

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*GUIZZER*” UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA KELAS V SD N WATUROYO**

**Oleh :
INDRIYANI NINGKRUN
NIM 202033315**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*GUIZZER*” UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA KELAS V SD N WATUROYO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

INDRIYANI NINGKRUN

NIM 202033315

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Kunci Keberhasilan yang sebenarnya adalah konsisten”

-B.J. Habibie-

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras, tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan, tidak ada kemudahan tanpa doa”

-Ridwan Kamil-

“Tidak ada yang tidak mungkin jika kita mau berusaha dan selalu berdoa kepada allah agar diberikan petunjuk serta jalan yang terbaik”

-Indriyani Ningkrum-

PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kelimpahan rahmat dari Allah SWT, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada pihak-pihak berikut.

1. Kepada orang tua saya, Bapak Siswoyo dan Ibu Sopiyaatun yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan nasehat kepada saya.
2. Kepada adik saya Maulida Setya Ningrum yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
3. Sahabat saya (Salsa, Arneta dan Retno), terima kasih sudah menjadi teman seperjuangan yang saling memberikan dukungan, motivasi dan semangat.
4. Teman-teman dan keluarga di rumah yang selalu memberikan doa dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran “*Guizzer*” Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V SD N Waturoyo oleh Indriyani Ningkrum (NIM. 202033315) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di setujui untuk diujikan.

Kudus, 02 Agustus 2024

Pembimbing I



Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0624089301

Pembimbing II



Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0609029301

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh Indriyani Ningkrum (NIM: 202033315) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 23 Agustus 2024

Tim Penguji


Lovika Ardana Riswari, S. Pd., M.Pd.
NIDN. 0624089301

(Ketua)


Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0609029301

(Anggota)


Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0627039105

(Anggota)


Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0614129101

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran “*Guizzer*” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V SD N Waturoyo”. Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan atas dukungan semua pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan dan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I) dan Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd (Pembimbing II) yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan selama proses penyusunan skripsi.
5. Sugeng, S.Pd. SD selaku kepala SD N Waturoyo
6. Kanah, S.Pd. SD selaku guru kelas V SD N Waturoyo yang telah membantu dan memberikan arahan ketika proses penelitian skripsi ini.
7. Seluruh siswa kelas V SD N Waturoyo yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Terima kasih atas semua pihak yang membantu dan mendukung, semoga Allah SWT membalas kebaikan dengan rahmat yang melimpah.

Kudus, Mei 2024

Peneliti



Indriyanti Ningkrum

ABSTRACT

Ningkrum, Indriyani. 2024. *Development of "Guizzer" Learning Media to Improve Mathematics Problem Solving Ability for Class V SD N Waturoyo*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muria Kudus. Advisors: 1) Lovika Ardana Riswari, M.Pd. 2) Fatikhatun Najikhah, M.Pd.

Keywords: *Learning Media, "Guizzer" media, Problem Solving Skills, Mathematics*

Based on the results of a preliminary study on January 5 2024 at SD N Waturoyo, the problem found was that students were still low in solving mathematics problems in the form of problem solving due to a lack of students understanding the questions and low interest in learning mathematics as well as a lack of teacher innovation in using media in learning so that learning media innovation is needed. The aim of this research is to determine the stages of media development, the feasibility and effectiveness of the learning media developed, namely "*Guizzer*", to improve mathematical problem solving abilities.

"*Guizzer*" is an interactive media which consists of a combination of interactive PowerPoint media which includes the Quizzwhizzer website in the form of quizzes that can be completed by users, thus having an impact on interactive and fun learning. Mathematical problem solving ability is a person's ability to identify, formulate and solve mathematical problems in various contexts.

This research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model which includes the Analyze, Design, Development, Implement and Evaluate stages. This research will be carried out at SD N Waturoyo with research subjects of 28 students. Data collection techniques used include observation, interviews, tests and documentation. The research instruments used were observation sheets, interview sheets, test questions, questionnaires and documentation. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis.

The results of this research show that the stages or steps used in developing "*Guizzer*" media include Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. The validation results for measuring learning media obtained media validator I results of 78.3% and validator II of 85%, material validator I of 83.3% and validator II of 81.7%. The teacher response was 83.3% and the student response was 97.1%. So it can be concluded that the "*Guizzer*" learning media is very suitable to be used. In the N-Gain test, the results were 0.578 in the medium category. So it can be concluded that the "*Guizzer*" learning media is effective in improving the problem solving abilities of class V of SD N Waturoyo.

This research is able to provide innovation and references for teachers to develop technology-based learning media. Apart from that, by using technology-based media, teachers can create interesting learning for students to be enthusiastic in the learning process.

ABSTRAK

Ningkrum, Indriyani. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran “Guizzer” Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V SD N Waturoyo*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing: 1) Lovika Ardana Riswari, M.Pd. 2) Fatikhatun Najikhah, M.Pd.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media “Guizzer”, Kemampuan Pemecahan Masalah, Matematika*

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 05 Januari 2024 di SD N Waturoyo, ditemukan permasalahan yaitu rendahnya peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika berbentuk pemecahan masalah karena peserta didik kurang memahami soal dan minat yang rendah serta kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dibutuhkan adanya inovasi media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tahapan pengembangan media, kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu “Guizzer” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

“Guizzer” merupakan salah satu media interaktif yang terdiri dari gabungan media *powerpoint* interaktif yang didalamnya terdapat website *quizwhizzer* berupa kuis yang dapat diselesaikan oleh pengguna, sehingga memiliki dampak pada suatu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah matematika dalam berbagai konteks.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD N Waturoyo dengan subjek penelitian 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara, soal tes, lembar angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini, tahapan yang digunakan dalam pengembangan media “Guizzer” meliputi *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Adapun hasil validasi untuk mengukur media pembelajaran memperoleh hasil validator media I sebesar 78,3% dan validator II sebesar 85%, validator materi I sebesar 83,3% dan validator II sebesar 81,7%. Adapun respon guru memperoleh hasil sebesar 83,3% dan respon peserta didik sebesar 97,1%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Guizzer” sangat layak untuk digunakan. Dalam uji N-Gain memperoleh hasil 0,578 dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Guizzer” efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kelas V SD N Waturoyo.

Penelitian ini mampu memberikan inovasi dan referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, dengan penggunaan media berbasis teknologi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik agar antusias dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.1.5 Media Pembelajaran Interaktif	16
2.1.6 Warna dalam Desain Media	17
2.1.7 Indikator Kelayakan Media	18
2.1.8 “Guizzer”	19

2.1.8.1. Definisi Media “Guizzer”	19
2.1.8.2. Fitur-Fitur Media “Guizzer”	21
2.1.8.3. Kebaruan Media “Guizzer”	21
2.1.9 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	22
2.1.9.1. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	22
2.1.9.2. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	23
2.1.10 Materi Data	24
2.2 Kajian Penelitian Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Rancangan Pengembangan Media	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.1.1 Tempat Penelitian	35
3.1.2 Waktu Penelitian	35
3.2. Karakteristik Model Pengembangan	35
3.3. Metode Pengembangan	36
3.3.1 Model Pengembangan	36
3.3.2 Prosedur Pengembangan	37
3.3.3 Uji Coba Model	40
3.3.3.1 Desain Uji Coba	40
3.3.3.2 Subjek Uji Coba	41
3.3.3.3 Jenis Data	41
3.3.3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.3.3.5 Instrumen Penelitian	43
3.3.3.6 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian	52
4.1.1 Tahapan atau Proses Pengembangan Model	52
4.1.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	52
4.1.1.2 <i>Design</i> (Desain)	54

4.1.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	57
4.1.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	62
4.1.1.5 <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	63
4.1.2 Kelayakan Media	64
4.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran “ <i>Guizzer</i> ”	66
4.1.3.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	66
4.1.3.2 Uji Normalitas	67
4.1.3.3 Uji N-Gain	67
4.2 Pembahasan	68
4.2.1 Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran “ <i>Guizzer</i> ”	68
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran “ <i>Guizzer</i> ”	78
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran “ <i>Guizzer</i> ” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Matematika Fase C	25
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian Relevan	26
Tabel 2.3 Penjelasan Fitur Media “Guizzer”	31
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan	46
Tabel 3.2 Kategori <i>N-Gain</i>	48
Tabel 3.3 Skor Respon Guru	49
Tabel 3.4 Kriteria Skor Angket Respon Guru	50
Tabel 3.5 Skala Guttman	50
Tabel 3.6 Kriteria Skor Angket Respon Peserta Didik.....	51
Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran “Guizzer”	58
Tabel 4.2 Revisi Desain Media Pembelajaran	61
Tabel 4.3 Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran “Guizzer”	62
Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Guru terhadap Media Pembelajaran “Guizzer”	63
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	63
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Media	64
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	64
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Respon Guru	65
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik.....	65
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
Tabel 4.12 Analisis Peningkatan <i>N-Gain Score</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Rancangan halaman pertama media pembelajaran “Guizzer”	55
Gambar 4.2 Rancangan halaman kedua media pembelajaran “Guizzer”	55
Gambar 4.3 Rancangan halaman ketiga sampai keempat media pembelajaran “Guizzer”	55
Gambar 4.4 Rancangan halaman kelima dan keenam media pembelajaran “Guizzer”	55
Gambar 4.5 Rancangan halaman ketujuh sampai ke dua puluh empat media pembelajaran “Guizzer”	56
Gambar 4.6 Rancangan halaman dua puluh lima sampai dua puluh enam media pembelajaran “Guizzer”	56
Gambar 4.7 Rancangan halaman dua puluh tujuh sampai tiga puluh media pembelajaran “Guizzer”	56
Gambar 4.8 Rancangan halaman terakhir media pembelajaran “Guizzer”	57
Gambar 4.9 Hasil Uji Normalitas melalui SPSS 27	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian	99
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa	100
Lampiran 3. Daftar Nilai SAS	101
Lampiran 4. Pedoman Observasi	103
Lampiran 5. Hasil Observasi	105
Lampiran 6. Pedoman Wawancara	107
Lampiran 7. Hasil Wawancara	109
Lampiran 8. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media “Guizzer”	112
Lampiran 9. Hasil Validasi Media	113
Lampiran 10. Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi	119
Lampiran 11. Hasil Validasi Materi	120
Lampiran 12. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	126
Lampiran 13. Soal <i>Pretest</i>	128
Lampiran 14. Kunci Jawaban	131
Lampiran 15. Soal <i>Posttest</i>	134
Lampiran 16. Kunci Jawaban	137
Lampiran 17. Pedoman Penskoran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	140
Lampiran 18. Kisi-Kisi Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
Lampiran 19. Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	143
Lampiran 20. Modul Ajar	150
Lampiran 21. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	174
Lampiran 22. Nilai Terendah dan Tertinggi Soal <i>Pretest</i>	175
Lampiran 23. Nilai Terendah dan Tertinggi Soal <i>Posttest</i>	181
Lampiran 24. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru	187
Lampiran 25. Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran “Guizzer”.	188
Lampiran 26. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	191
Lampiran 27. Hasil Respon Peserta didik terhadap Media Pembelajaran “Guizzer”	192
Lampiran 28. Dokumentasi	206
Lampiran 29. Surat Izin Observasi	209

Lampiran 30. Surat Izin Penelitian.....	210
Lampiran 31. Surat Keterangan Selesai Penelitian	211
Lampiran 32. LoA.....	212
Lampiran 33. Surat Pernyataan	213
Lampiran 34. Keterangan Selesai Bimbingan.....	214
Lampiran 35. Surat Permohonan Ujian Skripsi	215
Lampiran 36. Daftar Riwayat Hidup.....	216

