan sewaktu proses pemanfaatan media *board game* berlangsung.

Kemudian yang terakhir adalah butir pernyataan nomor 5, yaitu mengenai mempersiapkan media *board game* yang akan dipergunakan dalam pembelajaran, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah mempersiapkan media *board game* untuk kemudian dipergunakan dalam proses pembelajaran.

b) Sub Variabel Pelaksanaan

Data hasil observasi siswa pada sub variabel pelaksanaan pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.31
Hasil data observasi pada sub variabel pelaksanaan

No	Pernyataan		F	
----	------------	--	---	--

		Alternatif Jawaban		Persentase (%)
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai KPK dan FPB kepada peserta didik	YA	1	50%
		TIDAK	1	50%
7	Guru menjelaskan topik materi KPK dan FPB kepada peserta didik	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
8	Guru memberitahukan kepada peserta didik akan menggunakan media <i>board game</i> untuk mempelajari materi KPK dan FPB	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
9	Guru menggunakan media <i>board game</i> dalam kegiatan pembelajaran mengenai KPK dan FPB	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
10	Guru menggunakan media <i>board game</i> untuk menjelaskan materi KPK dan FPB dikelas	YA	2	100
		TIDAK	0	0
11	Guru memanfaatkan media <i>board game</i> untuk menjelaskan materi KPK dan FPB selama kegiatan pembelajaran berlangsung	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
12	Guru membimbing peserta didik untuk menggunakan media <i>board game</i>	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
13	Guru mengawasi proses pemanfaatan media dengan baik	YA	1	50%
		TIDAK	1	50%
14	Guru memperhatikan dengan baik keamanan peserta didik selama proses pemanfaatan media <i>board game</i>	YA	0	0
		TIDAK	2	100%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, mengenai sub variabel pelaksanaan. Pada butir pernyataan nomor 6, yaitu mengenai kegiatan

menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai KPK dan FPB kepada peserta didik, berdasarkan data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa sebagian guru telah menyampaikan hal tersebut dan sebagian lainnya tidak menyampaikan tujuan pembelajaran KPK dan FPB.

Berikutnya pada butir pernyataan nomor 7, yaitu mengenai kegiatan menjelaskan topik materi KPK dan FPB kepada peserta didik, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah menjelaskan topik materi KPK dan FPB kepada peserta didik.

Kemudian pada butir pernyataan nomor 8, yaitu mengenai kegiatan memberitahukan kepada peserta didik akan menggunakan media *board game* untuk mempelajari materi KPK dan FPB, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah memberitahukan kepada peserta didik bahwa akan menggunakan media *board game* dalam mempelajari materi KPK dan FPB.

Selanjutnya pada butir pernyataan nomor 9, yaitu mengenai proses penggunaan media *board game* dalam kegiatan pembelajaran mengenai KPK dan FPB. Lalu pernyataan selanjutnya yaitu butir pernyataan nomor 10 mengenai proses penggunaan media *board game* untuk menjelaskan materi KPK dan FPB, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru

telah menggunakan media *board game* dalam kegiatan pembelajaran KPK dan FPB untuk menjelaskan materi tersebut.

Lalu berikutnya pada butir pernyataan nomor 11, yaitu mengenai kegiatan memanfaatkan media *board game* untuk menjelaskan materi KPK dan FPB selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah memanfaatkan media *board game* selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya pada butir pernyataan nomor 12, yaitu mengenai membimbing peserta didik untuk menggunakan media *board game*, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah membimbing peserta didik untuk menggunakan media *board game*.

Berikutnya pada butir pernyataan nomor 13, yaitu mengenai kegiatan mengawasi proses pemanfaatan media dengan baik, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa sebagian guru telah mengawasi proses pemanfaatan media dengan baik dan sebagian lainnya tidak mengawasi proses pemanfaatan media dengan baik.

Kemudian yang terakhir pada butir pernyataan nomor 14, yaitu mengenai kegiatan memperhatikan dengan baik keamanan peserta didik selama proses pemanfaatan media *board game*, dari data yang diperoleh

dapat dikatakan bahwa ternyata semua guru tidak memperhatikan dengan baik keamanan peserta didik selama proses pemanfaatan media *board game*.

c) Sub Variabel Tindak Lanjut

Data hasil observasi siswa pada sub variabel tindak lanjut pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.32
Hasil data observasi pada sub variabel tindak lanjut

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	Persentase (%)
15	Guru memberikan kesimpulan mengenai materi KPK dan FPB	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
16	Guru mengadakan sesi tanya jawab setelah kegiatan pembelajaran berlangsung	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
17	Guru merapikan kembali alat media <i>board game</i> setelah digunakan ke tempat penyimpanan	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
18	Guru memberikan soal-soal KPK dan FPB yang dikerjakan secara kelompok dan individu	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
19	Guru meluruskan jawaban yang salah dengan membahasnya bersama siswa	YA	2	100%
		TIDAK	0	0
20		YA	2	100%

Guru memberikan pekerjaan rumah yang dapat dikerjakan oleh siswa	TIDAK	0	0
--	-------	---	---

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, mengenai sub variabel tindak lanjut. Pada butir pernyataan nomor 15, yaitu mengenai memberikan kesimpulan mengenai materi KPK dan FPB, dari data yang diperoleh maka dapat dikatakan bahwa semua guru telah memberikan kesimpulan kepada peserta didik mengenai materi KPK dan FPB.

Kemudian pada butir pernyataan nomor 16, yaitu mengenai mengadakan sesi tanya jawab setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, dari data yang diperoleh maka dapat dikatakan bahwa semua guru telah mengadakan sesi tanya jawab setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya pada butir pernyataan nomor 17, yaitu mengenai merapikan kembali media *board game* setelah digunakan ke tempat penyimpanan, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah merapikan media *board game* setelah digunakan dalam proses pembelajaran dan menyimpannya kembali ke tempat penyimpanan.

Berikutnya pada butir pernyataan nomor 18, yaitu mengenai memberikan soal-soal KPK dan FPB yang dikerjakan secara kelompok dan individu, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi KPK dan FPB yang dikerjakan secara kelompok dan individu.

Butir pernyataan nomor 19 dan 20, yaitu mengenai meluruskan jawaban yang salah dengan membahasnya bersama siswa dan memberikan pekerjaan rumah yang dapat dikerjakan oleh siswa, dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa semua guru telah melakukan kedua hal tersebut.

Dari deskripsi hasil data observasi yang telah dipaparkan diatas, mengenai pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” dapat disimpulkan seluruh guru telah melakukan pemanfaatan media sesuai dengan tahapan pemanfaatan. Namun terdapat beberapa kekurangan menurut hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan, untuk itu peneliti ringkas dalam catatan lapangan sebagai berikut:

Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini merupakan ringkasan mengenai hal-hal yang terjadi pada saat proses pemanfaatan media “paku lingkaran warna KPK dan FPB” dilaksanakan, catatan lapangan ini merupakan hasil pengamatan yang dijabarkan sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya. Adapun catatan lapangan ini dijabarkan secara sistematis berdasarkan tahapan pemanfaatan yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

➤ **Persiapan**

Pada tahap ini peneliti melihat guru telah memiliki RPP yang telah disusun sebelum pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dilaksanakan. Seperti pembelajaran pada umumnya, sebelum pembelajaran dimulai guru mengabsen satu-persatu peserta didiknya. Kemudian setelah itu guru mulai menyinggung materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu pelajaran matematika dengan materi KPK dan FPB, guru dalam hal ini juga menyampaikan tujuan pembelajaran secara tersirat. Guru juga telah menyiapkan media pembelajaran “paku lingkaran warna KPK dan FPB” yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini menurut peneliti sebenarnya guru telah mempersiapkan diri dengan baik pada saat pembelajaran dikelas dilaksanakan, namun guru kurang memperhatikan kesiapan peserta didiknya, karena peneliti melihat beberapa siswa tidak mempersiapkan buku dan alat tulis mereka.

➤ **Pelaksanaan**

Kemudian pada tahap ini guru memulai pembelajaran KPK dan FPB, dengan menerangkan materi tersebut secara verbal dan menggunakan pohon faktor yang ditulis pada papan tulis. Setelah guru menerangkan materi KPK dan FPB dengan menggunakan pohon faktor kemudian guru memberikan “kejutan” kepada peserta didiknya dengan menghadirkan media “paku lingkaran warna KPK dan FPB” kemudian guru langsung menggunakan media tersebut, pada awalnya banyak peserta didik yang merasa bingung namun mereka kali ini terlihat lebih antusias karena media ini cukup menyita perhatian mereka.

Kemudian guru menjelaskan tata cara menggunakan media tersebut kepada peserta didik, membandingkan antara menggunakan cara pohon faktor dengan menggunakan media tersebut, hingga pada akhirnya guru mempersilahkan beberapa siswa untuk maju kedepan kelas untuk menggunakan media tersebut dalam mencari KPK dan FPB dari suatu bilangan. Menurut peneliti pada tahap ini terdapat keterbatasan yaitu keterbatasan waktu, dimana jumlah siswa yang banyak tidak memungkinkan guru untuk memastikan apakah seluruh siswa dapat mengoperasikan media tersebut. Peneliti juga menemukan kelalaian guru dalam memperhatikan keamanan peserta didik, dimana pada saat mereka menggunakan media tersebut pada saat diberikan tugas kelompok mereka dilepas begitu saja. Hanya beberapa kali guru memperhatikan dengan baik, kemudian perhatian tersita kepada format penilaian, dll.

➤ **Tindak Lanjut**

Seperti biasa, pada umumnya setelah pembelajaran berlangsung guru memberikan refleksi/kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari. Namun disini peneliti melihat hampir sebagian siswa tidak mencatat apa yang dikatakan oleh guru, mencatat catatan guru yang dijabarkan di papan tulis. Padahal nantinya catatan tersebut akan berguna sebagai salah satu sumber belajar pada saat ujian akan dilaksanakan.

4. Data Hasil Wawancara

Instrumen terakhir yang digunakan dalam penelitian ialah pedoman wawancara untuk memperkuat hasil data yang diperoleh dari instrumen-instrumen yang telah dipergunakan sebelumnya. Adapun data hasil pedoman wawancara tersebut dikelompokkan berdasarkan sub variabel.

a) Sub Variabel Persiapan

Data hasil wawancara pada sub variabel persiapan pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.33
Hasil data wawancara pada sub variabel persiapan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan	
1	Bagaimana Ibu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi matematika pada pokok pembahasan KPK dan FPB dengan menggunakan media <i>board game</i> ?	Responden 1 Mempersiapkan kurikulum, silabus dan materi yang sesuai dengan materi ajar.	Responden 2 Dengan cara melihat silabus terlebih dahulu untuk melihat materi yang berkaitan dengan penggunaan media <i>board game</i> tersebut.

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan	
2	Bagaimana Ibu mempersiapkan media <i>board game</i> "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" yang akan digunakan?	<p>Responden 1</p> <p>Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat media paku lingkaran warna KPK dan FPB seperti: kertas origami, papan triplek bekas, paku, spidol, dan bahan-bahan lain yang diperlukan dan menyiapkan konsep cara menggunakan media tersebut.</p>	<p>Responden 2</p> <p>Menyesuaikan RPP dengan materi yang terkait penggunaan <i>board game</i> dan mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan media <i>board game</i> yang akan membantu proses pembelajaran tentang materi KPK dan FPB.</p>

Berdasarkan data yang telah diperoleh diatas, berkaitan dengan sub variabel persiapan. Pada butir pertanyaan nomor 1, dari jawaban kedua responden dapat disimpulkan bahwa dalam menyusun RPP pada materi matematika dengan pokok pembahasan KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game* "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" guru meninjau kembali kurikulum serta silabus untuk melihat materi yang berkaitan dengan penggunaan media *board game* tersebut.

Selanjutnya pada butir pertanyaan nomor 2, dari jawaban kedua responden dapat disimpulkan bahwa dalam mempersiapkan media *board game* "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" yang akan digunakan guru

terlebih dahulu mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan serta menyesuaikan RPP dengan materi yang terkait dengan proses pemanfaatan media *board game*.

b) Sub Variabel Pelaksanaan

Data hasil wawancara pada sub variabel pelaksanaan pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.34
Hasil data wawancara pada sub variabel pelaksanaan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan	
3	Bagaimana Ibu memberitahukan kepada peserta didik mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>board game</i> ?	Responden 1 Dengan menjelaskan materi FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor dan membandingkan jika mengerjakan fPB dan KPK dengan media “Paku Lingkaran Warna FPB dan KPK”, dan memberikan/ menyerahkan/ menanyakan kepada siswa dengan cara	Responden 2 Dengan cara membawa media tersebut ke kelas dan menunjukkan langkah-langkah penggunaan media <i>board game</i> .

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan	
		yang mana yang mereka sukai.	
4	Bagaimana Ibu memanfaatkan alat media pembelajaran <i>board game</i> "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	<p>Responden 1</p> <p>Dengan melibatkan peserta didik dalam menggunakan media "Paku Lingkaran Warna FPB dan KPK" agar mereka berperan dan aktif selama proses pembelajaran.</p>	<p>Responden 2</p> <p>Menggunakannya ketika menjelaskan cara menyelesaikan soal tentang KPK dan FPB dan meminta siswa secara perwakilan untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru didepan kelas dengan cara menggunakan media <i>board game</i>.</p>

Berdasarkan data yang telah diperoleh diatas, berkaitan dengan sub variabel pelaksanaan. Pada butir pertanyaan nomor 3, dari jawaban yang diberikan kedua responden dapat disimpulkan bahwa dalam memberitahukan

kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *board game* terdapat beberapa cara yaitu dengan memberikan penjelasan menggunakan pohon faktor terlebih dahulu kemudian guru dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menggunakan media *board game* tersebut untuk memecahkan soal-soal, sehingga peserta didik dapat membandingkan sendiri melakukan pembelajaran KPK dan FPB sebelum menggunakan media *board game* dan sesudah menggunakan media tersebut.

Kemudian pada butir pertanyaan nomor 4, dari jawaban yang telah diberikan oleh kedua responden dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” selama kegiatan berlangsung adalah dengan tehnik yaitu melibatkan peserta didik untuk menggunakan media *board game* selama proses pembelajaran agar peserta didik berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

c) Sub Variabel Tindak Lanjut

Data hasil wawancara pada sub variabel tindak lanjut pemanfaatan media board game “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.35. Hasil data wawancara pada sub variabel tindak lanjut

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan	
5	Bagaimana Ibu memberikan evaluasi berkenaan dengan materi KPK dan FPB setelah kegiatan pembelajaran berlangsung?	Responden 1 Dengan memberikan soal=soal yang berkaitan dengan materi FPB dan KPK.	Responden 2 Memberikan soal tentang KPK dan FPB. Setelah soal dikerjakan siswa dan guru bersama-sama membahas jawaban yang benar dengan menggunakan media <i>board game</i> .

Berdasarkan data yang telah diperoleh diatas, berkaitan dengan sub variabel tindak lanjut. Butir pertanyaan yang terakhir yaitu pertanyaan nomor 5, dari jawaban yang diberikan oleh kedua responden dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam memberikan evaluasi berkenaan dengan materi KPK dan FPB setelah kegiatan pembelajaran berlangsung adalah dengan cara memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi KPK dan FPB kemudian guru bersama siswa membahas soal-soal tersebut dengan menggunakan media *board game*.

B. Analisis Data Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran angket guru, angket siswa, hasil observasi, dan wawancara yang berkaitan dengan tahapan

pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” yang telah dilakukan. Maka dapat dianalisis menurut sub variabel penelitian dan indikator yang telah ditetapkan pada kisi-kisi instrument sebagai berikut:

➤ **Sub variabel persiapan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”**

Tahap persiapan dalam pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” meliputi 3 indikator, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran matematika dengan materi KPK dan FPB, mempersiapkan pembelajaran matematika dengan pembahasan KPK dan FPB, terakhir mempersiapkan media *board game* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator pertama yaitu menyusun RPP pada mata pelajaran matematika dengan materi KPK dan FPB, semua responden telah menyusun RPP pada mata pelajaran matematika dengan materi KPK dan FPB. Hal ini terlihat dari hasil angket guru yang disebar menunjukkan semua responden menyatakan sering menyusun RPP pada mata pelajaran matematika dengan materi KPK dan FPB. Data hasil dari observasi juga menunjukkan bahwa semua guru telah memiliki RPP yang berisi materi matematika tentang KPK dan FPB. Diperkuat juga oleh hasil jawaban wawancara. Dapat disimpulkan pada indikator pertama semua guru telah menyusun dan mempersiapkan RPP

dengan baik sehingga dapat dijadikan acuan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Indikator kedua yaitu mempersiapkan pembelajaran matematika dengan pembahasan KPK dan FPB. Jika dilihat dari hasil angket guru dan hasil observasi maka dapat disimpulkan bahwa semua guru telah mempelajari, memahami, dan mempersiapkan pembelajaran KPK dan FPB dengan baik. Namun dari perspektif peserta didik yang dapat dilihat dari hasil angket siswa ternyata sebagian dari mereka tidak mempelajari materi KPK dan FPB sebelum pembelajaran dikelas dan tidak mempersiapkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran dimulai, padahal hal tersebut merupakan hal terpenting agar dalam proses pembelajaran tidak terjadi kendala, sehingga dapat disimpulkan sebaiknya guru memperhatikan lagi hal yang berkaitan dengan persiapan peserta didiknya sebelum pembelajaran dimulai.

Indikator ketiga yaitu mempersiapkan media *board game* yang akan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, semua responden telah menyiapkan media *board game* sebelum pembelajaran dimulai, mempelajari aturan-aturan dalam memanfaatkan media tersebut, dan mengecek kembali keberfungsian media *board game* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa semua guru telah memiliki pedoman/panduan dalam memanfaatkan media *board game* dan mempersiapkan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.

Diperkuat juga oleh hasil wawancara. Dapat disimpulkan bahwa guru telah mempersiapkan media *board game* yang akan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan baik.

➤ **Sub variabel pelaksanaan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”**

Tahap pelaksanaan dalam pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” meliputi 7 indikator, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi KPK dan FPB, menjelaskan topik materi KPK dan FPB yang akan dipelajari, memberitahukan kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *board game*, memberikan penjelasan materi KPK dan FPB dengan menggunakan media *board game*, memanfaatkan media *board game* selama pembelajaran, membimbing peserta didik dalam menggunakan media *board game*, dan memperhatikan keamanan peserta didik dalam menggunakan media *board game*.

Indikator pertama yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi KPK dan FPB. Jika dilihat dari hasil angket guru dan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa semua guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi KPK dan FPB. Diperkuat hasil angket siswa yang sebagian besar mendengarkan dengan baik ketika guru

menyampaikan tujuan dari belajar KPK dan FPB. Dapat disimpulkan bahwa guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, dan siswa juga telah memahami tujuan dari belajar KPK dan FPB.

Indikator kedua yaitu menjelaskan topik materi KPK dan FPB yang akan dipelajari, semua responden telah menyampaikan topik materi, menanyakan pemahaman siswa berkaitan dengan topik materi yang akan dibahas, dan merangsang peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi KPK dan FPB. Hal ini terlihat dari hasil angket guru yang telah disebar. Hasil dari observasi juga menunjukkan bahwa semua guru telah menjelaskan topik materi KPK dan FPB kepada peserta didik. Diperkuat juga oleh hasil wawancara. Dapat disimpulkan bahwa pada indikator kedua semua guru telah melaksanakan proses penyampaian topik materi KPK dan FPB.

Indikator ketiga yaitu memberitahukan kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *board game*. Jika dilihat dari hasil angket guru dan hasil observasi menunjukkan bahwa semua guru telah menginformasikan pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung dan telah memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *board game*. Dari perspektif siswa, sebagian besar dari mereka merasa tertarik ketika guru memberitahukan belajar KPK dan FPB dengan menggunakan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”. Dapat

disimpulkan pada indikator ketiga semua guru telah melaksanakan proses pemanfaatan media *board game* dengan baik.

Indikator keempat yaitu memberikan penjelasan materi KPK dan FPB dengan menggunakan media *board game*. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru dan hasil observasi semua guru telah memberikan penjelasan materi KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game*. Dari perspektif siswa, sebagian besar dari mereka telah memperhatikan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan pada indikator keempat semua guru telah melaksanakan tahapan pemanfaatan *board game* untuk menjelaskan materi KPK dan FPB dengan baik.

Indikator kelima yaitu memanfaatkan media *board game* selama pembelajaran. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru dan hasil observasi semua guru telah memanfaatkan media *board game* untuk menjelaskan materi KPK dan FPB selama kegiatan pembelajaran berlangsung, semua guru sering memberitahukan tata cara memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari KPK dan FPB dan membimbing peserta didik dalam memanfaatkan media *board game* untuk mempelajari materi KPK dan FPB. Diperkuat oleh jawaban hasil wawancara. Dari perspektif siswa, sebagian besar dari mereka memahami cara menggunakan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”. Dapat disimpulkan pada indikator kelima semua guru telah melaksanakan tahapan pemanfaatan dalam menjelaskan

tata cara penggunaan media *board game* dan membimbing siswa dalam memanfaatkan media *board game* dengan baik.

Indikator keenam yaitu membimbing peserta didik dalam menggunakan media *board game*. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru dan hasil observasi, semua guru telah memberikan contoh (mencontohkan) cara pemanfaatan media *board game* kepada peserta didik. Dari perspektif siswa, sebagian besar dari mereka dapat menggunakan media “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” untuk menjawab soal-soal. Dapat disimpulkan pada indikator ini guru telah melakukan tahapan pemanfaatan media *board game* dengan cukup baik, hanya saja harus memastikan lagi apakah semua siswa dapat menggunakan media *board game* dalam proses pembelajaran.

Indikator ketujuh yaitu memperhatikan keamanan peserta didik dalam menggunakan media *board game*. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru, semua guru menyatakan telah memberitahukan kepada peserta didik untuk tidak melakukan hal-hal yang tidak diinginkan dalam memanfaatkan media *board game* dan telah memperhatikann kemamanan peserta didik selama proses pemanfaatan media *board game*. Namun, hasil data dari observasi menunjukkan bahwa sebagian guru mengawasi proses pemanfaatan media *board game* dan sebagian yang lain tidak mengawasi dengan baik. Bahkan pada pelaksanaannya semua guru tidak memperhatikan keamanan peserta didik secara kontinu selama proses pemanfaatan media

board game berlangsung. Dapat disimpulkan pada indikator ketujuh guru kurang melaksanakan tahapan pemanfaatan media *board game* dengan baik, padahal memperhatikan keamanan seharusnya menjadi prioritas utama dalam memanfaatkan suatu media pembelajaran.

➤ **Sub variabel tindak lanjut pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”**

Tahap tindak lanjut dalam pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” meliputi 4 indikator, yaitu memberikan kesimpulan dan gambaran lebih jelas di akhir pembelajaran materi KPK dan FPB, melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB setelah dijelaskan, merapikan media *board game* yang telah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan mengadakan evaluasi materi KPK dan FPB.

Indikator pertama yaitu memberikan kesimpulan dan gambaran lebih jelas di akhir pembelajaran materi KPK dan FPB. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru dan hasil observasi semua guru telah menyampaikan kesimpulan dan memberikan ringkasan mengenai materi KPK dan FPB yang telah diajarkan di akhir kegiatan pembelajaran. Namun, jika dilihat dari perspektif siswa hampir sebagian dari mereka tidak membuat catatan tentang materi KPK dan FPB yang telah mereka pelajari. Hal ini harus diperhatikan lagi oleh guru agar kedepannya siswa dapat lebih aktif untuk

membuat catatan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, sehingga sewaktu-waktu dapat berguna jika diperlukan.

Indikator kedua yaitu melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB setelah dijelaskan. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru dan hasil observasi semua guru telah mengadakan sesi tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB di akhir kegiatan pembelajaran. Jika dilihat dari perspektif siswa, sebagian besar dari mereka aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dapat disimpulkan pada indikator kedua semua guru telah melakukan tahapan pemanfaatan media *board game* dengan baik.

Indikator ketiga yaitu merapikan media *board game* yang telah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru dan observasi semua guru telah merapikan media *board game* setelah digunakan dan mengembalikan ke tempat penyimpanan. Dapat disimpulkan pada indikator ketiga semua guru telah melakukan tahapan pemanfaatan media *board game* dengan baik.

Indikator keempat yaitu mengadakan evaluasi mengenai materi KPK dan FPB. Jika dilihat menurut hasil yang diperoleh dari angket guru dan hasil observasi semua guru telah mengadakan kegiatan evaluasi mengenai materi KPK dan FPB dengan memberikan soal-soal KPK dan FPB yang dikerjakan

secara kelompok dan individu, kemudian meluruskan jawaban yang salah dengan membahasnya bersama-sama, dan memberikan pekerjaan rumah yang dapat dikerjakan oleh siswa. Semua guru juga menggunakan hasil evaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan pemanfaatan media *board game*. Hal ini juga diperkuat oleh hasil jawaban dari wawancara. Kemudian dari perspektif peserta didik, sebagian besar dari mereka mengaku dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru secara individu maupun kelompok. Dapat disimpulkan pada indikator ini semua guru telah melakukan tahapan pemanfaatan media *board game* dengan cukup baik.

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah di paparkan diatas, dapat disimpulkan pada tahap pertama yaitu tahapan persiapan secara umum dapat disimpulkan semua guru telah melakukannya dimulai dari menyusun dan mempersiapkan RPP sehingga dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Guru juga telah mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan materi KPK dan FPB dan mempersiapkan media *board game* "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Kemudian pada tahap pelaksanaan pemanfaatan media *board game*, secara umum dapat disimpulkan bahwa semua guru telah melakukannya dimulai dari menyampaikan tujuan pembelajarann dan topik materi KPK dan FPB. Memberitahukan kepada peserta didik akan memanfaatkan media *board game* untuk belajar KPK dan FPB dan memberikan penjelasan materi dengan

menggunakan media tersebut. Guru juga telah memberitahukan tata cara pemanfaatan media *board game* dan membimbing peserta didik untuk menggunakannya.

Terakhir pada tahap tindak lanjut pemanfaatan media *board game*, secara umum dapat disimpulkan bahwa semua guru telah melakukannya dimulai dari menyampaikan kesimpulan dan memberikan ringkasan mengenai materi KPK dan FPB. Kemudian guru juga telah mengadakan sesi tanya jawab untuk menggali lebih dalam hal-hal yang berkaitan dengan materi KPK dan FPB, lalu setelahnya guru merapikan media *board game* setelah digunakan dan mengembalikan ke tempat penyimpanan. Guru juga telah melakukan evaluasi dengan cara memberikan soal-soal KPK dan FPB kepada peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak dapat dikatakan sempurna, hal ini dikarenakan terdapat beberapa hal yang peneliti rangkum menjadi keterbatasan penelitian.

Seperti:

1. Penelitian ini terbatas hanya mendeskripsikan dari sudut pandang pemanfaatan media, tidak sampai kepada sejauh mana pengaruh media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” terhadap hasil dari belajar KPK dan FPB.
2. Tempat melakukan penelitian ini hanya pada 1 sekolah saja karena memang baru sekolah tersebut yang memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” untuk itu hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan terhadap sekolah lainnya.
3. Responden dari penelitian ini yang mempunyai kemungkinan untuk tidak memberikan tanggapan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Sehingga dapat mengakibatkan penelitian ini menjadi kurang objektif karena data yang dihimpun juga kurang akurat.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media pembelajaran *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” merupakan media yang digunakan untuk mempelajari materi KPK dan FPB pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. Pemanfaatan media *board game* tersebut sebagai media pembelajaran adalah usaha untuk menggunakan media *board game* secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dapat disimpulkan bahwa seluruh guru kelas IV di SD Negeri Rahayu telah memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” untuk mengajarkan materi KPK dan FPB pada mata pelajaran matematika kepada peserta didik walaupun dapat dikatakan belum maksimal. Untuk itu data yang telah dihimpun dan dianalisa pada bab IV dapat disimpulkan berdasarkan tahapan pemanfaatan yang telah ditetapkan, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

1. Persiapan

Pada tahap persiapan semua guru telah melakukannya dimulai dari menyusun dan mempersiapkan RPP sehingga dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Guru juga telah mempelajari hal-hal yang berkaitan

dengan materi KPK dan FPB dan mempersiapkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan cukup baik. Namun terdapat sedikit catatan, bahwa pada tahapan persiapan sebagian siswa tidak mempersiapkan diri dengan baik. Untuk itu diharapkan kedepannya guru dapat lebih berperan dalam memastikan kesiapan peserta didiknya agar pada pelaksanaan pemanfaatan media *board game* tidak terdapat kendala.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pemanfaatan media *board game*, dapat disimpulkan bahwa semua guru telah melakukannya dimulai dari menyampaikan tujuan pembelajaran dan topik materi KPK dan FPB. Memberitahukan kepada peserta didik akan memanfaatkan media *board game* untuk belajar KPK dan FPB dan memberikan penjelasan materi dengan menggunakan media tersebut. Guru juga telah memberitahukan tata cara pemanfaatan media *board game* dan membimbing peserta didik untuk menggunakannya sehingga sebagian besar dari peserta didik dapat menggunakan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru baik secara individu maupun kelompok. Namun terdapat sedikit catatan dimana guru kurang memperhatikan faktor keamanan dalam proses pemanfaatan media, sehingga kedepannya diharapkan untuk lebih diperhatikan lagi karena

keamanan adalah prioritas utama dalam pemanfaatan sebuah media pembelajaran.

3. Tindak Lanjut

Pada tahap tindak lanjut pemanfaatan media *board game*, dapat disimpulkan bahwa semua guru telah melakukannya dimulai dari menyampaikan kesimpulan dan memberikan ringkasan mengenai materi KPK dan FPB. Kemudian guru juga telah mengadakan sesi tanya jawab untuk menggali lebih dalam hal-hal yang berkaitan dengan materi KPK dan FPB, lalu setelahnya guru merapikan media *board game* setelah digunakan dan mengembalikan ke tempat penyimpanan. Guru juga telah melakukan evaluasi dengan cara memberikan soal-soal KPK dan FPB kepada peserta didik. Namun terdapat sedikit kekurangan karena hampir sebagian siswa tidak mencatat kesimpulan ataupun ringkasan materi yang telah diberikan oleh guru, padahal catatan tersebut nantinya dapat digunakan sebagai bahan belajar pada saat akan ujian. Untuk itu disini peran guru dapat lebih memperhatikan lagi peserta didiknya dengan cara menghimbau mereka untuk membuat rangkuman terhadap materi KPK dan FPB yang telah diajarkan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah di paparkan mengenai pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB” untuk mengajarkan materi KPK dan FPB, terdapat beberapa hal yang harus dipahami oleh guru yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan sebelum memulai pembelajaran KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”. Perlunya peran guru untuk membina peserta didik agar mereka mampu mencari tahu sendiri materi-materi apa saja yang terdapat pada bahasan KPK dan FPB sebelum pembelajaran di kelas dilakukan, sehingga pada saat pembelajaran di kelas dilakukan wawasan mereka akan materi KPK dan FPB sudah terbuka.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”. Perlunya peran guru untuk lebih membangkitkan keaktifan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal dan juga memperhatikan faktor keamanan selama proses pemanfaatan media *board game* agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.
- 3) Tindak lanjut pembelajaran KPK dan FPB dengan memanfaatkan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”. Perlunya peran guru

untuk memberikan refleksi dari apa yang sudah diajarkan berkenaan dengan materi KPK dan FPB, memberikan soal-soal yang dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok, meluruskan jawaban peserta didik yang keliru, hingga memberikan pekerjaan rumah. Tidak sampai disitu disini guru seharusnya juga berperan dalam memastikan peserta didiknya mencatat hal-hal mengenai materi KPK dan FPB yang dapat mereka jadikan bahan untuk belajar sewaktu akan ujian. Guru juga dapat menjadikan hasil dari evaluasi pembelajaran KPK dan FPB sebagai patokan keberhasilan pemanfaatan media *board game* “Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB”.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan, sampailah kepada bagian akhir dari tulisan ini yaitu saran-saran sebagai berikut:

1) Untuk guru

Pada tahap persiapan, alangkah lebih baik lagi jika guru memperhatikan kesiapan peserta didik dengan mengecek kembali apakah alat tulis dan buku telah mereka persiapkan. Karena hal ini menurut peneliti penting untuk diperhatikan, ketika terdapat hal-hal yang perlu untuk dicatat seharusnya secara otomatis peserta didik mencatat poin tersebut supaya pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat lebih membekas pada memori peserta didik. Sebaiknya ada perbaikan dalam RPP, peneliti sudah memperbaiki RPP tersebut yang terdapat pada lampiran.

Pada tahap pelaksanaan, alangkah lebih baik lagi jika memastikan apakah peserta didiknya dapat menggunakan media “paku lingkaran warna KPK dan FPB” dengan baik dan sebaiknya guru memastikan keamanan peserta didiknya dalam memanfaatkan media “paku lingkaran warna KPK dan FPB” karena menurut peneliti tahapan perkembangan pada usia kelas IV pada umumnya mereka mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh Karena itu guru harus lebih ekstra hati-

hati dalam memanfaatkan media tersebut, karena bahan yang digunakan-pun paku sungguhan. Guru juga dapat memodifikasi media tersebut sedemikian rupa dengan memperhatikan bahan yang digunakan seperti mengganti bahan paku dengan bahan yang lain supaya resiko yang dapat membahayakan peserta didik dalam mengoperasikan media tersebut dapat lebih diminimalisir.

Pada tahap tindak lanjut, seperti seharusnya tahapan pemanfaatan adalah tahapan yang sistematis. Hampir sebagian siswa tidak mencatat apa yang telah diterangkan oleh guru, padahal hal tersebut penting. Untuk itu seharusnya guru tidak hanya menilai soal-soal yang berkaitan dengan KPK dan FPB saja namun juga menilai catatan yang mereka buat terhadap materi KPK dan FPB. Karena pada saat akan ujian, catatan ini akan sangat berguna bagi mereka sendiri.

2) Untuk peneliti berikutnya

Agar melakukan penelitian dengan variabel yang lebih luas dan inovatif, supaya hasil penelitian yang diperoleh dapat berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- . (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdikbud. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- Kamsiyati, Siti. (2006). *Asyiknya Belajar Matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Kountor, Ronny. (2009). *Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Margono, S. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi. dkk. (1994). *Satuan Tugas dan Definisi Terminologi AECT, Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Prawiradilaga, Dewi. S. (2007). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA Prenada Media Grup.
- Pribadi, Benny. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT. Dian Rakyat.

Sadiman, Arief. S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada.

Seels, Barbara. B., & Rita C. Richey. (2002). *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Sudjana, Nana, & Ibrahim. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.

Sugiyono. (2009). *Matematika*. Jakarta: Depdiknas.

Suherman, Eman. dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wina, Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.

Sumber Internet:

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/board-game>

<http://www.dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/board-game>

<http://www.parentingscience.com/board-game-for-kids.html>

<http://www.makmalpendidikan.net/home/profil>

<http://www.rumusmatematikadasar.com/2016/01/ccontoh-soal-fpb-dan-penyelesaiannya-lengkap.html?m=1>

<http://www.rumahbangsa.net/2013/07/fungsi-tujuan-dan-karakteristik.html?m=1>

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Sekretariat: Gd. FIP (Daksinapati) Lt. II R. 220 Komplek UNJ, Jl. Rawamangun Muka,
Jakarta Timur, Telp/Faks. (021) 47867162 Website : www.web-bali.net

No. : 1200/TP/FIP/UNJ/I/2017
Hal : Izin Penelitian

Jakarta, 3 Januari 2017

Yth:
Kepala Sekolah SDN Rahayu
Jl. Raya Cisauk
Lapan Desa Suradita
Kecamatan Cisauk
Tangerang

Dengan hormat,

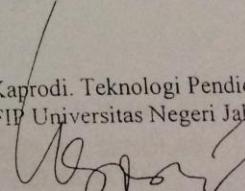
Bersama ini kami informasikan kepada bapak/ibu bahwa mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta mohon izin penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka memenuhi tugas akhirnya (skripsi) dengan judul "Pemanfaatan Media Board Game "Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB" pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV di SD Negeri Rahayu. Berikut nama mahasiswa tersebut :

No.	Nama	No. Registrasi
1.	Muhammad Iqbal	1215125741

Karenanya kami mohon bantuan dan partisipasi Bapak/Ibu untuk membantu memberikan data-data yang dibutuhkan oleh mahasiswa kami yang sesuai dengan Topik Penelitian mahasiswa kami.

Demikian surat ini kami buat, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Kaprodi. Teknologi Pendidikan
FIP Universitas Negeri Jakarta


Dr. Robinson Situmorang
NIP. 19571016 198303 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN TANGERANG
DINAS PENDIDIKAN 144
SEKOLAH DASAR NEGERI RAHAYU

Alamat : Jl. Raya Cisauk - Lapan Ds Suradita Kec. Cisauk

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.7/421.2/024/SD.R/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Rahayu Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang :

Nama : **H. SUMARDI, S.Pd., MM.**
NIP : 19661225 198803 1 010
Pangkat, golongan/ruang : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Rahayu Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang.

Berdasarkan Surat dari Universitas Negeri Jakarta (UNJ) nomor 1200/TP/FIP/UNJ/2017, tanggal 3 Januari 2017 tentang Permohonan Izin Penelitian di SDN Rahayu Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang. Kami menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **MUHAMAD IQBAL**
No. Registrasi : 1215125741

Benar telah melakukan Penelitian di kelas 4 SD Negeri Rahayu Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang guna memenuhi salah satu tugas akhir (skripsi) dengan judul "Pemanfaatan Media Board Game (Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB) pada Mata Pelajaran Matematika kelas 4 di SD Negeri Rahayu".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cisauk, 9 Januari 2017



H. SUMARDI, S.Pd., MM.
NIP. 19661225 198803 1 010

ANALISIS PENILAIAN MATERI KPK & FPB
KELAS 4 A

Alokasi Waktu: 2 x 35 menit

No	Nama Murid	No Soal					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	
1	ABDURACHMAN FAUZI	1	1	1	1	1	100
2	ADITYA NURCAHYANSYAH	1	0	1	1	1	80
3	AHMAD HARTADI	0	1	1	1	1	80
4	BOBBY WIRAWAN	1	1	1	1	1	100
5	CHIKO PRASETYO	1	1	1	1	1	100
6	DEA ANGELA MAULIDINA FAHRANY	1	1	1	1	1	100
7	DESIANA CAHYONO	1	1	1	1	1	100
8	DINDA BUDIANA	1	0	1	1	1	80
9	DWI NUGROHO	1	1	1	1	0	80
10	HANIFAH	1	1	1	1	1	100
11	MUHAMMAD RAVI ALAMSYAH	1	1	1	1	1	100
12	MUHAMMAD YODA RAMADHAN	1	1	1	1	1	100
13	MUHAMMAD ZAID MUSYAFFA AL-HUSAINY	1	1	1	1	1	100
14	NADYA ZAHRA RAMADHANI	1	1	1	1	1	80
15	NAFEEZA AREYTHA NIRWANA	1	1	0	0	1	60
16	NAJWA LUTFIATUL MUFIDAH	1	1	1	1	1	100
17	NATASYA AGUSTINA RAMADHANI	1	0	0	1	1	60
18	NAUFAL UBAY ARAFI	1	1	1	1	1	100
19	NOVELYA RANI	1	1	1	1	1	100
20	NUR FADILAH	1	1	1	1	1	100
21	RADITHYA AKBAR	1	1	1	1	1	100
22	RAFA MANELLA PUTRA	1	1	1	1	1	100
23	RAZKA IBRAHIM	1	1	1	1	1	100
24	RICHO SASCIO	1	1	1	1	1	100
25	RIZKI FAHRULROJI	1	1	1	1	0	80
26	ROZAK ALFAREZI	1	1	1	1	1	100
27	RUSTAMAN LEFRI PRATAMA	1	1	1	1	1	100
28	SALMA SALSABILA	0	1	1	1	1	80
29	SESILIA IVANA	1	1	1	1	1	100
30	SUITTA	1	1	1	1	1	100
31	SUVI ROBBY ALFAHRI	1	1	1	1	1	100
32	WIDYA APRILIA NURYADI	1	1	1	1	1	100
33	WILDAN ZAINAL ASYIQIN	1	1	1	1	1	100
34	WISNU AKBAR PRASETYA	1	1	1	1	1	100
35	WULAN KURNIA DEWI	1	1	1	1	0	80
36	YOHANA VALENCIA PURBA	1	1	0	1	1	80
37	ZAHRA RAHAYU						

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Rahayu
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : IV/I
Alokasi Waktu : 2 x 35 (menit)

1) Standar Kompetensi

2. Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah.

2) Kompetensi Dasar

- 2.3 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB).

3) Indikator

- 2.3.1 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan.
- 2.3.2 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan dengan menggunakan metode faktor prima.

4) Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan dengan benar.
- Siswa dapat menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan dengan menggunakan metode faktor prima dengan benar.

5) Materi Pokok

- Kelipatan dan faktor bilangan

6) Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Unjuk kerja
- Penugasan

7) Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan awal (Apersepsi)

- Guru memberikan salam kepada para siswa setelah mereka selesai berdo'a dan menanyakan kabar mereka serta menanyakan teman yang tidak hadir pada hari ini.
- Guru membangkitkan semangat mereka untuk belajar matematika dengan kalimat "Matematika itu?" dan anak-anak menjawab "Mudah disertai gerakan tangan".
- Menyampaikan materi kelipatan dan faktor bilangan yang akan dipelajari secara garis besar.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Kegiatan inti

- Guru menjelaskan materi kelipatan dan faktor bilangan serta langkah-langkah menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan metode ceramah.
- Kemudian guru bertanya kepada siswa jika ada yang belum mengerti tentang materi kelipatan dan faktor bilangan serta cara menentukan KPK dan FPB.
- Guru meminta beberapa orang siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan di depan kelas.
- Guru memberikan kejutan kepada siswa dengan menunjukkan media "Paku Lingkaran Wama KPK dan FPB" yang dibuat untuk menentukan KPK dan FPB dengan cara yang berbeda.
- Guru mendemonstrasikan media dan cara penggunaannya.
- Guru bertanya kepada siswa "siapa yang mau mencob menyelesaikan soal tentang KPK dan FPB menggunakan alat peraga ini?".
- Siswa yang berani maju kedepan diberikan apresiasi berupa tepuk "salut".
- Guru mengintruksikan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang berdasarkan nomor urut absen.
- Setiap kelompok mendapatkan dua soal yang berbeda tentang KPK dan FPB yang harus dikerjakan bersama-sama dengan benar selama 5 menit.

- Setiap kelompok membacakan hasil jawabannya kepada kelompok lain dengan menggunakan media paku lingkaran warna KPK dan FPB secara bergantian.

c. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru dan siswa:

- Guru mengulas secara sekilas tentang materi yang disampaikan.
- Guru meluruskan jawaban yang salah dengan membahasnya bersama siswa menggunakan media paku lingkaran warna KPK dan FPB.
- Guru memberikan PR LKS.
- Guru mempersilahkan kepada siswa untuk merapihkan alat tulisnya dan bersiap pulang.
- Ketua kelas memimpin do'a pulang.

8) **Alat dan Sumber Bahan**

Alat peraga : Paku Lingkaran Warna KPK dan FPB

Sumber : - Buku Matematika kelas IV

- Buku LKS Matematika kelas IV semester 1

9) **Penilaian**

Tugas Kelompok

Mari menentukan KPK dan FPB dari bilangan-bilangan berikut!

<p>Kelompok 1</p> <p>KPK dari 5 dan 8</p> <p>FPB dari 24 dan 30</p>	<p>Kelompok 5</p> <p>KPK dari 12 dan 15</p> <p>FPB dari 39 dan 45</p>
<p>Kelompok 2</p> <p>KPK dari 8 dan 12</p> <p>FPB dari 8 dan 12</p>	<p>Kelompok 6</p> <p>KPK dari 14 dan 16</p> <p>FPB dari 54 dan 60</p>
<p>Kelompok 3</p> <p>KPK dari 6 dan 10</p> <p>FPB dari 35 dan 40</p>	<p>Kelompok 7</p> <p>KPK dari 15 dan 20</p> <p>FPB dari 48 dan 76</p>

Kelompok 4

KPK dari 10 dan 12

FPB dari 36 dan 42

148

Kelompok 8

KPK dari 12 dan 6

FPB dari 50 dan 75

Format Kriteria Penilaian Kelompok

Skor Nilai = Jumlah betul x 50 = 100

No. Kelompok	Kriteria Penilaian		
	Skor Nilai Benar	Kerjasama Tim	Ketepatan Alat Peraga Penggunaan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Tugas Individu

1. Kelipatan 9 kurang dari 50 adalah
2. Kelipatan persekutuan dari 15 dan 18 adalah
3. KPK dari 8 dan 6 adalah
4. Faktor dari 42 adalah
5. Faktor dari 30 adalah

Penilaian Individu

Jumlah soal betul x 20 = Nilai

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.

38	ZASKY MALIKYA	1	1	1	1	1	100
39							
	Jml Jawaban Benar	36	35	35	37	35	
	Jumlah Jawaban Salah	2	3	3	1	3	
	Rata-rata Nilai	93					
	Nilai Tertinggi	100					
	Nilai Terendah	60					

ANALISIS PENILAIAN MATERI KPK & FPB
KELAS 4 B

Alokasi Waktu: 2 x 35 menit

No	Nama Murid	No Soal					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	
1	AFIFAH NURSANI	1	1	1	1	1	100
2	ANDHIKA PUTRA	1	1	1	1	1	100
3	ANDITA	0	1	1	1	1	80
4	AQILAH NAHDAH	1	1	1	1	1	100
5	ARIEF RACHMAN HAKIM	1	0	1	1	1	80
6	ARYO SAHID	1	1	1	1	1	100
7	ELISA UTAMININGSIH	1	1	1	1	1	100
8	FAJAR ADITYA	1	1	1	0	1	80
9	FARID ISMAYANTI KURNIA	1	1	1	1	1	100
10	FATMA RIDADARI	1	1	1	1	1	100
11	FEBRIKAS	1	1	1	1	1	100
12	GEOVANY CITRA	1	1	1	1	1	100
13	GITA ANDRIANI	1	1	0	1	1	80
14	HANNA HANIFAH VARDA	1	1	1	1	1	100
15	IDUL FITRIANSYAH	1	1	1	1	1	100
16	ISTIQQOMAH	1	0	1	1	1	80
17	JEREMY FREDERICK	1	1	1	1	1	100
18	KHOIRUR RAFA	1	1	1	1	1	100
19	LIA ROSLIANA	1	1	1	1	1	100
20	MASYITHOH SYAZZAHRA	1	1	1	1	1	100
21	MEGA PRASETYO	1	1	1	1	1	100
22	MUHAMMAD FARISI	0	1	1	1	1	80
23	MUHAMMAD RIDWAN	1	1	1	1	1	100
24	MUHAMMAD ZULHAM	1	1	1	1	1	100
25	MULYA SUKMANA	1	1	1	1	1	100
26	NAFIS ALI ZUFAR	1	1	0	1	1	80
27	NOVELIA	1	1	1	1	1	100
28	RACHMAD PERDIONO	1	1	1	1	1	100
29	RAFI NOER BAHRI	1	1	1	1	1	100
30	RANDY RANJIT	1	1	1	1	1	100
31	REZIANA OKTAVIANI	1	1	1	1	1	100
32	RIDHO KURNIA	1	1	1	1	1	100
33	RIO KAMANDANU	1	1	1	1	1	100
34	SITI WINDI HARIANI	1	1	1	1	1	100
35	TRIA RAHENDRA	1	1	1	0	1	80

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Muhamad Iqbal. Lahir di Jakarta, pada tanggal 15 Juni 1994. Merupakan anak ke-3 (tiga) dari 4 (empat) bersaudara. Menempuh pendidikan formal pertama di SDN Pamulang Indah dan lulus pada tahun 2007. Melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama di SMPN 3 Kota Tangerang Selatan dan lulus pada tahun 2009. Lalu melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Kota Tangerang Selatan dan lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Negeri Jakarta pada prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Telah melakukan kegiatan PPL pada perusahaan perbankan yakni BRISyariah yang berada di wilayah Jakarta Selatan tepatnya gedung Menara Jamsostek dengan tugas sebagai *graphic designer* dan juga *editing video* pada departemen budaya kerja (*learning culture*) di perusahaan tersebut.