

Pengembangan Media Pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Banyak Kelas 4 Sekolah Dasar

Rysma Rismaya
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
rismayarysma@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran Naseba (Menara Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi banyak kelas 4 Sekolah Dasar yang dilatar belakangi dengan adanya siswa kurang antusias terhadap penjelasan yang diberikan dalam proses pembelajaran serta guru juga kurang berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga berdampak pada hasil belajar.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pengembangan *Research and Development* dengan tipe 4D. Tempat penelitian di SDN Condong dengan subjek kelas 4 Sekolah Dasar. Pada pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif serta analisis hasil tes siswa berupa *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian ini, yaitu: (1) media naseba (menara segi banyak) layak digunakan dengan hasil akhir validasi ahli media sebesar 94,29% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli materi sebesar 81,54% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli bahasa sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”. (2) Penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 36,33 atau 90,83% dengan kategori “Sangat Layak” dan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 36,42 atau 91,04% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media Naseba sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. (3) Hasil dari *pretest* dan *posttest* terjadi perubahan signifikan. Skor awal atau *pretest* rata-rata sebesar 46,11 sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 90,56. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil *posttest* lebih besar dari hasil rata-rata *pretest*. Keefektifan media yang diukur menggunakan N-Gain mendapat skor rata-rata sebesar 0,84 atau 84% termasuk pada kategori “Efektif” sebagai media pembelajaran matematika di SDN Condong.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Naseba, Matematika*