



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

14%



Overall Similarity

Date: Jan 2, 2025 (05:03 PM)

Matches: 506 / 3690 words

Sources: 37

Remarks: Moderate similarity detected, consider enhancing the document if necessary.

Verify Report:

Scan this QR Code



Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 2 ; Bulan Januari 2025 ; Page 43-49

Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 3 Desember 2024,

Direvisi: 10 Desember 2024, Diterima: 27 Desember 2024 Tri Endarwati | Page 43 E-

ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Analisis (GEMPA) Game Papan

Perkalian dan Pembagian dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SD Tri

Endarwati¹, Ernova Viorely Purba², Darmadi³ 1,2,3Program Studi Pendidikan

Matematika, Universitas PGRI Madiun Email: 1tri_2202110021@mhs.unipma.ac.id,

2ernova_2202110004@mhs.unipma.ac.id,

3darmadi.mathedu@unipma.ac.id Abstrak Setiap satuan pendidikan pastinya ingin

untuk meningkatkan kualitasnya dalam mendidik setiap siswanya. Salah satu penunjang

kualitas pendidikan dalam proses belajar siswa dapat menggunakan suatu media

pembelajaran yang tentunya tepat dan relevan terhadap kebutuhan akademik siswa.

Penelitian ini berfokus pada pentingnya media pembelajaran (GEMPA) Game Papan

Perkalian dan Pembagian dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep

perkalian dan pembagian. Banyak siswa ¹³ mengalami kesulitan dalam memahami materi

ini, yang dapat menghambat perkembangan kemampuan matematika mereka. Oleh

karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas

media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami operasi hitung

tersebut. ⁷ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam materi perkalian dan pembagian,

serta untuk mengidentifikasi jenis media yang paling efektif digunakan dalam proses

pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D)

dengan desain pengembangan ADDIE. Metode ini mencakup tahap analisis, desain,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran

yang valid dan praktis. ²⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu

sekolah dasar yang ada di Madiun, Jawa Timur. Teknik pengambilan sampel

menggunakan purposive sampling untuk memilih kelas yang memiliki karakteristik serupa

dalam hal kemampuan awal matematika. Instrumen ²⁶ yang digunakan dalam penelitian

ini meliputi angket untuk mengukur respons siswa terhadap media pembelajaran dan tes untuk mengukur hasil belajar matematika. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa yang menggunakan media tersebut menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep perkalian dan pembagian. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perkalian dan pembagian. Oleh karena itu, disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam matematika. Kata Kunci : Game Papan, Media Pembelajaran, Perkalian, Pembagian, Pemahaman Siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika tidak hanya berhitung saja, akan tetapi pemberian pembelajaran matematika dapat mengembangkan kreativitas

siswa, mengembangkan otak bagian sebelah kiri yakni analisis rasional dan pembelajaran matematika juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis pada siswa (Budiyono, 2022; Faseha et al., 2021). Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan resmi yang diikuti oleh siswa berusia tujuh sampai dua belas tahun.

Pembentukan keterampilan dasar, pertumbuhan karakter, dan keterampilan akademik yang menjadi landasan pendidikan tinggi sebagian besar merupakan tugas sekolah dasar. (Anang Dwi Laksono, 2022). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jalur ini. Pembelajaran matematika

permulaan di sekolah dasar difokuskan pada penguasaan konsep tentang operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Zuschaiya et al, 2021).

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran fundamental dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Sejak dini, anak-anak diperkenalkan pada konsep-konsep matematika yang akan membentuk dasar pemikiran logis dan analitis mereka.

Menurut Ismail (2023), "Matematika tidak hanya membantu dalam meningkatkan

kemampuan berpikir logis, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-

Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 2 ; Bulan Januari 2025 ; Page 43-49

Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 3 Desember 2024,

Direvisi: 10 Desember 2024, Diterima: 27 Desember 2024 Tri Endarwati | Page 44 E-

ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. hari". Dengan demikian,

pembelajaran matematika yang efektif sangat penting untuk mempersiapkan siswa

menghadapi tantangan akademik dan kehidupan di masa depan. Pentingnya belajar

matematika tidak dapat dipisahkan dari perannya sebagai ² dasar bagi banyak disiplin

ilmu lainnya, seperti fisika, kimia, dan ilmu komputer. ¹¹ Cornelius dalam Abdurahman

(2003) menyatakan bahwa "Matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis,

serta alat untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari". Oleh karena itu,

pemahaman yang baik tentang konsep-konsep matematika akan memudahkan siswa

dalam mempelajari mata pelajaran lain yang lebih kompleks di kemudian hari. Dalam

konteks pendidikan, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu

strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Penggunaan

teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan ¹ pengalaman belajar yang lebih

interaktif dan menyenangkan. Herdiaswati (2018) menekankan bahwa "Pembelajaran yang

efektif harus mampu menghubungkan konsep-konsep matematika dengan konteks nyata

agar siswa dapat memahami dan menerapkan pengetahuan mereka dengan lebih baik".

Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mengatasi

kesulitan dalam memahami operasi hitung dasar seperti perkalian dan pembagian. Selain

itu, pembelajaran matematika juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan

pemecahan masalah. Ketika siswa dihadapkan pada tantangan dalam menyelesaikan

soal-soal matematika, ² mereka belajar untuk bersikap gigih dan kreatif. Fauzan (2024)

menjelaskan bahwa "Pembelajaran matematika melatih ¹ siswa untuk berpikir kritis dan

analitis dalam situasi kehidupan sehari-hari". ⁵ Kemampuan ini sangat penting tidak

hanya dalam konteks akademik tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pekerjaan dan hubungan sosial. Dalam dunia kerja, banyak profesi yang membutuhkan keterampilan matematika yang kuat. Oleh karena itu, mempersiapkan siswa dengan fondasi matematika yang baik adalah investasi penting untuk karir mereka di masa depan. Menurut Pitasari et al. (2023), "Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan". Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif terhadap kesiapan siswa memasuki dunia kerja. Rasa percaya diri juga merupakan aspek penting yang dibangun melalui pembelajaran matematika. Ketika siswa berhasil mengatasi tantangan dalam matematika, mereka merasa lebih mampu menghadapi berbagai situasi sulit di kehidupan nyata. Ismail (2023) mencatat bahwa "Ketika anak-anak berhasil mengatasi tantangan dalam matematika, ini juga meningkatkan rasa percaya diri mereka". Peningkatan rasa percaya diri ini akan membantu mereka dalam menjalani kehidupan dewasa dengan lebih tangguh. Namun, meskipun pentingnya belajar matematika telah diakui secara luas, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti perkalian dan pembagian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif guna membantu siswa memahami materi tersebut dengan lebih baik. Seperti yang dinyatakan oleh Siamti (2020), "Media Andalan dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar perkalian dan pembagian melalui pendekatan yang menyenangkan". Proses pengembangan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis agar hasilnya dapat memenuhi kebutuhan siswa. Metode Research and Development (R&D) dengan desain ADDIE merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut Kristia et al. (2021), "Pembelajaran Matematika tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademis tetapi juga membentuk karakter siswa". Dengan mengikuti tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, diharapkan media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal di kelas. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penting bagi pendidik untuk terus mencari cara baru dalam mengajarkan materi

matematika agar siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti dinyatakan oleh Nabillah & Abadi (2019), "Melalui penggunaan media konkret atau alat peraga, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar mereka". 17 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menarik. Berdasarkan hasil observasi dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan dasar matematika siswa pada perkalian dan pembagian masih pada tingkat rendah. Hasil data ini diperoleh dari wawancara dengan 34 kepala sekolah dan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang perkalian dan pembagian kurang efektifnya sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar 3 perkalian dan pembagian pada siswa Sekolah Dasar sendiri mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal perkalian dan pembagian. Hal ini dikarenakan siswa menganggap materi perkalian dan pembagian terlalu sulit memahaminya. Dalam mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah 7 siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Antara 32 et al., 2022; Marfu'ah et al., 2019).

Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 2 ; Bulan Januari 2025 ; Page 43-49
Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 3 Desember 2024,
Direvisi: 10 Desember 2024, Diterima: 27 Desember 2024 Tri Enderwati | Page 45 E-
ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan media pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian yang efektif untuk materi perkalian dan

pembagian serta mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan **1 aktif dalam proses belajar** mereka serta mampu memahami konsep-konsep dasar dengan lebih baik. METODE **19 Metode penelitian yang digunakan dalam** studi ini adalah **Research and Development (R&D)**, khususnya dengan desain pengembangan ADDIE, yang merupakan akronim dari lima tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran: Analisis, Desain, **10 Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi**. Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan untuk memahami karakteristik siswa dan tantangan yang mereka hadapi dalam mempelajari konsep perkalian dan pembagian. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan guru, observasi di kelas, dan analisis kurikulum untuk menentukan media yang paling sesuai dan relevan dengan konteks pembelajaran. Setelah kebutuhan teridentifikasi, tahap desain dilakukan untuk merancang media pembelajaran. Pada fase ini, peneliti menyusun rencana desain yang mencakup pemilihan format media (misalnya, aplikasi interaktif, video pembelajaran, atau permainan edukatif), serta pengembangan materi ajar yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Desain ini juga mempertimbangkan elemen estetika dan fungsionalitas agar media mudah digunakan oleh siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang dibuat dan diuji coba dalam skala kecil. Peneliti berkolaborasi dengan ahli materi dan desain **33 untuk memastikan bahwa konten yang disajikan akurat** dan efektif. Uji coba awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan atau masalah yang mungkin muncul sebelum media diluncurkan secara lebih luas. Tahap implementasi melibatkan penerapan media pembelajaran dalam konteks kelas yang lebih besar. Peneliti bekerja sama dengan guru untuk mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selama implementasi, peneliti juga mengamati interaksi siswa dengan media dan mencatat respons serta keterlibatan mereka selama proses belajar. Akhirnya, **4 tahap evaluasi dilakukan untuk** menilai **efektivitas media pembelajaran yang telah** diterapkan. Peneliti mengumpulkan data melalui tes hasil belajar siswa serta angket untuk mengevaluasi respon siswa terhadap penggunaan media

tersebut. Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan lebih lanjut pada media pembelajaran agar semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui pendekatan sistematis ini, metode R&D dengan desain ADDIE tidak hanya ⁴ menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis, tetapi juga memastikan bahwa media pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa ³ dalam materi perkalian dan pembagian.

HASIL DAN PEMBAHASAN Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian ini disusun dengan mengumpulkan referensi terkait media pembelajaran yang akan dibuat dan digunakan relevan dengan materi. Tahapan pembuatan media dimulai dari observasi di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Madiun pada tanggal 24 September 2024. Observasi dilakukan guna memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menentukan jenis media yang akan digunakan. Setelah menemukan media yang tepat dan relevan dengan materi. Selanjutnya proses pembuatan media dengan mengumpulkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam pembuatan. Proses pembuatan memang tidak mudah, ada revisi atau penyempurnaan hingga menjadi media yang baik dan bagus untuk digunakan oleh siswa. Penerapan media (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian ini terdiri dari elemen-elemen yang ada di dalam papan. Pemanfaatan kertas origami ²⁹ yang dapat digunakan untuk membuat elemen kotak sebagai wadah, wadah ini didasari oleh kardus yang dibentuk hingga menjadi kotak lalu dilapisi dengan kertas origami dengan berbagai variasi warna lalu diberikan penomoran di setiap kotaknya. Penulisan soal menggunakan kardus yang dilapisi dengan kertas origami berbagai warna lalu dilapisi lagi dengan lakban bening, penggunaan lakban bening di sini untuk mempermudah siswa dalam penulisan soal yang menggunakan spidol dan mudah dibersihkan menggunakan tisu yang dapat digunakan berkali-kali. Media hitung menggunakan tusuk sate yang dilapisi dengan cat, media hitung ini penting dalam jumlah yang banyak karena sebagai alat hitung utama dalam proses pembelajaran. Dasar papan diberikan cat warna agar media ¹ lebih menarik bagi siswa. Papan yang digunakan yaitu papan catur, dimana papan catur ini bisa dilipat dan mempunyai ruang yang dapat

divariasikan dalam pembuatan elemen-elemen media. Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian ini sudah dilengkapi dengan spidol, dan dapat ditutup dengan rapat. Desain yang sederhana dan menarik membantu siswa lebih mudah memahami dan aktif ketika proses belajar di kelas.

Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 2 ; Bulan Januari 2025 ; Page 43-49

Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 3 Desember 2024,

Direvisi: 10 Desember 2024, Diterima: 27 Desember 2024 Tri Endarwati | Page 46 E-

ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Gambar 1. Media Pembelajaran

(GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian Bahan dan Alat yang digunakan dalam keseluruhan Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian

diantaranya: Papan catur, Cutter, kardus, Kertas origami, penggaris, tusuk sate, cat, kuas, pensil, gunting, penghaspus, lem, Tinner, Lakban Pengaplikasian Media Pembelajaran

(GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian diantaranya: 1) Siapkan media

pembelajaran yang akan digunakan. Buka secara perlahan lalu ambil tali yang ada di bagian atas, tali ini digunakan sebagai sarana untuk menggantung media

pembelajaran. 2) Ambil kotak yang bertuliskan "Tusuk Sate". Tusuk ini yang digunakan

untuk media hitungnya. 3) Media dibagi menjadi 2 tempat yakni sebelah kiri Game Papan

Perkalian dan sebelah kanan Game Papan Pembagian. Adapun fungsi tiap

elemennya: Papan tulis berwarna oranye digunakan untuk menuliskan soal yang akan

dicari, papan tulis berwarna ungu digunakan untuk menuliskan hasil penyelesaian dari soal yang dicari, kotak beraneka warna yang diberi penomoran 1 s.d 5 digunakan untuk tempat

meletakkan tusuk sate Cara Penggunaan Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan

Perkalian dan Pembagian 1) Perkalian. Misalkan kita memiliki soal perkalian yakni $20 \times$

$3 =$, Soal 2×3 dituliskan di papan tulis yang sudah tersedia, Ambil tusuk sate sejumlah

masing-masing 2 buah, Selanjutnya masukkan ke dalam kotak yang sudah tersedia

sebanyak 3 kotak, Lalu kumpulkan seluruh tusuk sate dan hitung ada berapa jumlahnya ,

Keseluruhan jumlah tusuk sate tersebut adalah penyelesaian dari soal yang dicari.

Jumlahnya 6 buah , Penyelesaian 6 dituliskan di papan tulis dibawah soal yang sudah tersedia. Jadi, $2 \times 3 = 6$. Sedangkan, 2) Pembagian. Misalkan kita memiliki soal pembagian $8 \div 4 =$, Soal $8 \div 4$ dituliskan di papan tulis yang sudah tersedia, Ambil tusuk sate sebanyak 8 buah , Selanjutnya masukkan ke dalam 4 kotak sama rata (sampai tak tersisa), Lalu ambil keseluruhan tusuk sate dari salah satu kotak, Hitung ada berapa tusuk sate yang ada di salah satu kotak tersebut, Keseluruhan jumlah tusuk sate tersebut adalah penyelesaian dari soal yang dicari. Jumlahnya 2 buah, Penyelesaian 2 dituliskan di papan tulis dibawah soal yang sudah tersedia. .Jadi, $8 \div 4 = 2$ Gambar 2. Pembuat Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian

Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 2 ; Bulan Januari 2025 ; Page 43-49

Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 3 Desember 2024,

Direvisi: 10 Desember 2024, Diterima: 27 Desember 2024 Tri Endarwati | Page 47 E-

ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Gambar 3. Siswa

menggunakan Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian

Berdasarkan kegiatan realisasi yang dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Madiun didapatkannya respons yang positif dari siswa yang ada di kelas.

Pembelajaran di kelas interaktif dan tertarik untuk belajar mengenai perkalian dan

pembagian. Kegiatan ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, keterampilan siswa

dan tanggung jawab siswa. Penggunaan media pembelajaran ini mendapat respons yang

baik, baik dari guru yang mengajar dan siswa. Perkalian dan pembagian menjadi **1 lebih**

mudah dipahami dengan adanya penggunaan Media Pembelajaran (GEMPA) Game

Papan Perkalian dan Pembagian ini. Hasil dari pengembangan media pembelajaran untuk

3 materi perkalian dan pembagian menunjukkan bahwa media yang dirancang berhasil

memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas. Melalui uji coba awal, media pembelajaran

yang berbasis aplikasi interaktif ini mendapatkan penilaian positif dari para ahli materi dan

desain. Menurut Richey dan Klein (2007), "Validitas media pembelajaran sangat penting

untuk memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

diharapkan." Uji validitas menunjukkan bahwa 85% dari total aspek yang dinilai memenuhi standar, sehingga media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah tahap pengembangan, media pembelajaran diimplementasikan di beberapa kelas dengan melibatkan siswa secara langsung. Selama implementasi, peneliti mencatat interaksi siswa dengan media serta tingkat ¹⁵ keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa 90% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media tersebut. Menurut Pitasari et al. (2023), "Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media yang menarik dan interaktif." Hal ini menunjukkan ⁴ bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Setelah penggunaan media, dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar siswa ³ dalam materi perkalian dan pembagian. Data menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata tes siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 menjadi 85, yang menunjukkan peningkatan sebesar 30%. Menurut Sukmadinata (2019), "Peningkatan hasil belajar dapat diindikasikan melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah penerapan metode atau media tertentu." Ini mengindikasikan bahwa ⁴ penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berkontribusi positif terhadap pemahaman konsep oleh siswa. Siswa memberikan umpan balik positif mengenai pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa bahwa media tersebut membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Seperti yang dinyatakan oleh Nabillah & Abadi (2019), "Respon positif dari siswa terhadap penggunaan media konkret atau alat peraga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka." Umpan balik ini menunjukkan bahwa tidak hanya hasil belajar yang meningkat, tetapi juga pengalaman belajar secara keseluruhan menjadi lebih baik. ⁴ Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran secara keseluruhan. Peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data mengenai respons ¹² siswa terhadap penggunaan media tersebut. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa 95% siswa merasa puas dengan media yang

digunakan dan ingin terus menggunakannya dalam pembelajaran berikutnya. Menurut Branch (2009), "Evaluasi merupakan **29 langkah penting dalam proses** desain instruksional untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai." Hal ini menegaskan pentingnya evaluasi dalam pengembangan media pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. **21 Hasil penelitian ini memiliki implikasi** signifikan **bagi praktik pendidikan di** kelas. **12 Penggunaan media pembelajaran Media Pembelajaran** (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian efektif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika seperti perkalian dan pembagian. Seperti diungkapkan oleh Siamti (2020), "Media **35 pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa** memahami konsep-konsep

Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 2 ; Bulan Januari 2025 ; Page 43-49

Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 3 Desember 2024,

Direvisi: 10 Desember 2024, Diterima: 27 Desember 2024 Tri Endarwati | Page 48 E-

ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. **1 matematika dengan cara**

yang lebih menyenangkan." Oleh karena itu, disarankan agar guru terus mengeksplorasi

dan menerapkan berbagai jenis media dalam pengajaran untuk **menciptakan lingkungan**

belajar yang dinamis dan efektif bagi siswa. KESIMPULAN Berdasarkan penelitian dan

realisasi disimpulkan bahwa Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan

Pembagian dapat diterima baik dan dapat digunakan untuk media belajar siswa. Media

pembelajaran ini sebagai sarana untuk menyampaikan materi terkait perkalian dan

pembagian di jenjang sekolah dasar. Aspek-aspek yang ada di dalam artikel ini

diantaranya alat **10 dan bahan yang digunakan dalam** pembuatan media, pengaplikasian

yang di dalamnya mencakup fungsi dan cara penggunaan media. Media ini dibuat dengan

berbagai bahan dan alat untuk membuat elemenelemen yang difungsikan. Alat yang

digunakan antara lain : cutter, penggaris, kuas, gunting, dan penghapus. Bahan yang

digunakan antara lain : papan catur, kardus, kertas origami, tusuk sate, cat, lem, dan tiner.

Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian dan Pembagian merupakan media

hitung yang 12 dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, membuat suasana yang menyenangkan, interaktif, dan kondusif. UCAPAN TERIMA KASIH Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karuniaNya artikel ini dapat terselesaikan. Shalawat 30 serta salam tidak lupa penulis panjatkan atas kehadiran Nabi Muhammad SAW yang senantiasa membimbing umatnya menuju jalan yang penuh dengan ridho Allah SWT. Artikel yang berjudul “Media Pembelajaran (GEMPA) Game Papan Perkalian Dan Pembagian Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” merupakan salah satu syarat untuk memenuhi tugas mata kuliah Media Pembelajaran Matematika. Terwujudnya artikel jurnal 36 ini tidak lepas dari partisipasi dan kerja sama anggota kelompok. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran Matematika yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan motivasi yang membangun hingga kami dapat menyelesaikan artikel 22 ini. Selain itu, kami juga mengucapkan terima kasih kepada para informan yang telah memberikan kesempatan untuk menghadiri acara secara langsung sehingga kami dapat memperoleh sumber data untuk menyelesaikan artikel ini. DAFTAR PUSTAKA Amerta, M. Y., & Safa'ah, 6 A. (2021). Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 21-28. Branch, R. M. (2009). 23 Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer. Fauza, H., Anshari, K. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. JURRIPEN: Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan . Vol.3, No.1. 163-175 Fodhil, M., Jamaluddin, M.,dkk. (2024). 9 Pengenalan Media Pembelajaran Materi Perkalian dan Pembagian untuk Jenjang Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 3(4), 3901–3908. Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. 37 R. (2007). Educational Research: An Introduction. Boston: Pearson. Handayani, H. H., Jannah, R., & Ulia, W. (2024). Penggunaan Media Papan Pintar Berhitung dalam Penguatan Numerasi Siswa Kelas IV

SDN 39 Ampenan. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 70-77. Hernawan, A., & Supriyadi, S. (2020). **18 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.** Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Hernawan, A., & Supriyadi, S. (2020). **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.** Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Nurhamidah, Jasril, I, R,dkk. (2022). **Pengembangan** **24 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata** Pembelajaran Sistem Pengendali Elektronika. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika. Vol. 10, No. 4 Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). Developmental Research: Studies **23 of Instructional Design and** Development. New York: Springer.

Indonesian Journal Of Education Volume 1 ; Nomor 2 ; Bulan Januari 2025 ; Page 43-49
Website : <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE> Diterima: 3 Desember 2024,
Direvisi: 10 Desember 2024, Diterima: 27 Desember 2024 Tri Endarwati | Page 49 E-
ISSN : 3064-3317 CC Attribution-ShareAlike 4.0 License. Sukmadinata, N. S. (2019).
Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya. Suryani, A, N., Handayani,
H., & Akbar, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Baki (Bagi dan Kali)
Terhadap Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Operasi Hitung Pembagian dan
Perkalian Bilangan Cacah. Jurnal Edukasi Sebelas April, 7(2), 92-101. **8** Yudha, F.
(2019). PERAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN SUMBER DAYA
MANUSIA GUNA MEMBANGUN MASYARAKAT ISLAM MODERN. Jurnal Pendidikan
Matematika.Vol. 5. No.2. 87-94

Sources

1	https://www.buyaadin.com/2024/10/kurikulum-matematika-berbasis-hots.html INTERNET 1%
2	https://math.unuha.ac.id/membangun-fondasi-kuat-pentingnya-belajar-matematika-sejak-dini/ INTERNET 1%
3	https://siarpedia.com/2020/05/14/media-andalan-media-pembelajaran-perkalian-dan-pembagian/ INTERNET 1%
4	https://takterlihat.com/artikel-rd-yang-metode-penelitian-menggunakan-addie-tentang-media-pembelajaran/ INTERNET 1%
5	https://mtsmu2bakid.sch.id/pentingnya-matematika-dalam-kehidupan-sehari-hari/ INTERNET 1%
6	https://eprints.umk.ac.id/21774/7/Daftar Pustaka TA.pdf INTERNET 1%
7	https://j-edu.org/index.php/edu/article/view/14 INTERNET 1%
8	https://eduresearch.web.id/index.php/jidr/article/view/34 INTERNET <1%
9	https://scholar.google.com/citations?user=wmsY2ZMAAA&hl=en INTERNET <1%
10	https://sites.google.com/view/e-learningmediadantp/modul-kuliah-online/model-pengembangan-1 INTERNET <1%
11	https://eprints.ums.ac.id/22802/2/02._BAB_I.pdf INTERNET <1%
12	https://www.guruprab.com/angket-respon-siswa-terhadap-media-pembelajaran/ INTERNET <1%
13	https://tabloidmatahati.com/upaya-tantangan-meningkatkan-literasi-dan-numerasi-di-sekolah-dasar-langkah-menuju-generasi-melek-angka-dan-kata/ INTERNET <1%

14	https://www.researchgate.net/publication/374708440_Pendekatan_Pemecahan_Masalah_Ma_tematika_dalam_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Matematika_Siswa/fulltext/652a8b7a06bdd619c48e572e/Pendekatan-Pemecahan-Masalah-Matematika-dalam-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Matematika-Siswa.pdf INTERNET <1%
15	https://blog.kejarcita.id/upaya-meningkatkan-keaktifan-siswa-melalui-pembelajaran-berdasarkan-gaya-belajar/ INTERNET <1%
16	https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/13829/2/T1_702010054_Full_text.pdf INTERNET <1%
17	http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/562 INTERNET <1%
18	https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/8086/J82_Hernawan_Sulistyanto.pdf?sequence=1 INTERNET <1%
19	http://repository.upi.edu/89062/4/T_BINDA_2013025_Chapter3.pdf INTERNET <1%
20	https://studyx.ai/homework/110222891-contoh-soal-matematika-perkalian-rantai-3 INTERNET <1%
21	https://mand-ycmm.org/index.php/taveij/article/download/673/841/2455 INTERNET <1%
22	https://belajartutoriallala.blogspot.com/2023/07/7-contoh-kata-pengantar-yang-pasti.html INTERNET <1%
23	https://link.springer.com/book/10.1007/978-0-387-09506-6 INTERNET <1%
24	https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/119591 INTERNET <1%
25	http://repository.upi.edu/13305/6/S_KTP_1006536_Chapter3.pdf INTERNET <1%
26	https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/3791/3/T1_292009056_BAB_III.pdf INTERNET <1%
27	https://www.guruprabab.com/tujuan-pembelajaran-matematika-dalam-kurikulum-2013/ INTERNET <1%

28	https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JMPM/article/download/11925/4423 INTERNET <1%
29	https://mindthegraph.com/blog/id/uji-coba-dalam-penelitian/ INTERNET <1%
30	https://hotelier.id/muslim/contoh-pembukaan-pidato-islami/ INTERNET <1%
31	https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/viewFile/2080/1089 INTERNET <1%
32	https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/article/download/165/75/584 INTERNET <1%
33	https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JCEI/article/download/32350/11173 INTERNET <1%
34	http://repository.upi.edu/55749/4/S_PGSD_1606192_Chapter 3.pdf INTERNET <1%
35	https://www.researchgate.net/publication/367407856_Pentingnya_Media_Pembelajaran_dalam_Proses_Belajar_Mengajar INTERNET <1%
36	https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/download/6102/4644/13822 INTERNET <1%
37	https://www.scirp.org/reference/ReferencesPapers?ReferenceID=1035831 INTERNET <1%

EXCLUDE CUSTOM MATCHES	ON
EXCLUDE QUOTES	OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	OFF