

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA *VOUCHER* BELANJA  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNAN AMPEL JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**J E M B E R  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

**Bela Audina**

**NIM:T20194097**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2023**

PENGEMBANGAN ALAT PERAGA *VOUCHER* BELANJA  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNAN AMPEL JEMBER

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Bela Audina  
NIM:T20194097



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Mohammad Khilaf Si.M.Pd.  
JEMBER  
NIP.19860613201503100

PENGEMBANGAN ALAT PERAGA *VOUCHER* BELANJA  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SUNAN AMPEL JEMBER

SKRIPSI

Telah Diuji dan Diterima Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

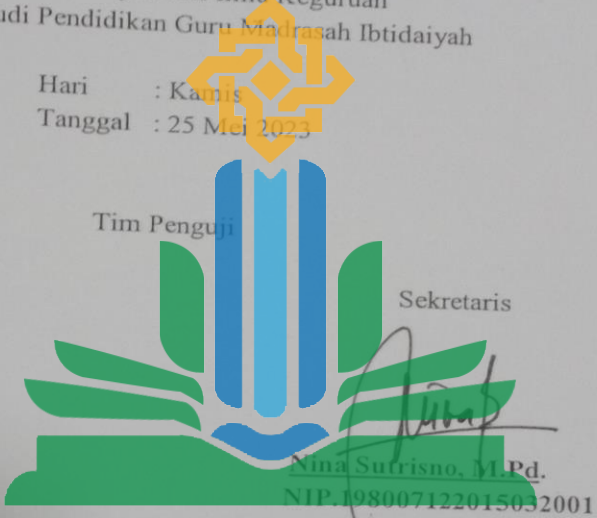
Hari : Kamis  
Tanggal : 25 Mei 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I  
NIP.198512042015031002



Nina Sutrisno, M.Pd.  
NIP.198007122015032001

Anggota :

1. Dr. H. Abd Munir S. Ag., M.Pd.
2. Mohammad Kholil, M.Pd.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP.19640511 199903 2 001

## MOTTO

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ كُلُّوْا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَلًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ  
لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ ﴿١٦٨﴾

Artinya: Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan; karena sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu. ( QS. Al-Baqarah Ayat 168).<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 34

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini untuk dipersembahkan kepada:

Kedua orang tua saya bapak Edy Santoso dan ibu Wahyuningsih, dan juga nenek saya Saktumi yang sangat berarti dalam hidup saya yang telah menjadi semangat hidup saya sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk doa dan juga dukungan yang telah diberikan tidak akan cukup untuk membalas semua pengorbanan dan juga kesabaran yang sudah diberikan kepada saya dari kecil sampai saya bisa pada tahap seperti sekarang. Semoga kedua orang tua saya dan juga kakek nenek saya diampuni segala dosa-dosanya, serta diberikan kesehatan, ketabahan, panjang umur, dan dilindungi selalu oleh Allah SWT. Semoga saya menjadi lebih baik dan bisa membahagiakan dan mengangkat derajat keluarga aamin.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar dengan judul skripsi "Pengembangan Alat Peraga *Voucher* Belanja Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember". Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman terang-benderang seperti sekarang ini. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis untuk menuntut ilmu sebagai mahasiswa di UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukti ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang dalam memajukan fakultas.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah menyetujui judul skripsi serta memberikan arahan dan semangat bagi penulis.

5. Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd selaku Validator Ahli Materi pada penelitian Pengembangan Alat Peraga Voucher Belanja Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec. Patrang Jember Tahun Ajaran 2022/2023.
6. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd, selaku Validator Ahli Media/Alat Peraga pada penelitian Pengembangan Alat Peraga Voucher Belanja Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec. Patrang Jember Tahun Ajaran 2022/2023.
7. Bapak Holiq, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Slawu Kec.Patrang Jember yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
8. Ibu Helmeyah, S.Pd.I selaku guru kelas III dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Slawu Kec. Patrang Jember yang telah memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.
9. Seluruh teman-teman penulis yang telah memberikan semangat dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amalan perbuatan baik, dukungan yang diberikan kepada penulis diberikan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi yang ditulis masih jauh dari sempurna. Karena terdapat kekurangan dan keterbatasan bagi penulis. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat bermanfaat.

Jember 25 Mei 2023

**Bela Audina**  
**T20194097**

## ABSTRAK

**Bela Audina, 2023.** *Pengembangan Alat Peraga Voucher Belanja pada Pembelajaran Matematika Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.*

**Kata Kunci :** Alat Peraga *Voucher* Belanja, Pembelajaran Matematika

Pengembangan alat peraga perlu dilakukan karena dengan menggunakan alat peraga dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan alat peraga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu alat peraga pembelajaran matematika dengan diberi nama "alat peraga *voucher* belanja".

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; 1). Bagaimana proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember?, 2). Bagaimana kelayakan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember?, 3). Bagaimana kepraktisan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember?, 4). Bagaimana keefektifan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember?.

Tujuan dari penelitian ini adalah; 1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember, 2) untuk mendeskripsikan kelayakan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember, 3) untuk mendeskripsikan kepraktisan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember, 4) untuk mendeskripsikan keefektifan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Research and Development (RnD)*. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan desain Borg & Gall yang terdapat sepuluh langkah penelitian, namun peneliti hanya menggunakan tujuh langkah penelitian dikarenakan mengingat waktu yang tersedia dan biaya yang terbatas. Langkah-langkah penelitian ini yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk.

Hasil uji coba validasi ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 94% dan kevalidan ahli media/alat peraga menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 82% dengan kategori valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil koesioner tanggapan kelompok kecil terhadap alat peraga menunjukkan nilai persentase 97,2%, kemudian koesioner tanggapan kelompok besar terhadap alat peraga menunjukkan nilai persentase 90% untuk tanggapan guru dan nilai persentase 91,21%, sehingga dapat di kategori sangat praktis. Kemudian pada penilaian hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan alat peraga *voucher* belanja menunjukkan skor 70% dan setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja menunjukkan skor 87,5%, mengalami kenaikan sebesar 17,5% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat peraga yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1) Latar Belakang Masalah .....	1
2) Rumusan Masalah .....	10
3) Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	11
4) Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
5) Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	11
6) Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	12
7) Definisi Istilah .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
1. Penelitian Terdahulu .....	14
2. Kajian Teori .....	22

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGURANGAN .....</b>	<b>41</b>
1. Model Penelitian dan Pengembangan .....	41
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	41
3. Uji Coba Produk .....	45
4. Pengumpulan Data .....	46
5. Uji Coba Produk .....	47
6. Desain Uji Coba .....	48
7. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>63</b>
a. Penyajian Data Uji Coba .....	63
b. Analisis Data .....	92
c. Revisi Produk .....	100
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>102</b>
1) Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	102
2) Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengurangan Produk Lebih Lanjut .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Orisinilitas Penelitian .....	18
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Guru .....	53
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Siswa .....	53
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Alat Peraga .....	55
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	55
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tanggapan Guru .....	57
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tanggapan Siswa .....	57
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Skala <i>Linkert</i> .....	57
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan .....	60
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kepraktisan .....	61
Tabel 3.10 Tingkat Kepraktisan Tanggapan Peserta Didik .....	62
Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Keefektifan .....	62
Tabel 4.1 Nama-Nama Validator .....	76
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	77
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media/Alat Peraga .....	79
Tabel 4.4 Revisi Desain .....	80
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Tanggapan Guru .....	82
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Didik Terhadap Alat Peraga .....	88
Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Peserta Didik .....	90
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Peserta Didik .....	91



## DAFTAR GAMBAR

Hal	
Gambar 2.1 Alat Peraga <i>Voucher</i> Belanja .....	26
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode ( <i>R&amp;D</i> ) .....	41
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian yang dilakukan .....	42
Gambar 3.3 Guru Menggunakan Metode Menerangkan di Papan Tulis ....	43
Gambar 3.4 Siswa Membeli Jajanan di Sekolah .....	44
Gambar 4.1 Pengisian Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru .....	66
Gambar 4.2 Pengisian Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa .....	69
Gambar 4.3 Guru Menjelaskan Materi Menggunakan Alat Peraga .....	83
Gambar 4.4 Siswa Menggunakan Alat Peraga .....	83
Gambar 4.5 Penilaian Kuesioner Tanggapan Guru .....	85
Gambar 4.6 Penilaian Kuesioner Tanggapan Siswa .....	86
Gambar 4.7 Penilaian Kuesioner Tanggapan Guru .....	88
Gambar 4.8 Penilaian Kuesioner Tanggapan Siswa .....	96



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan proses pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah didasarkan pada standar pendidikan menurut Undang-Undang Peraturan Menteri dan Kebudayaan Nomor. 57 Tahun 2015 perihal Kurikulum SD/MI tahun 2013. Pada pasal 10 (1) yang menjelaskan perihal mata pelajaran dan juga pembelajaran tematik terpadu. Pada Pasal 1 ayat (2) di bagian (d) yang artinya gambaran lengkap mata pelajaran serta muatan mata pelajaran pengembangan pembelajaran tematik terpadu yang terdiri dari latar belakang, karakteristik, pengertian, prinsip, kompetensi inti dan kompetensi dasar, desain pembelajaran, contoh pembelajaran, penilaian, media dan sumber belajar, dan peran dari pengajar menjadi pengembang budaya di sekolah.<sup>2</sup>

Peran guru menjadi pengembang budaya di sekolah merupakan membina peserta didik serta membimbing peserta didik agar bisa berkembang sesuai dengan kemampuan, keinginan dan potensinya. Pada proses pembelajaran tematik, seseorang pengajar wajib mampu mengajarkan dengan menghubungkan teori serta dunia konkret pada sekitarnya. Karena peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar masih memiliki pemikiran yang konkret. Peserta didik mungkin tidak memahami konsep, sebagai akibatnya guru bisa menyampaikan contoh dunia konkret. Sedangkan pembelajaran tematik dapat menarik peserta didik untuk terlibat secara eksklusif. Berdasarkan hal tersebut,

---

<sup>2</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014, *Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*, 5

upaya guru dalam meningkatkan kreativitas sebagai sangat penting untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran merupakan proses yang pada dasarnya terdapat aktivitas saling berkaitan antara guru dan peserta didik. Dalam hal ini materi pembelajaran tematik ialah materi yang menjadi pokok bahasan penelitian ini. Pembelajaran tematik ialah gabungan dari berbagai mata pelajaran pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah antara lain: pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, matematika, bahasa Indonesia, seni budaya dan kerajinan serta pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pembelajaran tematik artinya suatu pembelajaran yang memakai tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sebagai akibatnya mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.<sup>4</sup>

Pengalaman belajar yang lebih bermakna ketika peserta didik mampu untuk terlibat secara langsung terhadap apa yang dipelajarinya bukan hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran dan dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Hasil yang diharapkan adalah proses belajar peserta didik lebih bermakna, peserta didik lebih mandiri dan mampu memecahkan persoalan kehidupan yang dihadapinya. Akan tetapi, selalu terdapat kendala pada pembelajaran tematik, salah satunya adalah kesulitan peserta didik dalam memahami materi, peserta didik masih

<sup>3</sup>Aulia Ambar Diani dan Sukartono, *Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Jurnal Basicedu: Vol.6, No.3, 2022), 4353

<sup>4</sup>Maulana Arafat Lubis, M.Pd. dan Nashran Azizan, M.P.d., *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), 7

mencampuradukkan materi pelajaran yang berbeda. Kesulitan belajar terlihat pada saat peserta didik tidak bisa menyelesaikan soal yang ada di buku tematik. Kesulitan belajar peserta didik adalah suatu kondisi yang mampu menghambat tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran adalah untuk memperoleh pengetahuan dan untuk memperluas pengetahuan yang diperoleh. Serta pembelajaran berbasis pembelajaran tematik, yang bertujuan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan dan pengembangan keterampilan peserta didik pada mata pelajaran dengan tema yang sama. Setiap tema dalam pembelajaran tematik terdiri dari beberapa subtema dan beberapa muatan pelajaran. Dan dari beberapa muatan itu secara umum dapat mempermudah peserta didik untuk memahami subtema tertentu pada muatan tersebut. Pada umumnya terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh peserta didik ketika belajar matematika. Dari banyak sekali penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terlihat bahwa dari berbagai mata pembelajaran, materi pelajaran matematika yang disebut paling sulit.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Seperti dalam penelitian Azra Fauzi, Deni Sawitri dan Syahrir mengatakan bahwa guru banyak mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika yaitu antara lain: kurang nya minat belajar matematika peserta didik susah dalam mengingat rumus, perbedaan masa lalu. dan sistem pengajaran saat ini, dalam penggunaan buku tematik peserta yang masih kurang efektif untuk pembelajaran matematika, dan guru juga mengalami kesulitan ketika akan mengembangkan materi yang terdapat pada buku.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Azra Fauzi et al., *Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Ilmiah Mandala Education, Vol.6, No.1, 2020), 146

Dalam penelitian Rika Yolanda mengatakan ada 2 faktor yang berpengaruh terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar kelas III Jembrana 3, yaitu: 1) Faktor yang berasal dari siswa yang mencakup: siswa merasa kesulitan menghitung, kesulitan persepsi visual dan pendengaran, masih minimnya minat serta motivasi peserta didik kelas III SDN Jembrana 3. 2). Faktor dari guru antara lain: guru kurang atau jarang menggunakan alat peraga pada pembelajaran.<sup>6</sup>

Dari hasil penelitian Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani menyatakan bahwa kesulitan peserta didik dalam belajar matematika ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika peserta didik merupakan minat belajar peserta didik, motivasi belajar, serta kondisi fisik peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika peserta didik yaitu berasal dari pengajar. Selain itu, hubungan keluarga peserta didik, sarana dan prasarana pendidikan sekolah, serta lingkungan sosial peserta didik berpengaruh signifikan terhadap kesulitan belajar matematika.<sup>7</sup>

Kesulitan dalam belajar matematika yang dihadapi peserta didik juga terjadi pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dikelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember bahwa pembelajaran matematika berpusat pada guru.

<sup>6</sup>Rika Yolanda, *Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri III 3 Jembrana Tahun Pelajaran 2021/2022*, ( Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 139

<sup>7</sup>Mohammad Kholil & Silvi Zulfiani, *Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi*, (EDUCARE: Journal of Primary Education, Vol.1, No.2, 2020), 166



Sehingga ketika peneliti mengamati kondisi peserta didik di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember, peserta didik kurang fokus dalam menerima pelajaran dari guru, terlihat ketika guru menyampaikan pelajaran banyak peserta didik yang asyik mengobrol bersama temannya, bahkan ada peserta didik yang terlihat mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

Kemudian dapat dikaitkan pada kehidupan sehari-hari peserta didik yang mengatakan bahwa sangat suka berbelanja tidak hanya di sekolah, ketika peserta didik pulang sekolah juga meminta uang saku kepada orang tua mereka. Bahkan, peserta didik sering menemani orang tuanya berbelanja di Alfamart atau Indomaret. Dalam keseharian peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember saat membeli jajanan di sekolah tanpa memperhatikan asupan gizi, kesehatan dan tanggal kadaluarsa makanan dan minuman. Saat bel istirahat berbunyi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember bergegas membeli makanan dan minuman yang tampilannya menarik dan rasanya enak.

Kurangnya perhatian peserta didik terhadap asupan makanan, kesehatan, gizi dan tanggal kadaluarsa terlihat pada saat bel istirahat berbunyi. Peserta didik berebut antre membeli makanan pedas dan membeli minuman es. Makanan pedas dan minuman es juga kurang baik apabila dikonsumsi terlalu sering karena akan dapat mengganggu kesehatan tubuh. Hal ini juga yang menjadi permasalahan di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember. Sebagai pencipta yang maha esa, Allah SWT mengetahui bahwa semua makhluknya membutuhkan makanan dan minuman sebagai sumber

energi bagi tubuh untuk beraktivitas, namun selain itu manusia juga harus memperhatikan makan dan minuman yang dikonsumsi nya. Sebagaimana telah disebutkan firman Allah SWT dalam Al-Quran Surat Abasa ayat 24:

فَلْيَنْظُرِ الْإِنْسَانُ إِلَى طَعَامِهِ ۚ

Artinya: Maka hendaklah manusia itu memperhatikan makanannya.<sup>8</sup>

Dalam ayat ini, Allah menyuruh manusia untuk memperhatikan makanannya, bagaimana Ia telah menyiapkan makanan yang bergizi yang mengandung protein, karbohidrat, dan lain-lain sehingga memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia dapat merasakan lezatnya makanan dan minumannya yang juga menjadi pendorong bagi pemeliharaan tubuhnya sehingga tetap dalam keadaan sehat dan mampu menunaikan tugas yang dibebankan kepadanya.

Keterkaitan dengan ayat diatas yaitu jika membeli makanan atau minuman perhatikan kandungan gizi, protein, karbohidrat dan lain-lain sehingga selalu memiliki energi yang cukup. Selain itu juga pada saat membeli makanan atau minuman kemasan perlunya membaca tanggal kadaluarsa yang tertera pada label bungkus kemasan. Oleh sebab itu untuk mengetahui kandungan gizi serta menentukan batas kadaluarsa pada makanan dan minuman yang layak atau tidak dikonsumsi bisa dimasukkan pada pembelajaran matematika tematik.

Oleh karena itu terkait dengan memecahkan masalah perhitungan pembelajaran matematika materi menentukan kadaluarsa penggunaan

<sup>8</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 586.

makanan dan minuman kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember. Maka diharapkan suatu metode pembelajaran yang baik serta menarik supaya peserta didik bisa fokus ketika mengikuti pembelajaran. Maka dari itu guru perlu memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik berkaitan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Penggunaan suatu media pembelajaran sangat dibutuhkan supaya bisa membantu memudahkan peserta didik pada proses pembelajaran matematika. Dengan tersedianya media pembelajaran peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi yang dijelaskan guru. Sebab peran matematika bukan hanya pada bidang pendidikan saja, akan tetapi juga sangat berperan penting pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu perlunya diperhatikan pembelajaran matematika. Pada waktu sekolah dasar, peserta didik telah mulai belajar mengenal bilangan mulai dari satuan, puluhan, serta ratusan dan juga telah belajar tentang operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian menggunakan bilangan. Selain dalam bidang pendidikan, peranan matematika pada perhitungan juga penting pada kehidupan sehari-hari<sup>9</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari peran matematika juga sangat penting, begitu juga dengan kemampuan untuk menggunakannya dalam berbelanja. Hal ini penting karena kita sering melihat anak-anak terus menerus menangis dan menangis untuk meminta mainan, padahal sebenarnya mereka sudah memiliki banyak mainan di rumah, dan mainan yang mereka minta biasanya tidak tersedia. Kami khawatir ini sering terjadi di sekolah di sekolah-sekolah

<sup>9</sup>Shinta Sugiarto et al., *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori*, (Prosiding Seminar Nasional FKIP, 2018), 230

yang sering kita jumpai, banyak yang menjual jajanan kepada anak-anak yang berdiri di depan gerbang sekolah. Aneka jajanan siap memperebutkan hati para peserta didik. Dengan begitu peserta didik dapat meminta lebih banyak uang saku kepada orang tua mereka. Namun saat membeli jajanan, peserta didik tidak memperhatikan kandungan gizi, keamanan kesehatan dan tanggal kadaluarsa dari makanan dan minuman yang mereka konsumsi.

Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengembangkan alat peraga berupa alat peraga *voucher* belanja. Alat peraga *voucher* belanja ini terbuat dari kertas yang sudah di laminating dan dilengkapi toko, makanan dan minuman mainan uang mainan dan papan berhitung. Tujuan penggunaan alat peraga *voucher* ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap alat peraga. Dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik yang suka berbelanja. Serta supaya peserta didik waktu menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti membeli makanan dan minuman di sekolah atau di luar sekolah, berhati-hati serta memperhatikan tanggal kadaluarsa makanan dan minuman sebelum mengkonsumsinya.

Dalam hal ini, harapan peneliti supaya peserta didik lebih mudah untuk memahami pembelajaran tematik pada materi muatan matematika menentukan waktu kadaluarsa makanan dan minuman. Karena pembelajaran tidak hanya berguna untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga berguna dalam kehidupan sehari-hari. Makanan dan minuman merupakan sumber energi, tanpa makanan dan minuman manusia tidak dapat terus hidup. Makanan dan minuman adalah bagian dari kebutuhan pokok

manusia yang sangat dibutuhkan agar bermanfaat bagi tubuh. Tubuh memerlukan makanan dan minuman sebagai sumber tenaga, untuk pertumbuhan tubuh dan untuk melindungi tubuh dari penyakit. Makanya penting untuk memperhatikan tanggal kedaluwarsa makanan dan minuman, karena berdampak besar bagi kesehatan.

Berdasarkan uraian singkat mengenai identifikasi masalah yang sudah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk penelitian lebih lanjut pada pembelajaran matematika di kelas III. Dikarenakan pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember, masih banyak peserta didik yang kebingungan dalam perhitungan dan kurangnya alat peraga untuk pembelajaran matematika di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran matematika dengan alat peraga *voucher* belanja. Dengan judul "PENGEMBANGAN ALAT PERAGA *VOUCHER* BELANJA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH I SUNAN AMPEL JEMBER".

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember?

2. Bagaimana kelayakan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember?
3. Bagaimana kepraktisan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Slawu Jember?
4. Bagaimana keefektifan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dengan adanya penelitian ini, produk yang diharapkan setelah dikembangkannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

10. Hasilnya berupa alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.
11. Pembuatan alat peraga dibuat dari triplek yang berbentuk animasi bentuk toko dan papan hitung.
12. Menggunakan media gambar cetak yaitu: *voucher* belanja mainan, uang mainan dan gambar-gambar berupa aneka jenis makanan dan minuman.

#### E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

##### 1. Bagi Guru Bidang Studi

Dapat membantu guru dalam upaya menggunakan alat peraga untuk proses pembelajaran. Sebagai acuan pengembangan alat peraga baru untuk pembelajaran tematik yang menyenangkan

##### 2. Bagi Peserta Didik

Menjadi alat bantu pada proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan semangat belajar serta motivasi belajar bagi peserta didik supaya lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

##### 3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas kurikulum pembelajaran disekolah serta untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana disekolah.

#### 4. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu tolak ukuran kemampuan bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana pengembangan alat peraga *voucher* belanja.

#### 5. Bagi Universitas Islam Negeri KH.Achmad Siddiq Jember

Dapat menjadi sumber acuan bagi Universitas Islam Negeri KH.Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika untuk kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

#### F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang ada di skripsi ini. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

- 8) Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika 3 kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.
- 9) Uji coba dilakukan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.
- 10) Materi pokok pada alat peraga dalam pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut pada pembelajaran matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.

#### G. Definisi Istilah

##### 3. Alat Peraga *Voucher* Belanja

Alat peraga ialah sesuatu yang dipergunakan oleh guru pada proses pembelajaran karena alat peraga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sedangkan alat peraga *voucher*



belanja pada penelitian ini merupakan sebuah alat peraga yang akan digunakan pada pembelajaran tematik muatan matematika materi menentukan batas waktu kadaluarsa makanan dan minuman pada tema 6 subtema 3 kelas III di MI Sunan Ampel Jember. Alat peraga voucher belanja ini terbuat dari media cetak yaitu: voucher belanja mainan, uang mainan dan gambar-gambar berupa aneka jenis makanan atau minuman mainan serta dilengkapi dengan pembuatan alat peraga bentuk toko dan papan hitung.

#### 4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran di jenjang sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang diajarkan oleh guru biasanya menggunakan proses berhitung untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi matematika. Pada pembelajaran ini peneliti lebih memfokuskan pada pembelajaran matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman. Karena juga disesuaikan pada masalah yang ada di buku peserta didik tidak dijelaskan secara rinci materi dan cara menyelesaikan soal terkait menentukan batas waktu kadaluarsa makanan dan minuman. Dan dikaitkan pada kehidupan sehari-hari bahwa peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember ketika peserta didik membeli makanan dan minuman disekolah kurang memperhatikan kandungan gizi, kesehatan dan waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Padahal hal tersebut sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap kesehatan tubuh.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti memaparkan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, kemudian peneliti menyusun hasil penelitian yang telah dipublikasikan dan yang belum dimuat dalam tesis, disertasi, artikel, jurnal dan sebagainya.<sup>10</sup>

Berdasarkan tinjauan temuan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa temuan penelitian yang dianggap dapat diterapkan pada penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

8. Jurnal karya Rizal Fahlefi, 2022, dengan judul penelitian "Pemanfaatan Teknologi dalam Pengelolaan Keuangan Santri Melalui Penggunaan *Software* Akuntansi dan *Voucher* Belanja di Pesantren". Dari hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dengan penggunaan teknologi bernama aplikasi BENTAR (Belanja Pintar) memiliki berbagai manfaat, termasuk dalam pengelolaan keuangan. Manfaat yang dirasakan adalah memenuhi kebutuhan santri melalui *voucher* lebih efisien dan menghemat waktu, tenaga, dan uang. Santri tidak lagi harus antre membeli, dan pengelola tidak lagi mengeluarkan banyak tenaga saat melayani santri yang berbelanja atau menghitung kupon secara manual.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 40

<sup>11</sup>Rizal Fahlefi et al., *Pemanfaatan Teknologi dalam Pengelolaan Keuangan Santri Melalui Penggunaan Software Akuntansi dan Voucher Belanja di Pesantren*, (Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, Vol.8, No.2, 2022), 1467

Persamaan dalam penelitian ini adalah membahas tentang *voucher* belanja. Perbedaan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian studi kasus. Tempat penelitian berada di Pondok Pesantren Putri Ulul Albab modern di Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat.

9. Jurnal karya Heri Jatmiko, 2022, dengan judul penelitian "Tim DVI untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP NEGERI 2 Balapulang". Dari hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode (tim DVI) atau kelompok diskusi *Voucher* Idol dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran siswa dalam memperoleh pengetahuan bahasa Indonesia untuk kelas VIII SMPN 2 Balapulang. Sehingga metode (tim DVI) ini dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia siswa VIII SMPN 2 Balapulang.<sup>12</sup>

Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang *voucher*. Kemudian perbedaan dalam penelitian ini adalah *voucher* yang digunakan untuk mengajar bahasa Indonesia kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Balapulang. Model pembelajaran yang digunakan (tim DVI), yaitu pembelajaran yang dimulai dengan pembentukan kelompok kemudian dilanjutkan dengan diskusi, lalu satu persatu kelompok maju untuk memaparkan hasil diskusinya. Siswa akan menerima *voucher* untuk setiap jawaban yang berhasil.

<sup>12</sup>Heri Jatmiko, *Tim DVI Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri Balapulang*, Jurnal Dialetika Jurusan PGSD, Vol.12, No.1, 2022), 863

10. Jurnal karya Ayu Putri Ivana, 2021, dengan judul penelitian "Pengelolaan Kantin Berbasis Budaya Hidup Sehat Melalui Pemanfaatan *Voucher Food* Sebagai Alat Transaksi di Sekolah Dasar". Dari hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *voucher food* digunakan untuk pengelolaan kantin di SD Muhammadiyah Simo berlangsung selama kurang lebih dua tahun dengan dikelola oleh pihak sekolah. Pengelolaan kantin ini berdasarkan tradisi budaya hidup sehat, akan tetapi pada penelitian ini masih terdapat kekurangan antara lain: bentuk *voucher* yang mudah sobek dan ruang kantin kurang luas. Namun selain kekurangan tersebut pada penelitian ini penggunaan *voucher food* SD Muhammadiyah Simo juga memiliki keuntungan dalam menyajikan berbagai makanan. Saran penelitian ini untuk dapat merubah bentuk dan bahan *voucher food* dengan kertas HVS yang dilaminating dan bentuk *voucher* yang awalnya persegi dirubah menjadi persegi panjang dan bulat agar lebih menarik.<sup>13</sup>

Persamaan penelitian ini adalah membahas tentang *voucher*. Kemudian perbedaan dari penelitian ini teknik penelitian kualitatif deskriptif dengan memperoleh informasi deskriptif dari informan dan subjek tentang pengelolah kantin yang berbasis budaya hidup sehat dengan menggunakan *voucher food* sebagai transaksi. Lokasi pada penelitian ini berada SD Muhammadiyah Simo, Program Khusus Boyolali.

<sup>13</sup>Ayu Putri Ivana et al., *Pengelolaan Kantin Berbasis Budaya Hidup Sehat Melalui Pemanfaatan Voucher Food Sebagai Alat Transaksi di Sekolah Dasar*, (Jurnal Buletin Literasi Budaya Sekolah, Vol.3, No.1, 2021), 41

11. Skripsi karya Ani Qurrotul Aini, dengan judul penelitian " Pengaruh Penerapan *Voucher Food* di Kantin Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Jujur Siswa di SMK 1 Grati Pasuruan". Hasil dari penelitian ini menjelaskan di kantin SMKN 1 Grati Pasuruan penggunaan *voucher food* sudah baik, hal ini karena menunjukkan tingkat korelasi *product moment r* yaitu 0,8 sampai 1,00. Jadi dapat dinyatakan bahwa dalam penggunaan *voucher food* di SMKN 1 Grati Pasuruan berpengaruh terhadap sikap jujur siswa.<sup>14</sup>

Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang *voucher*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini penggunaan *voucher* SMKN 1 Grati Pasuruan untuk membentuk sikap jujur siswa dengan jenis penelitian kuantitatif menggunakan rumus *product moment*.

12. Skripsi karya Sherin Himatus Syuroiyah, 2019, dengan judul penelitian "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *At The Zoo* Melalui Media *Voucher Card* Siswa Kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan". Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan *voucher card* siswa kelas II MI ASYAFI'YAH Getung Lamongan ketuntasan berbahasa inggris meningkat. Hal ini dibuktikan pada Siklus I sebesar 65% (cukup baik) dengan skor 72,1, sedangkan pada Siklus II sebesar 88,2% (sangat baik) dengan skor rata-rata sebesar 84,1. Dengan demikian dapat dikatakan

<sup>14</sup>Ani Qurrotul Aini, *Pengaruh Penerapan Penggunaan Voucher Food di Kantin Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Jujur Siswa di SMKN 1 Grati Pasuruan*, (Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020), 130-131

kategori baik berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan.<sup>15</sup>

Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang *voucher*. Sedangkan perbedaan penelitian ini *voucher card* digunakan untuk siswa kelas II MI ASYAFI'YAH Getung Lamongan dalam ketuntasan berbahasa Inggris di kebun binatangnya. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian tindak kelas model *Kurt Lewin* dengan empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan dengan total 17 siswa.

**Table 2.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	2	3	4	5
1.	Rizal Fahlefi, 2022, dengan judul penelitian "Pemanfaatan Teknologi dalam Pengelolaan Keuangan Santri Melalui Penggunaan <i>Software</i> Akuntansi dan <i>Voucher</i> Belanja di Pesantren".	Hasil penelitian ini menjelaskan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi BENTAR (Belanja Pintar) yang terintegrasi dengan <i>voucher</i> belanja bagi santri pondok pesantren modern di Putri Ulul Albab Koto Baru mendapatkan banyak manfaat diantaranya bagi petugas pengelola keuangan santri dan bagi santri sendiri.	Persamaannya penelitian ini sama-sama membahas tentang <i>voucher</i> belanja.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah penggunaan pendekatan studi kasus kualitatif. Lokasi Pondok Pesantren Modern Puteri Ulul Albab Koto Baru Puteri Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat.

<sup>15</sup>Sherin Himatus Syuroiyah, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi At The Zoo Melalui Media Voucher Card Siswa Kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan*, ( Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi PGMI, 2019), 91

2.	Heri Jatmiko, 2022, dengan judul penelitian "Tim DVI untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP NEGERI 2 Balapulang".	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode tim DVI meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 2 Balapulang.	Persamaan penelitian ini sama-sama membahas tentang <i>voucher</i> .	Perbedaan dalam penelitian ini adalah <i>voucher</i> digunakan untuk mengajar bahasa Indonesia kepada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Balapulang.
3.	Ayu Putri Ivana, 2021, dengan judul penelitian "Pengelolaan Kantin Berbasis Budaya Hidup Sehat Melalui Pemanfaatan <i>Voucher Food</i> Sebagai Alat Transaksi di Sekolah Dasar".	Hasil penelitian ini bahwa pengelolaan <i>voucher food</i> digunakan di SD Muhammadiyah berlangsung sekitar dua tahun dengan dikelola oleh pihak sekolah. Pengelolaan kantin berbasis budaya hidup sehat melalui penggunaan <i>voucher food</i> digunakan untuk transaksi program khusus SD Muhammadiyah Simo masih kurang baik karena masih terdapat kekurangan.	Persamaan penelitian ini sama-sama membahas tentang <i>voucher</i> .	Penelitian ini berbeda karena menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan memperoleh informasi dari informan dan subjek tentang pengelola kantin berdasarkan pola hidup sehat dengan menggunakan <i>voucher food</i> sebagai transaksi. Tempat SD Muhammadiyah Simo Program Khusus Boyolali.
4.	Ani Qurrotul Aini, dengan judul penelitian "Pengaruh Penerapan <i>Voucher Food</i> di Kantin Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Jujur	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan <i>voucher food</i> di kantin sekolah SMKN 1 Grati Pasuruan sudah baik. Karena <i>voucher food</i> berpengaruh terhadap pembentukan sikap	Persamaan dari keduanya penelitian ini membahas tentang <i>voucher</i> .	Perbedaan dalam penelitian ini adalah <i>voucher</i> digunakan untuk membentuk sikap siswa SMKN 1 Grati Pasuruan. Jenis

	Siswa di SMK 1 Grati Pasuruan".	jujur siswa.		penelitian kuantitatif dengan rumus <i>product moment</i> .
5.	Sherin Himatus Syuroiyah, 2019, dengan judul penelitian "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi <i>At The Zoo</i> Melalui Media <i>Voucher Card</i> Siswa Kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan"	Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa melalui media <i>voucher card</i> terdapat peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris kelas II MI ASYAFIYAH Getung Lamongan. Hal ini dibuktikan dengan tahap siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan, pada Siklus I sebesar 65% (cukup baik) dengan skor 72,1, sedangkan pada Siklus II sebesar 88,2% (sangat baik) dengan skor rata-rata sebesar 84,1. Termasuk dalam kategori baik.	Persamaan dari keduanya penelitian ini membahas tentang <i>voucher</i> .	Bedanya, dalam penelitian ini <i>voucher</i> digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan. Penelitian yang digunakan adalah tindak kelas dengan model <i>Kurt Levin</i> . Dengan empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, peneliti menemukan adanya perbedaan yang signifikan dengan penelitian yang akan digunakan. Adapun perbedaan tersebut terletak pada jenis alat peraga yang akan dikembangkan, peneliti mengembangkan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan pada penelitian sebelumnya, menggunakan *voucher* untuk pemanfaatan teknologi pengelolaan keuangan santri melalui *software* akuntansi dan



*voucher* belanja di pondok pesantren, menggunakan *voucher food* untuk pemanfaatan metode Tim DVI terhadap pengelolaan kantin berbasis budaya hidup sehat sebagai alat transaksi di sekolah dasar, penggunaan *voucher food* di kantin sekolah terhadap pembentukan perilaku jujur siswa, dan pengembangan pengetahuan bahasa Inggris materi *at the zoo* melalui media di *voucher card* kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

Subyek penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember. Sedangkan peneliti terdahulu menggunakan subjek santri pesantren modern Ulul Albab Koto Baru, siswa kelas VIII SMPN 2 Balapulan, siswa SD Muhammadiyah Simo, siswa SMKN 1 Grati Pasuruan, dan siswa kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan. Metode yang digunakan peneliti ialah metode penelitian dan pengembangan atau disingkat *R&D* yang berpedoman pada desain pengembangan Borg & Gall. Sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, metode penelitian kualitatif deskriptif, jenis penelitian kuantitatif korelasional dengan wawancara, dokumentasi, observasi dan angket tertutup dengan rumusan product moment, metode penelitian tindakan kelompok dengan model *Kurt Lewin*.

Keunggulan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti ialah alat peraga yang dikembangkan belum pernah digunakan sebelumnya pada pembelajaran matematika kelas III materi kadaluarsa dan di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember dan penggunaan alat peraga masih sangat minim. Dengan demikian peneliti berharap penggunaan alat peraga

*voucher* belanja dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada pembelajaran matematika tentang kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Karena juga disesuaikan dengan terbitan buku buku siswa tidak menjelaskan secara detail substansi dan cara penyelesaian soal terkait penentuan tanggal kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman.

Kemudian juga terkait dengan keseharian siswa, ketika membeli jajanan di sekolah kurang memperhatikan kandungan gizi, kesehatan dan waktu kadaluarsa makanan dan minuman. Oleh karena itu, berharap dengan menggunakan alat peraga *voucher* belanja ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Seperti dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat memperhatikan kandungan gizi, kesehatan dan kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman, karena berpengaruh terhadap kesehatan.

## B. Kajian Teori

### 1. Alat Peraga *Voucher* Belanja

#### a. Pengertian Alat Peraga

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, alat berarti suatu benda yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu, sedangkan peraga berarti memperagakan. Jadi alat peraga adalah alat yang digunakan guru di sekolah agar siswa mudah memahami apa yang dipelajarinya.<sup>16</sup>

Alat peraga memegang peranan penting bagi guru dalam pembelajaran karena dapat membantu dan memudahkan penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang sejalan dengan tujuan

<sup>16</sup>Indun Riyani, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu*, (Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Bengkulu, 2019), 9

pembelajaran.<sup>17</sup> Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran dapat memperlancar aktivitas dan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

### b. Fungsi Alat Peraga

Alat peraga sebagai alat bantu pengajaran memiliki enam fungsi utama diantaranya:

- 1) Pada pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang efektif.
- 2) Peran penting dari alat peraga dapat membantu siswa memahami materi.
- 3) Menggunakan alat peraga pembelajaran dapat mempermudah penyampaian isi dan tujuan.
- 4) Sebagai alat bantu dan daya tarik untuk siswa belajar.
- 5) Alat peraga dapat mempercepat siswa memahami materi pelajaran
- 6) Alat peraga pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.<sup>18</sup>

### c. Karakteristik Alat Peraga

Berikut ini merupakan karakteristik dari alat peraga pembelajaran menurut Ruseffendi dalam buku Mamba'ul Ulum antara lain sebagai berikut :

<sup>17</sup>Winda Aryan et al., *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mistar Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat*, (Jurnal PRIMARY, Vol.09, No.01, 2017), 57

<sup>18</sup>Jefryadi, M.Pd., *Desain Media Pembelajaran SD/MI* ( Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI, 2021), 112

- 1) Bahan untuk membuat alat peraga dapat tahan lama
- 2) Segi bentuk dan warna dapat menarik minat belajar siswa
- 3) Alat peraga mudah digunakan dengan bahan yang sederhana
- 4) Ukuran dari alat peraga menyesuaikan dengan siswa
- 5) Mempermudah siswa pada pemahaman materi
- 6) Dapat desuai dengan konsep pembelajaran
- 7) Siswa dapat lebih aktif belajar dengan menggunakan alat peraga
- 8) Dapat bermanfaat sebagai alat bantu proses pembelajaran <sup>19</sup>

#### d. Langkah-langkah Pembuatan Alat Peraga

Berikut ini langkah-langkah pembuatan alat peraga dalam pembelajaran, diantaranya:<sup>20</sup>

- 1) Mempelajari silabus terlebih dahulu
- 2) Mengetahui pengetahuan dan keterampilan siswa dapat membantu mereka mencapai tujuan belajarnya.
- 3) Dapat menentukan materi pokok yang akan disampaikan pada proses pembelajaran.
- 4) Menentukan strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 5) Dapat menentukan alat peraga atau media dalam kegiatan belajar mengajar

<sup>19</sup>Mamba'ul Ulum, *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack untuk meningkatkan visualisasi, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa* ( Lombok Tengah, NTB, Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), 9

<sup>20</sup>Monica, *Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Matematika Berbasis Alur Pemrosesan Informasi Pada Kelas II MI Datok Sulaiman Kota Palopo*, (Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021), 14

- 6) Alat atau bahan yang digunakan sederhana dan mudah ditemui pada lingkungan sekitar.
- 7) Dapat menggunakan alat peraga yang telah dibuat sebelumnya dalam proses pembelajaran.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Alat Peraga**

Adapun pada penggunaan alat peraga pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya:

- a) Minat belajar siswa dapat meningkat dengan alat peraga yang dibuat lebih menarik
- b) Siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran
- c) Siswa tidak mudah bosan karena metode yang digunakan bervariasi.
- d) Dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif.

Adapun kekurangan alat peraga pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Dalam pembuatan alat peraga menuntut guru untuk dapat lebih kreatif.
- 2) Dalam penggunaan alat peraga memerlukan banyak waktu.
- 3) Dalam pembuatan alat peraga yang menarik diperlukan suatu biaya.<sup>21</sup>

**f. Alat Peraga *Voucher* Belanja**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata *Voucher* ialah kupon atau kartu yang digunakan penerimanya untuk

<sup>21</sup>Muhammad Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, 8

berbelanja dan mendapatkan diskon atau gratis terhadap pembelian, setelah memenuhi syarat yang sudah ditentukan. *Voucher* terdiri dari *voucher* fisik berupa kartu fisik dan *voucher* elektronik berupa kode digital. *Voucher* adalah metode pembayaran dengan jumlah tertentu untuk digunakan sebagai alat transaksi sebagai pengganti uang tunai.<sup>22</sup>

*Voucher* belanja pada penelitian ini ialah *voucher* mainan yang dibuat berupa lembar kertas yang sudah di laminating. Pada penelitian ini *voucher* belanja dibuat oleh peneliti sebagai alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk alat transaksi jual beli pada barang-barang berupa makanan dan minuman mainan yang sudah disediakan. Alat peraga *voucher* belanja pada penelitian ini digunakan oleh peserta didik untuk mendapatkan potongan harga terhadap makanan dan minuman yang sudah disediakan dengan syarat dan beberapa ketentuan yang berlaku.



**Gambar 2.1** Alat Peraga *Voucher* Belanja

*Voucher* belanja pada penelitian ini digunakan sebagai alat peraga pada pembelajaran tematik muatan matematika materi menentukan kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Alat

<sup>22</sup>Natte Vagonting Omang et al., *Pengembangan Aplikasi Penjualan Voucher Belanja pada Website E-Commerce Perusahaan Retail PT. XYZ*, (Jurnal Informatika Atma Jogja, Vol.2, No.2, 2021), 110

peraga *voucher* belanja digunakan oleh peneliti sebagai strategi agar peserta didik lebih fokus dan tidak bosan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan lebih mudah untuk memahami pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *voucher* belanja yang dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan sebuah alat peraga *voucher* belanja mainan yang dibuat dalam bentuk fisik berupa kertas untuk pembelajaran tematik muatan matematika materi menentukan waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Pembuatan alat peraga berupa *voucher* belanja ini oleh peneliti bertujuan untuk menarik fokus dan peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan lebih mudah untuk memahami pembelajaran.

## 2. Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3

### d. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik disebut juga pembelajaran terpadu karena pembelajaran ini berbasis tema dan menggunakan model pembelajaran terpadu dengan menggabungkan banyak mata pelajaran menjadi satu untuk memberikan pembelajaran bermakna kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus menjadi fasilitator bagi siswa yang dapat mengaktifkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.<sup>23</sup>

<sup>23</sup>Dr. Endang Fatmawati, M.Si., M.A., *Pembelajaran Tematik*, ( Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 3

Pembelajaran tematik berbeda dengan pembelajaran tradisional. Tidak ada model yang memaksa siswa untuk sekedar menghafal (*drill*). Melalui pembelajaran tematik berarti mengutamakan orientasi proses pembelajaran sesuai pada kebutuhan perkembangan siswa. Pada pembelajaran tematik guru, siswa, sarana dan prasarana, alat peraga, kurikulum dan metode penilaian juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran.

Pada proses pembelajaran tematik terpadu menuntut guru untuk lebih kreatif dan melibatkan siswa secara aktif. Guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang menarik bagi siswa sehingga siswa dapat semangat untuk belajar. Dengan demikian keterampilan dalam mengajar yang dimiliki oleh guru diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### e. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Hernawan dan Resmimi dalam buku Dr. Rusydi Ananda, M.Pd. dan Dr. Abdillah, M.Pd bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut:<sup>24</sup>

#### 3) Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik yang berpusat pada siswa dapat disesuaikan dengan metode pengajaran modern yang mencakup topik yang lebih luas, dan guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran siswa.

<sup>24</sup>Dr. Rusydi Ananda, M.Pd. dan Dr. Abdillah, M.Pd., *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, prinsip, dan Model)*, (Medan, Lembaga Perduli Pengembangan Pendidikan Indonesia ( LPPPI), 2018), 7



**4) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik**

Seorang guru dapat melakukannya dengan memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara langsung dengan mengaitkan hal-hal nyata dalam kehidupan sehari-hari.

**5) Pemisahan muatan mata pelajaran yang tidak begitu jelas**

Pada pembelajaran tematik terpadu tidak ada pemisah yang jelas antar mata pelajaran dalam pembelajaran tematik terpadu, fokusnya ialah pada tema yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa.

**6) Penyajian konsep dari berbagai muatan mata pelajaran**

Pembelajaran tematik terpadu mencakup satu tema dari berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, siswa akan memperoleh pemahaman umum secara menyeluruh untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

**7) Bersifat luwes/ fleksibel**

Pembelajaran terpadu berbasis tema bersifat fleksibel sehingga guru dapat memadukan banyak muatan mata pelajaran yang berbeda sesuai dengan kondisi kehidupan dan latar belakang siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**8) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.**

Dalam pembelajaran tematik, siswa diberi kesempatan untuk menyesuaikan keterampilannya dengan minat dan bakatnya.

**9) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan**

Dengan menggunakan metode belajar sambil bermain yang digunakan oleh guru dapat membuat siswa tidak mudah bosan ketika menerima apa yang telah dipelajarinya. Cara belajar yang menyenangkan membuat siswa mudah memahami materi dan tidak mudah bosan.

**f. Landasan Pendekatan Tematik**

Setiap anak didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan harus dikembangkan sesuai dengan karakteristik kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Pada pendekatan tematik tiga landasan diantaranya:<sup>25</sup>

**1) Landasan Filosofis**

Landasan filosofis memiliki fungsi sebagai landasan untuk aspek lainnya yang mendorong realisasi dari ajaran yang berbeda. Dalam filosofis pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tiga aliran yaitu: 1). Aliran Progresivisme merupakan proses pembelajaran yang menekankan pembentukan kreativitas 2). Aliran

<sup>25</sup>Niti Sari, *Penerapan Pembelajaran Tematik Dalam Penanaman Moral Anak Usia Dini di Raudatul Athfal Assalam Jati Agung Lampung Selatan*, ( Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H / 2018 M, 2018), 30

konstruktivisme ialah aliran yang membangun pengetahuan melalui interaksi dengan objek, peristiwa, pengalaman, dan lingkungannya. 3) Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan, potensi dan motivasinya.<sup>26</sup>

## 2) Landasan Psikologi

Dasar psikologis berkaitan dengan psikologi perkembangan dan pembelajaran siswa. Psikologi perkembangan digunakan untuk menentukan isi/kurikulum yang diberikan kepada siswa yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Psikologi perkembangan digunakan untuk menentukan isi/kurikulum yang diberikan kepada siswa agar sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Psikologi pembelajaran berkaitan dengan isi/materi pembelajaran yang disampaikan siswa.

## 3) Landasan Yuridis

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik diperlukan suatu landasan hukum sebagai penyelenggaraan pembelajaran tematik di sekolah terkait dengan berbagai peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik. Dasar hukumnya ialah Undang-undang 1945, undang-undang no.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, dan undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Niti Sari, 31

<sup>27</sup> Niti Sari, 32

### g. Implementasi Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik dibagi menjadi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi berikut diantaranya:

#### 1) Perencanaan Pembelajaran Tematik

Pada perencanaan pembelajaran tematik memiliki langkah-langkah sebagai berikut:<sup>28</sup>

##### a) Menentukan tema

Menurut Prastowo dalam skripsi Rokhimah Kusuma Pratiwi, pembelajaran tematik tahap pertama ialah menentukan tema pada setiap mata pelajaran dan memadukannya sesuai dengan tingkat kelas dan semester.

##### b) Menyusun silabus

Menurut Majid dalam skripsi Rokhimah Kusuma Pratiwi bahwa silabus merupakan RPP pada mata pelajaran tertentu yang memuat diantaranya.

kompetensi dasar, kompetensi inti, mata pelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator penilaian, evaluasi, alokasi waktu, metode dan alat peraga/media yang digunakan untuk membantu siswa memahami pembelajaran.

##### c) Menyusun rencana pembelajaran (RPP)

Menurut Majid dalam skripsi Rokhimah Kusuma Pratiwi, bahwa (RPP) adalah gambaran umum rencana metode

<sup>28</sup>Rokhimah Kusuma Pratiwi, *Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Kelas Awal di SD Negeri Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang kabupaten Semarang*, (Skripsi:Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Semarang, 2017), 31

dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dijabarkan dalam standar isi dalam silabus.

## 2) Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Secara umum, terdapat tiga tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik antar lain:

### a) Tahap pembukaan atau pendahuluan

Menurut Sanjaya dan Majid dalam skripsi Rokhimah Kusuma Pratiwi memaparkan tentang tujuan dari kegiatan pembelajaran ialah agar siswa dapat tertarik untuk belajar, meningkatkan motivasi dan memberikan petunjuk tentang pembelajaran yang akan dilakukan agar lebih mudah.<sup>29</sup>

### b) Kegiatan inti

Menurut Majid dalam skripsi Rokhimah Kusuma Pratiwi bahwa pada kegiatan inti ini pembahasan tema dan subtema dilakukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran menggunakan berbagai metode dan media untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Selain metode dan media guru juga menggunakan strategi yang berbeda dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa secara individu ataupun kelompok.

<sup>29</sup>Rokhimah Kusuma Pratiwi, 35

### c) Kegiatan penutup

Hajar dalam skripsi Rokhimah Kusuma Pratiwi menyebutkan hal-hal penting yang harus dilakukan guru dalam kegiatan penutup diantaranya:

- 1) Guru dapat menarik kesimpulan dari materi pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.
- 2) Guru memberikan hasil dari penilaian pembelajaran tematik dalam bentuk angka ataupun secara lisan.
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang materi yang belum dipahami.
- 4) Guru memberikan nasihat dan pesan moral kepada siswa tentang mata pelajaran yang sudah dipelajari.

### 3) Evaluasi Pembelajaran Tematik

Prastowo juga mengemukakan dalam skripsi Rokhimah Kusuma Pratiwi bahwa penilaian dalam pembelajaran tematik terdiri atas dua jenis, yaitu tes dan non tes.<sup>30</sup>

#### a. Penilaian berdasarkan tes

Menurut standar penilaian pendidikan, teknik tes disebut juga dengan penilaian konvensional. Pada sistem penilaian ini tidak menggambarkan kemajuan belajar siswa secara keseluruhan. Karena biasanya hasil belajar dapat dilihat melalui

<sup>30</sup>Rokhimah Kusuma Pratiwi, 37

angka atau huruf, artinya sangat abstrak. Metode penilaian digunakan untuk prestasi akademik dalam bentuk tes, yaitu tes tertulis, tes lisan dan tes praktik atau tes kinerja.

**b. Penilaian berdasarkan bukan tes**

Penilaian non tes disebut juga penilaian alternatif. Penilaian alternatif digunakan untuk mendukung tentang pengalaman dan kemajuan belajar siswa secara keseluruhan. Teknis dari penilaian ini meliputi portofolio, wawancara, observasi, buku harian, catatan informal, dan penilaian perilaku. Sedangkan menurut standar penilaian pendidikan, metode penilaian berbentuk nontes yaitu observasi, tugas individu atau kelompok dan penilaian dalam bentuk lainnya sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat kemajuan peserta didik.<sup>31</sup>

**h. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**1) Keunggulan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Berikut ini merupakan beberapa keunggulan dari pembelajaran tematik terpadu antara lain:<sup>32</sup>

- a) Memberikan pengalaman belajar yang berkaitan dengan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- b) Pengembangan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran tematik terpadu.

<sup>31</sup>Rokhimah Kusuma Pratiwi, 38

<sup>32</sup>Nuni Aminah, *Pembelajaran Tematik Terpadu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*, ( Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2021), 31

- c) Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan pengalaman dan lingkungan siswa.
- d) Menggabungkan satu tema dengan beberapa tema untuk memperkuat konsep didukung oleh pendapat dari sudut pandang yang berbeda.
- e) Siswa belajar pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dasar dari materi pelajaran dengan satu tema.
- f) Kompetensi dasar dikembangkan dengan menghubungkan pengalaman siswa dengan mata pelajaran lain.
- g) Guru menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan dapat disiapkan setiap dua sampai tiga kali pertemuan, dan sisa waktu digunakan untuk remedial dan pengayaan.

## 2) Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu

Selain terdapat keunggulan pembelajaran tematik juga

memiliki kelemahan. Berikut ini kelemahan dari pembelajaran tematik diantaranya:

- a) Guru harus mempunyai kesiapan dalam melaksanakan pembelajaran tematik terpadu dengan baik.
- b) Guru dapat merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antar mata pelajaran yang berbeda.
- c) Diperlukannya alat, bahan, dan prasarana yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan utama pada pembelajaran yang akan disampaikan.<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Nuni Aminah, 32



### f. Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3

Pada mata pelajaran tematik kelas III, tema 6 subtema 3 memuat berbagai muatan pembelajaran diantaranya: Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP. Namun pada penelitian ini lebih berfokus pada muatan matematika tentang kadaluarsa makanan dan minuman. Karena disesuaikan dengan terbitan buku tematik siswa pada muatan matematika tidak dijelaskan secara detail.

Kemudian dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa di MI Sunan Ampel Jember ketika membeli makanan dan minuman disekolah kurang memperhatikan kandungan gizi, kesehatan dan waktu kadaluarsa makanan dan minuman. Oleh karena itu peneliti lebih memfokuskan penelitian ini pada muatan matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman.

Batas waktu penggunaan makanan dan minuman atau disebut batas kadaluarsa merupakan rentang waktu untuk makanan dan minuman dapat dikonsumsi. Pada kemasan luar produk biasanya terdapat keterangan “baik digunakan sebelum”, hal tersebut untuk memberikan informasi kepada pembeli terkait tanggal kadaluarsa produk tersebut digunakan. Biasanya seperti makanan dan minuman yang dijual disupermarket, namun walaupun sudah ada keterangan kadaluarsa banyak orang yang masih sering lalai untuk dapat memperhatikan hal tersebut.

Hal ini berbeda dengan produk pangan yang beredar di pasar tradisional, seperti daging. Konsumen dapat lebih mudah membedakan produk kadaluarsa karena dapat melihat dan merasakannya. Namun pada umumnya banyak dari masyarakat yang masih kurang memperhatikan tanggal kadaluarsa pada kemasan produk.<sup>34</sup>

Hal tersebut juga sering terjadi di sekolah kurangnya siswa dalam memperhatikan batas kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman terlihat saat ini banyaknya varian jajanan pangan yang dijual untuk anak sekolah semakin hari semakin bertambah. Salah satunya dengan kreativitas penjualan jajanan dapat bervariasi untuk menarik perhatian pembeli. Makanan dan minuman dengan jenis yang bervariasi dijual dengan harga murah disekolah dan diluar sekolah, sehingga siswa dapat tertarik untuk membeli tanpa memperhatikan dampak bagi kesehatan tubuh.

Dengan begitu para penjual makanan dan minuman dapat membuat tampilan dan rasa yang menarik agar dapat disukai oleh anak-anak dengan memberikan bahan-bahan tertentu tanpa memperdulikan dampak negatif yang akan diperoleh. Sehingga penting untuk memperhatikan makanan dan minuman sebelum dikonsumsi, karena dapat berpengaruh terhadap kesehatan tubuh.<sup>35</sup>

<sup>34</sup>Hari Sutra Disemanti dan Puteri Ariesta Nadia, *Produk Bahan Pangan Kadaluarsa yang Diperjual Belikan di Supermarket: Suatu Kajian Hukum Perlindungan Konsumen*, (Maleo Law Journal, Vol.5, No.2, 2021), 14

<sup>35</sup>Zulfiayu Sapiun et al., *Membangun Kesadaran Jajanan Aman Pada Anak Sekolah*, (Jambura Health and Sport Journal, Vol.1, No.1, 2019), 27

Beberapa hal berikut ini yang diperhatikan sebelum membeli makanan dan minuman diantaranya:

#### 1. Membaca Tanggal Kadaluarsa Produk

Informasi kadaluarsa produk sangat penting untuk dicatat oleh banyak pihak seperti produsen, konsumen, penjual dan distributor. Bagi konsumen, informasi umur simpan produk dapat menentukan tingkat keamanan dan kelayakan produk untuk dikonsumsi, serta memberikan informasi tentang perubahan rasa, penampilan dan nilai gizi produk.

#### 2. Membaca Informasi Nilai Gizi

Informasi tentang nilai gizi harus digunakan oleh konsumen untuk membuat pilihan yang tepat mengenai produk makanan, khususnya produk makanan sesuai dengan kebutuhannya. Produsen juga memiliki pilihan untuk mempublikasikan informasi tentang nutrisi dalam produk mereka.<sup>36</sup>

Irianto dalam jurnal Sofia Rahmi mengungkapkan bahwa

mengonsumsi makanan jajanan yang terlalu sering dapat berpengaruh negatif bagi tubuh, diantaranya:

1. Nafsu makan akan menurun
2. Terlalu sering jajanan akan menimbulkan penyakit jika tidak diperhatikan saat akan mengkonsumsinya.

<sup>36</sup>Ahmad Anis Abdullah et al., *Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Memilih Makanan Sehat Dengan Pembelajaran Literasi Matematika Berbasis Konteks*, Jurnal Gantang, Vol.II, No.2, 2017), 94-95

3. Dapat menjadi salah satu penyebab kegemukan yang berlebihan pada anak.
4. Menyebabkan kekurangan gizi karena tidak dapat memperhatikan makanan dan minuman yang dikonsumsi.
5. Merupakan salah satu dari bentuk pemborosan.
6. Seperti permen yang sering dikonsumsi oleh anak-anak bukanlah sumber energi dan jika terlalu sering mengkonsumsinya akan menyebabkan sakit gigi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* atau disingkat dengan *R&D* adalah penelitian untuk tujuan menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan.<sup>37</sup>

##### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode berbasis Borg & Gall yang dijelaskan dalam buku Sugiyono. Tahapan penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar di bawah ini.<sup>38</sup>



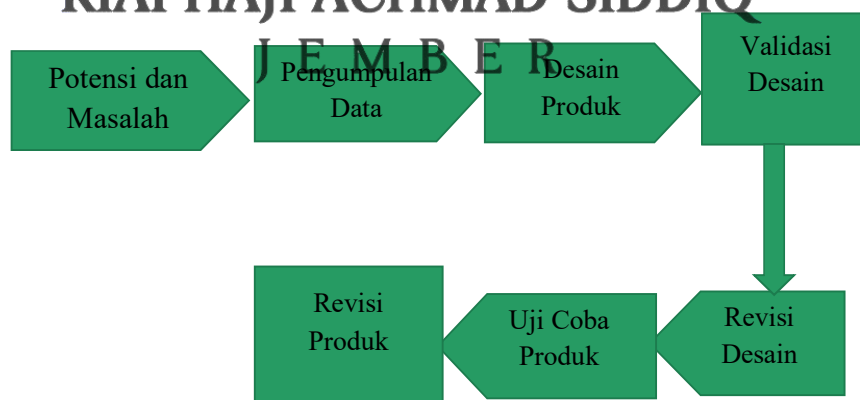
**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode (R&D)**

<sup>37</sup> Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, ( Bandung: Alfabeta, 2015), 297

<sup>38</sup> Prof. Dr. Sugiyono., 298

Pada penelitian ini dikembangkan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan desain Borg & Gall. Penelitian ini membutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk mempersiapkan produk akhir. Namun dalam penelitian ini, peneliti mempersingkat tahap penelitian dan pengembangan ini dari sepuluh menjadi tujuh tahap karena kendala waktu dan biaya. Peneliti harus dapat memaksimalkan waktu yang diperlukan untuk proses penelitian sehingga dapat diselesaikan sesuai dengan tujuan penelitian. Serta mengingat langkah-langkah penelitian untuk melakukan suatu proses revisian memerlukan beberapa waktu, maka sangat penting bagi peneliti untuk dapat memaksimalkan waktu sebaik mungkin.

Dalam sebuah kegiatan penelitian ini untuk pembuatan desain alat peraga pembelajaran berupa alat peraga *voucher* belanja diperlukan sejumlah biaya untuk mendukung penelitian yang hendak dilakukan. Karena itulah, selain peneliti juga harus memaksimalkan waktu dalam penelitian, peneliti harus bisa mengingat biaya yang diperlukan untuk penelitian ini.



**Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian yang dilakukan**

### C. Potensi dan Masalah

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III MI Sunan Ampel Jember ditemukan potensi dan permasalahan tersebut. Masalah yang ditemui oleh peneliti ialah pada pembelajaran tematik muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Guru menerangkan materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa dengan metode menerangkan di papan tulis lalu memberikan tugas kepada siswa.



**Gambar 3.3 Guru Menggunakan Metode Menerangkan di Papan Tulis**

Namun saat guru menyampaikan materi peserta didik kurang fokus, peserta didik masih kebingungan ketika mengerjakan tugas dari guru, karena belum faham terhadap pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru.

Kemudian dalam penggunaan alat peraga di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember masih minim kebanyakan guru menjelaskan materi pelajaran hanya dalam bentuk ceramah tanpa media lain atau berupa alat peraga. Oleh karena itu peneliti juga melakukan pengisian kuesioner kebutuhan guru dan peserta didik terkait alat peraga yang ada kelas III serta sumber-sumber belajar yang mendukung hasil belajar peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui

lebih lanjut karakteristik siswa serta kebutuhan guru dan peserta didik terkait alat peraga atau media yang dibutuhkan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Kemudian peneliti juga mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember ketika membeli jajanan disekolah tanpa menghiraukan asupan gizi, kesehatan dan waktu kadaluarsa makanan dan minuman. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap asupan gizi, kesehatan makanan dan tanggal kadaluwarsa terlihat ketika peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember membeli makanan dan minuman di sekolah. Banyak peserta didik di MI Sunan Ampel Jember yang berebut untuk antre membeli makanan pedas dan membeli minuman es tanpa memperhatikan kandungan gizi, kesehatan dan melihat waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Makanan pedas dan minuman es perlu dihindari bila perlu karena juga tidak baik jika dikonsumsi secara terus menerus akan mengganggu kesehatan tubuh. Hal tersebut merupakan masalah yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember. Dapat dilihat pada gambar berikut saat peserta didik di MI Sunan Ampel Jember membeli jajan disekolah.



**Gambar 3.4 Siswa Membeli Jajanan di Sekolah**



## D. Pengumpulan Data

Selanjutnya ialah melakukan pengumpulan data yang dilakukan setelah menemukan masalah, kemudian mengumpulkan informasi tentang produk yang ingin peneliti kembangkan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk memahami proses pengembangan alat peraga dari segi kelayakan dan kepraktisan, serta untuk memastikan bagian mana yang perlu dikembangkan pada alat peraga yang diinginkan.

### 1. Desain Produk

Kemudian sesudah mengumpulkan data, maka dari hasil tersebut digunakan oleh peneliti untuk membuat suatu desain produk yang ingin dikembangkan. Pada penelitian dan pengembangan ini yang menjadi pokok bahasan ialah alat peraga *voucher* belanja. Tujuannya adalah untuk mengetahui proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah serta dapat mengetahui kelayakan dan kepraktisan alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan.

### 2. Validasi Desain

Untuk mendapatkan masukan berupa penilaian tentang produk yang ingin dikembangkan dalam proses pembelajaran, maka perlu untuk melakukan validasi desain. Tujuan dilakukannya validasi desain ini ialah untuk menilai apakah suatu desain produk efektif dalam proses pembelajaran. Kemudian beberapa pakar ahli yang berpengalaman dipilih sebagai validator untuk melakukan validasi desain terhadap produk yang

dikembangkan. Validasi desain ini dilakukan oleh dua pakar ahli yakni, ahli media/alat peraga dan ahli media untuk dijadikan revisi terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan produk.

### 3. Revisi Desain

Langkah selanjutnya setelah dilakukan validasi desain, maka hasilnya dapat digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi desain produk agar lebih baik. Revisi desain ini diperoleh dari hasil penilaian yang diberikan oleh pakar ahli media atau alat peraga maupun ahli materi. Kekurangan dari produk tersebut dapat diketahui melalui hasil validasi yang diberikan oleh ahli media atau alat peraga dan ahli materi berupa komentar dan saran yang diberikan. Kemudian hasil dari penilaian tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti agar lebih baik lagi.

### 4. Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya ialah melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Hal tersebut merupakan bagian penting dari penelitian dan pengembangan, karena dengan melakukan uji coba produk tersebut peneliti dapat mengetahui apakah produk yang dibuat tersebut layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba produk ini dilakukan pada uji coba coba kelompok kecil (5 orang siswa) dan uji coba kelompok besar (1 guru matematika kelas III dan 28 siswa).

## 5. Revisi Produk

Selanjutnya tahap yang dilakukan setelah uji coba produk ialah memperoleh hasil berupa penilaian dari kuesioner tanggapan yang diberikan oleh kelompok kecil (5 orang siswa) dan uji coba kelompok besar (1 guru matematika kelas III dan 28 siswa) terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian dari data hasil penilaian tersebut dapat dijadikan sebagai revisi. Tujuan dari revisi produk ini agar produk yang dikembangkan benar-benar dapat berfungsi untuk membantu mempermudah proses pembelajaran, sehingga produk yang dikembangkan ini dapat dikatakan sesuai dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### E. Uji Coba Produk

Hal ini merupakan bagian penting dari penelitian dan pengembangan untuk mengetahui tentang produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika media digunakan. Melalui uji kelompok kecil diharapkan tidak ada masalah yang mendasar ketika alat peraga digunakan. Pada uji coba ini yaitu dengan mengumpulkan 5 orang siswa yang terdiri dari dua orang siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Pengambilan untuk uji coba kelompok kecil dilakukan secara acak. Siswa yang terpilih dalam uji coba kelompok kecil diminta memberikan

komentar atau masukan tentang alat peraga yang dikembangkan dengan mengisi angket kuesioner tanggapan yang dibagikan. Kelompok kecil ini dijadikan sebagai bahan untuk merevisi produk jika pada percobaan yang dilakukan terhadap kekurangan.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

Kemudian untuk uji coba kelompok besar dilakukan pada satu guru matematika kelas III dan seluruh siswa kelas III MI Sunan Ampel Jember dengan jumlah 28 siswa. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada uji coba produk ini benar-benar dapat teruji secara empiris dengan data yang diperoleh dari kuesioner tanggapan yang diberikan oleh satu guru matematika kelas III dan seluruh siswa kelas III dengan jumlah 28 siswa. Dengan demikian menjadi dasar terakhir bagi perbaikan dan penyempurnaan produk agar menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

## F. Desain Uji Coba

### 1. Subjek Uji Coba

a. Subjek validasi terdiri dari para ahli yaitu:

#### 1) Ahli desain

Pada penelitian dan pengembangan ini untuk ahli desain peneliti memilih bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

2) Ahli materi

Sedangkan untuk ahli materi dalam penelitian dan pengembangan produk ini peneliti memilih ibu Afifah Nur Aini M.Pd dosen Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

b. Subjek uji coba produk

1) Uji coba kelompok kecil

Subjek pada uji coba kelompok kecil yaitu berjumlah 5 orang siswa kelas III yang terdiri dari dua orang siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa pada alat peraga *voucher* belanja yang telah dikembangkan.

2) Subjek uji coba lapangan

Pada penelitian ini sebagai subjek uji coba lapangan adalah koesioner tanggapan guru yang mengampu mata pelajaran matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember yang bernama ibu Helmeyah. S.Pd.I dan kuesioner tanggapan peserta didik kelas III Madrasah Ibtisaiyah Sunan Ampel Jember. Subjek penelitian ini berupa tanggapan terhadap alat peraga yang telah dibuat yaitu berupa alat peraga *voucher* belanja. Pada penelitian ini total subjek uji coba kelompok besar yaitu 29 responden (1 guru matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Sunan Ampel Jember dan 28 peserta didik kelas III MI Sunan Ampel Jember.

3) Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember yang berjumlah 28 peserta didik dapat diketahui melalui penilaian berupa skor yang diperoleh setelah peserta didik mengerjakan soal yang ada pada alat peraga tersebut.

## 2. Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini data yang diperoleh terdiri dari beberapa karakteristik. Data pada tahapan proses pengembangan diperoleh data deskriptif tentang tahapan-tahapan pengembangan alat peraga *voucher* belanja. Setelah alat peraga jadi kemudian akan digunakan instrumen-instrumen berupa angket atau kuesioner yang diberikan kepada pengguna alat peraga *voucher* belanja, yaitu guru dan peserta didik untuk diperoleh data berupa penilaian hasil kuesioner. Dan dari data tersebut diolah menjadi data kuantitatif berupa persentase yang termasuk statistik deskriptif. Sehingga pada penelitian dan pengembangan ini diperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

### a. Data Kualitatif

Pada penelitian kualitatif data yang dihasilkan tidak bisa diperoleh atau diukur menggunakan prosedur-prosedur statistik. Data kualitatif merupakan data tertulis berupa kata-kata atau ungkapan dari responden. Data kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan

pemahaman tentang hal yang sedang diamati oleh peneliti serta memperoleh teori baru sebagai temuan ilmiah.<sup>39</sup>

Pada penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari mulai awal sampai akhir proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja berupa catatan, komentar atau saran. Data kualitatif berasal dari hasil catatan awal observasi dan pengisian kuesioner kebutuhan guru dan peserta didik terkait pengembangan alat peraga *voucher* belanja. Kemudian data kualitatif juga diperoleh dari komentar atau saran dari validator ahli media dan ahli materi pada saat proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja. Serta data kualitatif juga diperoleh dari komentar atau saran dari hasil pengisian kuesioner tanggapan dari kelompok kecil (5 orang siswa) dan kelompok besar (1 guru dan 28 peserta didik) setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja. Hasil komentar dan saran ini kemudian dianalisis untuk digunakan sebagai revisi untuk melakukan perbaikan pada alat peraga *voucher* belanja.

b. Data Kuantitatif

Pada penelitian kuantitatif menggunakan proses penghitungan menggunakan angka-angka.<sup>40</sup> Pada penelitian ini data kuantitatif digunakan untuk menganalisa berupa angket yang diperoleh dari hasil kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan alat peraga *voucher* belanja. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian produk yang diberikan

<sup>39</sup>Mardawani, M.Pd., *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 10

<sup>40</sup>Aries Veronica, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Padang Sumatera Barat, PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 7

oleh validator ahli media dan ahli materi, kemudian angket penilaian oleh kelompok kecil (siswa yang berjumlah 5 orang) dan kelompok besar (1 guru dan 28 peserta didik) terhadap alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan dan skor hasil belajar peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini untuk mendapatkan sejumlah data yang diharapkan pada produk yang dikembangkan maka perlu beberapa instrumen penilaian antara lain: a) kuesioner analisis kebutuhan guru dan siswa, b) angket validasi kelayakan produk oleh ahli materi (isi mata pelajaran) dan ahli media/alat peraga, c) angket tanggapan terhadap produk yang dikembangkan tanggapan kelompok kecil (siswa yang berjumlah 5 orang) dan tanggapan kelompok besar (1 guru dan 28 siswa), d) hasil belajar dari peserta didik berupa penilaian setelah menggunakan alat peraga yang dikembangkan.

Instrumen-instrumen yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut yang diantaranya:

#### a. Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta didik

Kuesioner kebutuhan ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik pada alat peraga yang dapat membantu proses pembelajaran. Pada kuesioner kebutuhan ini bersifat terbuka agar jawaban yang diberikan dapat sesuai dengan kondisi sebenarnya. Hasil dari kuesioner analisis kebutuhan ini



digunakan oleh peneliti sebagai pertimbangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Kemudian data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif melalui pernyataan yang sesuai dengan aslinya tanpa ada perhitungan angka.

Adapun kisi-kisi analisis kebutuhan guru dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Guru**

No	Aspek	Indikator
1.	Isi dan Materi	Alat peraga pembelajaran matematika
		Pembelajaran matematika di kelas
		Kebutuhan alat peraga matematika
		Keberadaan alat peraga pembelajaran
2.	Visual dan Media	Jenis alat peraga <i>voucher</i> belanja
		Bergradasi dan menarik
		Membantu proses pembelajaran

Selain itu kisi-kisi analisis kebutuhan siswa terhadap alat peraga dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa**

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran matematika di kelas	Minat siswa terhadap pembelajaran matematika
2.	Kebutuhan peserta didik terhadap alat peraga dalam pembelajaran matematika	Minat siswa terhadap alat peraga dalam pembelajaran matematika
3.	Visual alat peraga	Jenis serta kriteria alat peraga <i>voucher</i> belanja

Untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa, peneliti mengembangkan kisi-kisi ini menjadi 10 pertanyaan untuk guru dan siswa. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian disusun menjadi kuesioner untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa.

#### 4. Lembar Validasi Produk

Pada penelitian ini peneliti melakukan validasi produk dengan tujuan untuk memperoleh hasil penilaian berupa kritik dan saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti memilih dua pakar ahli untuk melakukan validasi yakni, ahli medi/alat peraga dan ahli materi pelajaran.

Penilaian yang diberikan oleh validator terhadap produk yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan indikator. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian yang akan diberikan oleh validator, serta validator juga dapat menuliskan kritik dan sarannya pada pada kolom yang sudah di sediakan. Dengan begitu validator dapat memberikan kesimpulan berupa penilaian secara keseluruhan mengenai produk yang dikembangkan layak digunakan dengan melakukan revisi atau tanpa revisi.

Berikut ini merupakan beberapa koesioner yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk mengembangkan suatu alat peraga yang diinginkan antara lain:

#### 5. Kuesioner Validasi Ahli Media atau Alat Peraga

Kuesioner validasi digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan terhadap alat peraga yang dikembangkan menggunakan kuesioner ahli media/alat peraga yang telah divalidasi. Kemudian instrumen untuk mengumpulkan data kelayakan alat peraga *voucher* belanja tersebut

meliputi beberapa aspek. Adapun kisi-kisi dari validasi ahli media/alat peraga dapat ditunjukkan pada tabel berikut antara lain :

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Alat Peraga**

No	Kriteria	Indikator
1.	Bentuk alat peraga	13. Menunjukkan bahwa bentuk dan warna alat peraga menarik bagi siswa 14. Ukuran alat peraga <i>voucher</i> belanja dibuat sesuai dengan kebutuhan 15. Menunjukkan bahan yang digunakan aman dan berkualitas
2.	Kualitas alat peraga	g. Tahan lama h. Kemudahan penggunaannya i. Kesesuaian dengan materi pelajaran
3.	Fungsi alat peraga	i. Konsep belajar sambil bermain j. Siswa belajar aktif k. Dapat mempermudah proses pembelajaran

Kisi-kisi ini menjadi pertanyaan yang mengkaji kualitas alat peraga pembelajaran matematika berdasarkan kuesioner penilaian oleh ahli media/alat peraga.

#### 6. Kuesioner Ahli Materi Pembelajaran Matematika

Kuesioner ahli materi ini dimaksudkan untuk menentukan data berupa kualitas materi pembelajaran matematika pada produk yang akan dikembangkan. Validasi ahli materi pada penelitian ini yakni dosen ahli materi pembelajaran matematika. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran**

No	Kriteria	Indikator
1.	Kelayakan isi materi	a) Keterkaitan dengan bahan ajar b) Keterkaitan dengan materi c) Kemudahan untuk dipahami
2.	Penyajian	a) Alat peraga dibuat menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa b) Konsep belajar sambil bermain c) Mendorong siswa belajar aktif

## 7. Kuesioner Tanggapan Terhadap Alat Peraga

Kuesioner tanggapan tersebut digunakan untuk mengumpulkan data pada uji coba kelompok kecil ( 5 orang siswa) dan uji coba lapangan ( 1 guru dan 28 siswa). Kemudian data dari hasil kuesioner tanggapan tersebut dianalisis dan hasilnya digunakan oleh peneliti sebagai revisi jika nantinya terdapat kekurangan terhadap produk yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk menyesuaikan alat peraga yang dikembangkan menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

### a) Kuesioner Tanggapan Kelompok Kecil

Kuesioner kelompok kecil ini berjumlah 5 siswa kelas III yang terdiri dari dua orang siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Tujuan dari pengisian kuesioner tanggapan siswa kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap alat peraga yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba kelompok besar.

### b) Kuesioner Tanggapan Kelompok Besar

Kuesioner tanggapan kelompok besar tersebut digunakan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian data dari hasil kuesioner tanggapan guru dan didik ini dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai revisi untuk menyesuaikan alat peraga yang dikembangkan menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Adapun kisi-kisi instrumen kuesioner tanggapan guru setelah menggunakan alat peraga dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tanggapan Guru**

No	Kriteria	Indikator
1.	Kelayakan isi materi	a) Keterkaitan dengan materi pelajaran b) Kemudahan untuk dapat dipahami
2.	Penyajian	a) Alat peraga dibuat menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa b) Alat peraga dilengkapi dengan tata cara penggunaan sehingga dengan mudah digunakan dalam pembelajaran

Selain itu juga kisi-kisi untuk instrumen kuesioner tanggapan siswa setelah menggunakan alat peraga dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tanggapan Siswa**

No	Kriteria	Indikator
1.	Aspek pembelajaran	d) Kesesuaian materi e) Kemudahan untuk dipahami
2.	Bentuk media	Bentuk dan warna menarik
3.	Kualitas media	Kemudahan penggunaannya
4.	Fungsi media	5) Konsep belajar sambil bermain 6) Siswa belajar aktif dan mandiri 7) Dapat memperjelas materi pelajaran

Untuk mengetahui pengembangan alat peraga maka angket yang diperbolehkan melalui skala *Linkert* dengan lima alternatif jawaban oleh ahli materi, ahli media/alat peraga, tanggapan guru dan peserta didik. Adapun kriteria penilaian menggunakan skala *linkert* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian skala *Linkert***

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

### c) Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mengetahui keefektifan alat peraga *voucher* belanja dilakukan dengan menganalisis hasil belajar peserta didik berupa skor yang diperoleh setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja. Materi yang digunakan yaitu materi pembelajaran matematika kelas III tentang menghitung batas waktu kadaluarsa penggunaan makanan atau minuman. Soal latihan tersebut ada pada alat peraga *voucher* belanja tersebut.

### G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dilakukan analisis. Teknik analisis penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif ini digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan atau menjelaskan data yang sudah dikumpulkan, tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Adapun metode analisis pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

#### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, komentar atau saran terhadap proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja. Data kualitatif berasal dari hasil catatan awal observasi, pengisian kuesioner kebutuhan guru dan peserta didik, komentar atau saran dari validator ahli media dan ahli materi pada proses pengembangan alat peraga *voucher* belanja, serta data kualitatif juga diperoleh dari komentar atau saran dari hasil pengisian kuesioner

tanggapan dari kelompok kecil ( 5 siswa) dan kelompok besar ( 1 guru dan 28 siswa) setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja.

## 2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisa data berupa berupa angket yang diperoleh dari hasil kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan alat peraga *voucher* belanja. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian produk yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli meteri, kemudian angket penilaian oleh kelompok kecil ( 5 siswa) dan kelompok besar ( 1 guru dan 28 siswa) terhadap alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan dan skor hasil belajar peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja.

## 3. Analisis Data Validasi Produk

Analisis data validasi produk ini tentang kelayakan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran matematika kelas III. Data tersebut menggambarkan tentang kelayakan alat peraga yang dikembangkan oleh peneliti berupa penilaian dari validator ahli alat peraga.

Data kevalidan alat peraga yang dikembangkan dianalisis dengan deskriptif presentase, menggunakan rumus sebagai berikut ini:<sup>41</sup>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

**Keterangan :**

**P** : Persentase skor validator

$\sum X$  : Jumlah skor yang diperoleh

<sup>41</sup>Mohammad Kholil, M.Pd. dan Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I, *Pembentukan Karakter Siswa*, (Yogyakarta: CV Bildung Nusantara, 2021), 21

$\sum X_i$  : Jumlah skor maksimal yang diharapkan

Kategori kelayakan alat peraga dalam pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan**

Persentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak Tevisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak	Revisi

(Sumber: Mohammad Kholil dan Dr. Lailatul Usriyah, 2021)

#### 4. Analisis Tingkat Kepraktisan

Data untuk analisis tingkat kepraktisan ini diperoleh dari hasil kuesioner tanggapan dari kelompok kecil (5 siswa) dan kelompok besar (1 guru dan 28 siswa) terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan mengetahui kemudahan dan keterlaksanaan penggunaan alat peraga yang telah dikembangkan dalam pembelajaran.

Teknik yang digunakan adalah perhitungan persentase dan teknik deskriptif dengan rumus antara lain sebagai berikut ini:<sup>42</sup>

$$TP = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

**Keterangan :**

**TP** : Persentase skor tanggapan guru dan siswa

**TSe** : Jumlah skor yang diperoleh

**TSh** : Jumlah skor maksimal yang diharapkan

<sup>42</sup> Sri Setyowati, *Pengembangan Alat Peraga Domino Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Pecahan di Sekolah Dasar*, Srikripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2020, 56-58



Adapun kriteria tingkat kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kepraktisan**

Pencapaian nilai (skor)	Kategori	Keterangan
25.00-40.00	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00-85.00	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86.00-100.00	Sangat Praktis	Sangat baik untuk digunakan

(Sumber: Sa'dun Akbar, 2013:78)

## 5. Analisis Tingkat Keefektifan

Pada penelitian ini analisis tingkat keefektifan diperoleh dari skor nilai hasil belajar siswa pada saat mengerjakan soal yang ada pada alat peraga tersebut. Pada penelitian ini soal tersebut berkaitan dengan pembelajaran tematik muatan matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman.

Hasil belajar peserta didik ini kemudian dianalisis dengan menghitung jumlah skor yang didapat oleh peserta didik dari mengerjakan soal yang terdapat pada alat peraga *voucher* belanja menggunakan pedoman penghitungan soal. Kemudian menghitung banyaknya peserta didik yang lulus menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah yaitu dengan jumlah nilai 70 pada mata

pelajaran matematika kelas III. Persentase ketuntasan maksimal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>43</sup>

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Keefektifan

T : Total nilai yang diperoleh

n : Total nilai maksimum

Berikut kriteria keefektifan alat peraga *voucher* belanja dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Keefektifan**

Pencapaian nilai (skor)	Kategori	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,01% - 60,00%	Kurang Valid	Perlu perbaikan besar
21,00% - 40,00%	Tidak Valid	Tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak bisa digunakan

(Sumber: Sa'dun Akbar, 2013:82)

<sup>43</sup> Silvia Tiffani Agustin, *Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets pada materi konflik dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 3 Jember*, skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2020, 72-73

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan desain Borg & Gall yang terdapat pada buku Sugiyono. Dalam penelitian pengembangan diperlukan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap diterapkan di lembaga pendidikan. Namun dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi menjadi tujuh tahapan penelitian pengembangan karena keterbatasan dana dan ketersediaan waktu.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa alat peraga *voucher* pada pembelajaran matematika kelas III untuk menentukan kadaluarsa makanan atau minuman. Penelitian ini meliputi tujuh tahapan penelitian dan pengembangan antara lain dijabarkan sebagai berikut ini.

##### 1. Potensi dan Masalah

Pada potensi dan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah kurangnya alat peraga pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Ampel Jember. Dari hasil observasi awal saat peneliti melakukan penelitian di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan alat peraga pembelajaran. Guru hanya berguna metode menerangkan dipapan tulis, lalu memberikan tugas kepada peserta didik. Seharusnya dengan kemajuan teknologi seperti

sekarang ini sangat mengharuskan guru untuk dapat kreatif dan inovatif dalam membuat suatu media/alat peraga yang dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pengetahuan siswa. Kemudian dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sangat suka berbelanja, disekolah saat bel istirahat berbunyi peserta didik langsung bergegas untuk antri berebutan membeli makanan dan minuman di kantin sekolah. Namun saat membeli makanan dan minuman peserta didik kurang memperhatikan makanan dan minuman yang dibeli.

Kemudian dari hasil kuesioner kebutuhan guru dan peserta didik diperoleh data bahwa guru dan peserta didik di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember belum pernah menggunakan alat peraga yang dapat dihubungkan ke internet. Serta dari hasil kuesioner kebutuhan peserta didik diperoleh data bahwa 90% peserta didik sangat suka berbelanja tetapi belum mengetahui tentang kadaluarsa makanan dan minuman.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan alat peraga *voucher* belanja lebih menarik dengan dikaitkan pada teknologi pada muatan matematika. Jadi di dalam alat peraga *voucher* belanja tersebut sudah dilengkapi dengan *barcode* soal terkait materi matematika. Sehingga apalagi *barcode* tersebut di *scan* menggunakan telepon maka akan keluar soal yang harus di selesaikan oleh peserta didik. Alat peraga *voucher* belanja ini digunakan sebagai alat bantu oleh guru dalam menjelaskan materi pelajaran, kemudian peserta didik juga tidak akan mudah bosan

karena dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain. Sehingga dengan menggunakan alat peraga *voucher* belanja ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik menerima materi pelajaran dari guru terutama untuk pembelajaran muatan matematika yang masih sering dianggap susah dan membosankan oleh peserta didik. Harapannya ketika peserta didik sudah dapat memahami materi tentang batas waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman bukan hanya berguna dalam pembelajaran di kelas saja tetapi dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari.

## 2. Pengumpulan Data

### a. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan ini dilakukan sebelum penelitian membuat suatu desain alat peraga yang diinginkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui alat peraga yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan oleh peneliti pada latar belakang masalah penelitian untuk mengetahui tentang masalah dasar yang berkaitan dengan alat peraga. Dengan begitu pengisian analisis kebutuhan dilakukan menggunakan kuesioner kebutuhan guru dan siswa. Kemudian dari hasil pengisian kuesioner tersebut dianalisis untuk mengembangkan alat peraga.

Dapat dilihat pada gambar berikut guru matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember sedang melakukan pengisian terkait analisis kebutuhan guru pada alat peraga yang dapat

membantu proses pembelajaran. Guru melakukan pengisian kuesioner kebutuhan di ruang kelas III waktu peserta didik sedang istirahat. Guru dapat mengisi kuesioner kebutuhan tersebut dengan fokus tanpa adanya gangguan keramaian dari peserta didik. Sehingga dari hasil pengisian kuesioner kebutuhan guru tersebut dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh guru terkait alat peraga yang dibutuhkan. Kemudian nantinya dapat digunakan oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk membuat alat peraga yang dibutuhkan oleh guru di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**Gambar 4.1 Pengisian Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru**

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**  
 Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan yaitu guru matematika kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember dapat diuraikan bahwa guru ketika kegiatan belajar mengajar jarang menggunakan alat peraga. Guru menggunakan ceramah lalu menjelaskan di papan tulis atau menggunakan gambar-gambar saja dalam menyampaikan materi, pelajaran, kemudian memberikan tugas kepada peserta didik.

Pada kegiatan belajar mengajar penggunaan alat peraga belum bisa dikatakan optimal. Guru mengatakan bahwa belum pernah menggunakan alat peraga yang dapat dihubungkan ke internet. Selain itu alasan guru jarang menggunakan alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan terbatasnya waktu dalam mengajar, sarana dan prasarana masih kurang memadai, dan kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh guru. Guru sangat mendukung jika peneliti membuat alat peraga *voucher* belanja pembelajaran matematika dikelas III dan mengizinkan peneliti jika alat peraga *voucher* belanja dijadikan penelitian di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember.

Jawaban yang diberikan oleh guru kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember ini membuktikan bahwa alat peraga dibutuhkan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga membutuhkan alat peraga ketika menjelaskan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Kemudian dengan adanya alat peraga diharapkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta juga berguna dalam kehidupan sehari-hari.

b. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Pada analisis kebutuhan siswa terkait alat peraga *voucher* belanja untuk siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember koisioner analisis kebutuhan dapat diketahui dari lampiran yang telah diisi oleh siswa. Dapat diketahui berdasarkan kuesioner

hasil kebutuhan siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember menginginkan alat peraga untuk pembelajaran matematika khususnya pada materi kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman.

Dapat dilihat pada gambar berikut peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember melakukan pengisian analisis kebutuhan siswa terhadap alat peraga. Pengisian kuesioner kebutuhan siswa tersebut dilakukan pada hari Selasa tanggal 4 Oktober 2022 di ruang kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember. Pengisian kuesioner kebutuhan siswa tersebut dilakukan oleh siswa kelas III yang berjumlah 28 peserta didik. Pengisian kuesioner kebutuhan siswa tersebut dilakukan setelah jam istirahat, sehingga pada saat pengisian kuesioner tersebut siswa dapat fokus untuk melakukan pengisian kuesioner karena semua siswa sudah sarapan atau membeli jajanan di kantin sekolah. Sehingga pada hasil pengisian kuesioner kebutuhan siswa tersebut nantinya dapat sesuai dengan yang dibutuhkan siswa terkait alat peraga yang dapat membantu memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Kemudian juga dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh peneliti untuk membuat alat peraga yang sesuai dengan keinginan peserta didik dalam proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





**Gambar 4.2 Pengisian Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa**

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan peserta didik diperoleh data bahwa sebanyak 9 peserta didik di kelas III MI Sunan Ampel Jember menyukai pembelajaran tematik muatan matematika, karena menurut jawaban peserta didik pembelajaran tematik muatan matematika menyenangkan untuk dipelajari. Sementara menurut 19 peserta didik tidak menyukai pembelajaran tematik muatan matematika, karena menurut jawaban peserta didik pembelajaran tematik muatan matematika tidak menyenangkan untuk dipelajari dan susah terkait hitungan. Kemudian untuk penggunaan alat peraga dalam pembelajaran sebanyak 7 peserta didik menjawab pernah menggunakan alat peraga pembelajaran dan 21 peserta didik menjawab tidak pernah menggunakan alat peraga saat pembelajaran.

Sebanyak 100% peserta didik menjawab senang saat menggunakan alat peraga pembelajaran dan membutuhkan alat peraga pembelajaran. Sebanyak 100% peserta didik di kelas III MI Sunan Ampel Jember menjawab belum pernah menggunakan alat peraga yang dapat dihubungkan ke internet menggunakan telepon, dan juga peserta didik belum pernah menggunakan dan mengetahui alat peraga

*voucher* belanja. Dari jawaban peserta didik sebanyak 9 peserta didik menjawab sebelumnya pernah mengetahui tentang kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman tetapi peserta didik tidak mengetahui cara menghitung batas waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman kemasan.

Oleh karena itu hasil dari kuesioner analisis kebutuhan guru dan siswa pada alat peraga menyatakan bahwa alat peraga dibutuhkan untuk bisa menarik minat belajar dan meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran tematik muatan matematika khususnya pada materi kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Karena dari jawaban guru dan peserta didik sebelumnya terkait dengan alat peraga yang dikaitkan pada internet menggunakan telepon guru dan peserta didik belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran. Untuk itu guru dan peserta didik menjawab membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga tidak membosankan.

Sehingga perlunya untuk mengembangkan alat peraga yang menarik serta dapat membantu proses pembelajaran agar tidak membosankan bagi siswa. Kemudian dapat disesuaikan pada kemajuan teknologi dengan mengaitkannya pada internet. Karena mengingat kemajuan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini. sehingga dapat membantu mengembangkan potensi peserta didik untuk

belajar. Peneliti memilih alat peraga *voucher* belanja dan pembelajaran muatan matematika untuk proses belajar mengajar siswa. Dengan menggunakan alat peraga siswa dapat belajar sambil bermain dan siswa dapat bersemangat untuk menerima materi dari guru. Kemudian bukan hanya berguna dalam kegiatan pembelajaran saja tetapi dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari saat membeli jajanan di sekolah atau di luar sekolah. Siswa dapat memperhatikan dan menentukan kadaluarsa makanan dan minuman sebelum dikonsumsi, karena berpengaruh dalam menjaga kesehatan tubuh.

### 3. Desain Produk

Kemudian setelah selesai mengumpulkan data maka langkah selanjutnya ialah membuat suatu desain produk yang akan dikembangkan. Perancangan produk ini dilakukan untuk mengetahui proses pembuatan produk yang ingin dikembangkan. Berikut ini merupakan tahapan dari pembuatan produk diantaranya.

#### a. Perancangan Desain Produk

Alat peraga pada penelitian ini dinamakan *voucher* belanja pada pembelajaran tematik muatan matematika materi menentukan waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Karena dalam penggunaannya alat peraga berupa *voucher* belanja ini untuk menentukan waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman.

Alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan alat peraga *voucher* belanja antara lain sebagai berikut:

- 1) Triplek
- 2) Voucher belanja
- 3) Uang mainan
- 4) Gambar jenis makanan dan minuman
- 5) Cat warna
- 6) Dobel tip
- 7) Solasi
- 8) Lem Glukol
- 9) Gunting
- 10) Kertas Manila
- 11) Kertas origami
- 12) Kertas kado
- 13) Paku push pin
- 14) Pensil
- 15) Spidol
- 16) Paku
- 17) Penggaris
- 18) Penghapus



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

**Keterangan :**

- 1) *Voucher* belanja berfungsi untuk mendapatkan potongan harga pada makanan atau minuman yang sudah disediakan, jika dapat menjawab soal pada *barcode voucher* belanja tersebut sesuai syarat dan ketentuan.

- 2) Uang mainan berfungsi sebagai alat tukar transaksi jual beli makanan atau minuman.
  - 3) Makanan dan minuman mainan berfungsi sebagai barang-barang yang akan dijual.
  - 4) Bentuk toko berfungsi sebagai tempat transaksi untuk jual beli barang-barang makanan dan minuman yang sudah disediakan.
  - 5) Bentuk papan berhitung berfungsi untuk menghitung batas waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman.
- b. Cara Membuat Alat Peraga *Voucher* Belanja
- 1) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat alat peraga voucher belanja
  - 2) *Download* aplikasi *Generator QR* untuk membuat *barcode* soal pada makanan dan minuman terkait dengan pembelajaran kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman
  - 3) Kemudian buka aplikasi *canva* untuk membuat *voucher* belanja
  - 4) Pilih dan edit desain menjadi bentuk *voucher* belanja yang menarik.
  - 5) Pada tampilan desain *voucher* belanja tambahkan *barcode* soal yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Generator QR* terkait dengan pembelajaran kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman, untuk setiap *voucher* belanja terhadap *barcode* soal yang berbeda-beda.

- 6) Kemudian *voucher* belanja yang telah diedit, lalu potong mengikuti desain *voucer* belanja yang telah dibuat.
- 7) Setelah itu pada bagaian makanan dan minuman mainan lengkapi dengan tulisan kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman.
- 8) Selanjutnya siapkan triplek untuk membuat desain toko
- 9) Buatlah pola gambar toko dengan memotong bagian triplek menjadi beberapa bagian sesuai dengan bentuk toko yang akan dibuat
- 10) Lalu bentuk dan gabungan menjadi bentuk toko menggunakan paku
- 11) Setelah berbentuk seperti toko, lalu tambahkan cat agar terlihat lebih indah dan rapi.
- 12) Tunggu sampai cat tersebut kering. Kemudian gantunglah makanan dan minuman mainan yang akan digunakan untuk transaksi jual beli pada bentuk toko tersebut
- 13) Kemudian langkah selanjutnya siapkan triplek, kertas manila dan mika
- 14) Tempelkan kertas manila pada bagian atas triplek menggunakan *dobel tip*
- 15) Kemudian setelah itu tempelkan mika dengan menggunakan *dobel tip*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

16) Agar terlihat lebih rapi beri hiasan bentuk bunga dari kertas origami dilengkapi gambar kalender 2023 dan pada bagian belakang tempelkan kertas kado.

17) Setelah itu alat peraga *voucher* belanja siap digunakan

c. Cara Menggunakan Alat Peraga *Voucher* Belanja

1) Guru menjelaskan tentang cara menggunakan alat peraga *voucher* belanja dan dikaitkan dengan materi pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Pada pembelajaran tematik muatan matematika tema 6 subtema 3 kelas III materi menentukan kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman.

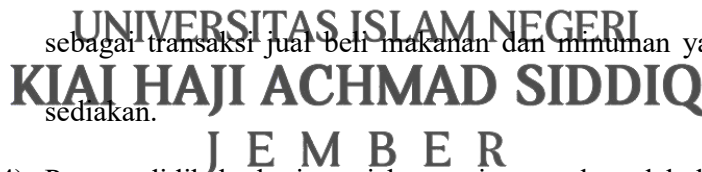
2) Guru harus mempunyai aplikasi *Generator QR* untuk dapat melakukan *scan barcode* yang ada pada *voucher* belanja tersebut.

3) Kemudian guru membagikan *voucher* belanja dan uang mainan secara acak kepada peserta didik yang kemudian digunakan sebagai transaksi jual beli makanan dan minuman yang sudah disediakan.

4) Peserta didik berbaris rapi bergantian untuk melakukan transaksi jual beli barang-barang yang sudah disediakan.

5) Peserta didik melakukan *scan barcode* yang ada pada *voucher* belanja tersebut untuk mengetahui barang yang didapat.

6) Peserta didik harus dapat menjawab soal pada *voucher* belanja tersebut untuk mendapatkan diskon potongan harga makanan atau minuman.



- 7) Pada bagian makanan dan minuman yang dijual sudah dilengkapi harga barang dan batas waktu penggunaan makanan dan minuman
- 8) Peserta didik dapat membeli barang sesuai dengan *voucher* belanja yang didapat
- 9) Peserta didik dapat menyelesaikan soal tersebut dengan menggunakan papan pintar berhitung
- 10) Jika jawaban peserta didik benar maka peserta didik mendapatkan diskon dan dapat membayar sesuai dengan diskon yang didapat pada *voucher* belanja tersebut, namun jika jawaban salah peserta didik tidak dapat menggunakan diskon tersebut tetapi dapat membeli sesuai harga barang.

#### 4. Validasi Desain

Setelah alat peraga selesai dibuat, maka selanjutnya peneliti meminta saran dari dosen pembimbing terkait alat peraga *voucher* belanja untuk kemudian melakukan validasi pada pakar ahli. Tujuan dari validasi ini untuk mendapatkan saran dan masukan dari pakar ahli yang kemudian dijadikan oleh peneliti sebagai perbaikan dan mengetahui kelayakan alat peraga *voucher* belanja sebelum digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Pada tahap validasi ini dilakukan oleh pakar ahli materi dan ahli media/alat peraga yang terdiri dari dua dosen UIN KHAS JEMBER. Berikut ini merupakan nama-nama dosen sebagai validator ahli media/alat peraga dapat dilihat pada tabel berikut ini:



**Tabel 4.1 Nama-Nama Validator**

No	Nama	Jabatan
1.	Afifah Nur Aini M.Pd	Dosen UIN KHAS JEMBER
2.	Dr. Nino Indrianto, M.P.d	Dosen UIN KHAS JEMBER

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini yaitu dosen matematika UIN KHAS JEMBER yang bernama Ibu Afifah Nur Aini M.Pd. Validasi oleh ahli materi ini ditinjau dari aspek materi pembelajaran, sedangkan perolehan data berasal dari kuesioner. Pada penelitian ini peneliti menggunakan skala *Linkert* dengan lima alternatif jawaban yang diantaranya yaitu: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Terdapat 10 angket pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada ahli materi. Kemudian hasil dari penilaian yang diberikan oleh validasi ahli materi bisa dilihat pada lampiran. Pada tabel ini terdapat informasi penilaian terkait aspek pembelajaran oleh ahli materi.

Adapun hasil penilaian validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek yang Dinilai	Skor		Persentase
	Total skor yang didapat (Tse)	Total skor yang diharapkan (Tsh)	
Alat peraga <i>voucher</i> belanja sudah sesuai dengan kompetensi yang ada di dalam kurikulum saat ini	5	5	100%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa	5	5	100%

Kesesuaian alat peraga <i>voucher</i> belanja dengan fungsi alat peraga <i>voucher</i> belanja dalam kehidupan sehari-hari	5	5	100%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja dapat membantu dalam menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa	4	5	80%
Dengan menggunakan alat peraga <i>voucher</i> belanja dalam pembelajaran akan lebih bermakna	4	5	80%
Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai matematika	5	5	100%
Mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran	5	5	100%
Mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri	4	5	80%
Ilustrasi yang disajikan jelas, menarik dan mudah dipahami	5	5	100%
Desain alat peraga <i>voucher</i> belanja dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran	5	5	100%
<b>Jumlah</b>	<b>47</b>	<b>50</b>	

Berdasarkan data penilaian dari dosen ahli materi pada tabel 4.2

menunjukkan bahwa:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

b. Validasi Ahli Media/ Alat Peraga

Validasi ahli media/alat peraga pada penelitian ini ialah Dr. Nino Indrianto, M.P.d. yang merupakan dosen UIN KHAS JEMBER. Validasi alat peraga ini ditinjau dari segi bentuk, kualitas dan fungsi alat peraga yang dikembangkan. Ada 10 pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada validator ahli media/alat peraga berkaitan dengan

alat peraga yang dikembangkan. Hasil dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli alat peraga dapat dilihat pada lampiran berikut ini.

Berikut merupakan hasil dari penilaian ahli media/alat peraga dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media/Alat Peraga**

Aspek yang Dinilai	Skor		Persentase
	Total skor yang didapat (Tse)	Total skor yang diharapkan (Tsh)	
Bahan yang digunakan dalam pembuatan alat peraga <i>voucher</i> belanja mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita	5	5	100%
Kesesuaian alat peraga <i>voucher</i> belanja dengan pembelajaran tematik muatan matematika materi menentukan kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman	5	5	100%
Tampilan desain alat peraga <i>voucher</i> belanja dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran	3	5	60%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah digunakan dalam pembelajaran	4	5	80%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang	4	5	80%
Kejelasan dalam penggunaan alat peraga <i>voucher</i> belanja dalam pembelajaran	5	5	100%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja sesuai dengan fungsi alat peraga tersebut	5	5	100%
Tampilan desain alat peraga <i>voucher</i> belanja dan warna yang disajikan serasi	3	5	60%
Kesesuaian ukuran alat peraga <i>voucher</i> belanja dalam pembelajaran	4	5	80%
Kejelasan desain tampilan gambar alat peraga <i>voucher</i> belanja dalam pembelajaran	3	5	60%
<b>Jumlah</b>	<b>41</b>	<b>50</b>	

Berdasarkan data diatas pada tabel 4.3 menunjukkan penilaian dari hasil validasi ahli media/alat peraga antara lain sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$





#### 5. Revisi Desain

Sesudah diperoleh hasil validasi berupa saran dan komentar oleh validator pakar ahli media/alat peraga dan ahli materi, berikutnya melakukan revisi disesuaikan dengan tanggapan validator. Revisi produk ini dilakukan berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh para ahli media/alat peraga dan ahli materi. Sesuai dengan angket yang diberikan kepada validator ahli untuk memberikan saran dan komentarnya pada alat peraga *voucher* belanja yang telah dikembangkan secara keseluruhan. Kemudian pada saran dan komentar yang diberikan oleh validator tersebut dapat diperoleh penilaian untuk kemudian dilakukan sebuah revisi.

Berikut adalah tampilan perbaikan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Revisi Desain**

No	Gambar		Keterangan
	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	
1.	Tampilan media box toko dari depannya lebih menarik baik tampilan luar dan dalam agar mirip dengan toko sebenarnya.	Tampilan media box toko tampilan luar dan dalam sudah direvisi mirip dengan toko sebenarnya.	Tampilan media box baik tampilan luar dan dalamnya sebelum direvisi dan sesudah Direvisi dapat dilihat pada gambar

			
2.	<i>Voucher</i> belum menggunakan benda laminasi/ laminating agar lebih kuat. 	<i>Voucher</i> sudah direvisi menggunakan benda laminating. 	<i>Voucher</i> sebelum direvisi dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar
3.	Papan hitung dibuat menarik tanggal/kadaluarsa barang lebih besar	Papan hitung sudah direvisi lebih menarik tanggal/kadaluarsa barang dibuat lebih besar. 	Papan hitung sebelum direvisi dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar
4.	Identitas produk belum ada	Sudah direvisi dengan dilengkapi identitas produk. 	Sudah dilengkapi dengan identitas produk pada bagian atas atap toko alat peraga dapat dilihat pada gambar
5.	Variasikan warna gambar agar lebih menarik sesuai karakteristik siswa	Variasikan warna gambar sudah direvisi lebih menarik sesuai karakteristik siswa menggunakan warna biru muda untuk <i>voucher</i> warna pink untuk papan berhitung, dan warna biru untuk toko.	Variasi gambar sudah direvisi sesuai karakteristik siswa'

## 6. Uji Coba Produk

Untuk mendapatkan informasi tentang produk yang akan dikembangkan maka dilakukan suatu uji coba produk. Hasil penilaian produk ini kemudian digunakan sebagai revisi pada alat peraga yang sudah dibuat oleh peneliti.

### 1) Uji coba kelompok kecil

Uji coba ini dilakukan berdasarkan uji coba kelompok kecil yaitu berjumlah 5 siswa yang terdiri dari dua orang siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Dapat dilihat pada gambar berikut ini untuk uji coba kelompok kecil yang dilakukan di rumah peneliti sendiri yang beralamat di Dusun Mujan Klungkung RT:001 RW: 14 Kec. Sukorambi, Kabupaten Jember. Alasan peneliti melakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon peserta didik terhadap alat peraga sebelum dilakukan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan. Tujuannya adalah agar nanti bila terdapat kekurangan akan dijadikan revisi sebelum dilakukan uji coba pada kelompok besar atau uji coba lapangan.

Terlihat pada saat peneliti menjelaskan materi menggunakan alat peraga *voucher* belanja peserta didik berartusias untuk memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari peneliti. Peserta didik juga sangat bersemangat memperhatikan penjelasan dari peneliti menggunakan alat peraga *voucher* belanja tersebut.



**Gambar 4.3 Menjelaskan Materi Menggunakan Alat Peraga**

Kemudian dapat dilihat pada gambar di bawah ini saat siswa menggunakan alat peraga *voucher* belanja, 5 siswa ini terlihat sangat senang menggunakan alat peraga *voucher* belanja. Pada saat salah satu siswa mengerjakan soal yang ada pada *voucher* belanja tersebut siswa yang lain memperhatikan dan ikut mengoreksi jawaban tersebut. Kemudian setelah 5 siswa tersebut selesai bergantian mencoba menggunakan alat peraga *voucher* belanja, selanjutnya siswa tersebut diminta untuk melakukan pengisian kuesioner tanggapan siswa terhadap alat peraga *voucher* belanja yang telah digunakan.



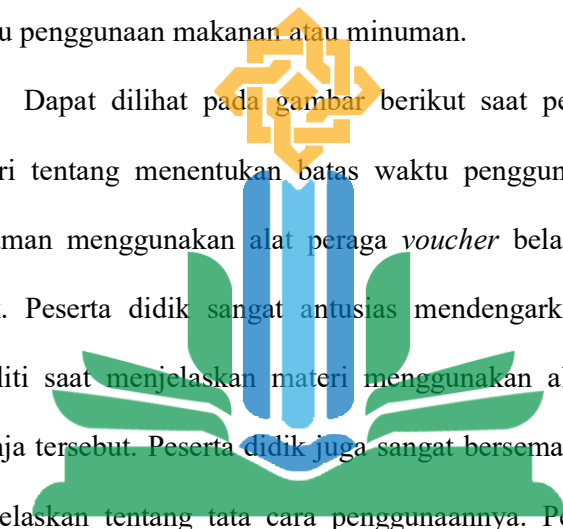
**Gambar 4.4 Mengerjakan Soal Menggunakan Alat Peraga**

## 2) Uji coba kelompok besar

Kemudian uji coba produk tersebut juga diperoleh dari kelompok besar yaitu jawaban dari guru matematika kelas III dan

tanggapan peserta didik selaku pengguna alat peraga pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik saat mengerjakan soal yang ada pada alat peraga *voucher* belanja. Alasan peneliti memilih siswa kelas III dengan total 28 siswa adalah ingin melihat secara langsung respon siswa. Kemudian alat peraga *voucher* belanja tersebut juga sesuai pada pembelajaran matematika kelas III materi tentang menentukan batas waktu penggunaan makanan atau minuman.

Dapat dilihat pada gambar berikut saat peneliti menjelaskan materi tentang menentukan batas waktu penggunaan makanan atau minuman menggunakan alat peraga *voucher* belanja kepada peserta didik. Peserta didik sangat antusias mendengarkan penjelasan dari peneliti saat menjelaskan materi menggunakan alat peraga *voucher* belanja tersebut. Peserta didik juga sangat bersemangat ketika peneliti menjelaskan tentang tata cara penggunaannya. Peserta didik sangat senang dan ingin segera mencoba melakukan pembelajaran menggunakan alat peraga *voucher* belanja tersebut. Kemudian saat peneliti membacakan aturan penggunaan alat peraga tersebut peserta didik berantusias mendengarkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





**Gambar 4.5 Menjelaskan Materi Menggunakan Alat Peraga**

Kemudian dapat dilihat pada gambar dibawah ini saat peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember menggunakan alat peraga *voucher* belanja saat pembelajaran di kelas materi tentang menentukan batas waktu penggunaan makanan atau minuman. Saat tahap uji coba dilakukan pada peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember terlebih dahulu peneliti menjelaskan pembelajaran materi kadaluarsa makanan dan minuman. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman dengan menggunakan alat peraga *voucher* belanja. Kemudian pada saat peserta didik menggunakan alat peraga tersebut peserta didik sangat senang dan bersemangat. Peserta didik tertib dan bergantian mencoba menggunakan alat peraga tersebut sesuai dengan urutan absen. Pada saat peserta didik mengerjakan soal yang ada pada alat peraga *voucher* belanja tersebut peserta didik dapat menjawabnya dengan benar.



**Gambar 4.6 Siswa Menggunakan Alat Peraga**

Kemudian setelah semua peserta didik sudah selesai menggunakan alat peraga *voucher* belanja tersebut. Peserta didik juga melakukan pengisian kuesioner tanggapan untuk mengetahui tentang respon peserta atau tanggapan peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja. Selain peserta didik yang mengisi kuesioner tanggapan, guru juga diminta untuk melakukan pengisian kuesioner tanggapan mengenai alat peraga *voucher* belanja.

**1. Kuesioner Tanggapan Terhadap Alat Peraga *Voucher* Belanja**  
**a. Kuesioner Tanggapan Kelompok Kecil**

Siswa melakukan pengisian kuesioner tanggapan terhadap alat peraga *voucher* belanja yang telah digunakan. Kuesioner tanggapan siswa terhadap alat peraga *voucher* belanja diisi secara individu oleh siswa tanpa melihat jawaban dari temannya. Sehingga dengan begitu dari hasil pengisian tanggapan tersebut jika terdapat kekurangan dapat digunakan oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk alat peraga *voucher* belanja menjadi lebih baik.

**Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Tanggapan Kelompok Kecil**

Jumlah Responden	No Item Soal/Angket	Nilai	
		Jumlah Skor Keseluruhan	Skor Maksimal Keseluruhan
5 Siswa	10 Soal	243	250

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.6 menunjukkan kuesioner tanggapan peserta didik terhadap alat peraga *voucher* belanja yang telah digunakan yaitu:

$$TP = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$TP = \frac{243}{250} \times 100\%$$

$$TP = 97,2\%$$

#### b. Kuesioner Tanggapan Kelompok Besar

Pada kuesioner tanggapan kelompok besar yaitu guru matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember melakukan pengisian kuesioner tanggapan guru setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja. Guru melakukan pengisian kuesioner tanggapan di ruang kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember saat peserta didik istirahat. Sehingga guru dapat melakukan pengisian kuesioner tanggapan dengan tenang tanpa khawatir gangguan keramaian dari peserta didik. Guru juga dapat mengisi kuesioner tanggapan setelah mengamati penggunaan alat peraga *voucher* dengan sesuai. Sehingga nantinya dari hasil pengisian kuesioner tanggapan guru tersebut jika terdapat kekurangan dapat

dijadikan sebagai perbaikan untuk alat peraga *voucher* belanja yang diinginkan dan dapat digunakan untuk pembelajaran.



**Gambar 4.7 Penilaian Kuesioner Tanggapan Guru**

Berikut merupakan data hasil kuesioner tanggapan guru terhadap alat peraga *voucher* belanja dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Tanggapan Guru**

Aspek yang Dinilai	Skor		Persentase
	Total skor yang didapat (Tsd)	Total skor yang diharapkan (Tsh)	
Bentuk dan warna alat peraga <i>voucher</i> belanja menarik minat peserta didik untuk menggunakannya	4	5	80%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja disertai dengan petunjuk penggunaan sehingga mudah digunakan	4	5	80%
Materi yang disajikan alat peraga <i>voucher</i> belanja sudah sesuai dengan KD	4	5	80%
Alat peraga dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran	5	5	100%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja cocok untuk digunakan dalam pembelajaran	5	5	100%

kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman			
Alat peraga <i>voucher</i> belanja disajikan dalam bentuk permainan	5	5	100%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja yang disajikan membuat siswa aktif	4	5	80%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja dapat tahan lama	5	5	100%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika	4	5	80%
Alat peraga <i>voucher</i> belanja dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik	5	5	100%
<b>Jumlah</b>	<b>45</b>	<b>50</b>	

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.5 menunjukkan

kuesioner tanggapan guru yaitu:

$$TP = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$TP = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$TP = 90\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

Kemudian dapat dilihat pada gambar berikut ini saat peserta didik di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel Jember melakukan pengisian kuesioner tanggapan peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja. Pengisian kuesioner tanggapan peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja tersebut. Pengisian kuesioner tanggapan peserta didik terhadap alat peraga *voucher* belanja dapat dijadikan sebagai bahan

pertimbangan jika terdapat kekurangan untuk memperbaiki alat peraga tersebut sehingga dapat sesuai dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.



**Gambar 4.8 Penilaian Kuesioner Tanggapan Siswa**

Berikut merupakan data hasil kuesioner tanggapan peserta didik terhadap alat peraga *voucher* belanja dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Didik Terhadap Alat Peraga**

Jumlah Responden	No Item Soal/Angket	Nilai	
		Jumlah Skor Keseluruhan	Skor Maksimal Keseluruhan
28 Siswa	10 Soal	1277	1400

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.6 menunjukkan kuesioner tanggapan peserta didik terhadap alat peraga *voucher* belanja yang telah digunakan yaitu:

$$TP = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$TP = \frac{1277}{1400} \times 100\%$$

$$TP = 91,21\%$$

### c. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari penilaian pekerjaan peserta didik terhadap soal yang ada pada alat peraga *voucher* belanja. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Nama Siswa	Total Skor	KKM	Total Nilai yang Diharapkan	Keterangan
1	Ahmad Mohtar	100	70	100	Tuntas
2	Ahmad Alfian Hidayat	100	70	100	Tuntas
3	Ananda Vanisa Nadirohtul H	100	70	100	Tuntas
4	Ayu Distina Agustin	100	70	100	Tuntas
5	Azzahra Ainunnisa	100	70	100	Tuntas
6	Devi Salsabila	75	70	100	Tuntas
7	Dini Avianti Islamiah	100	70	100	Tuntas
8	Dimas Dermawan	75	70	100	Tuntas
9	Dzaki Wildan Falah	50	70	100	Belum Tuntas
10	Fadly Achmad	50	70	100	Belum Tuntas
11	Ganiatus Syadiah	100	70	100	Tuntas
12	Jihan Fahira	100	70	100	Tuntas
13	Kinara Queen Zain Putri	100	70	100	Tuntas
14	Muhammad Abdul Ghani	100	70	100	Tuntas
15	Muhammad Abyan Farhani	50	70	100	Belum Tuntas
16	Muhammad Alfian	100	70	100	Tuntas
17	Muhammad Resa Adiputra	100	70	100	Tuntas
18	Muhammad Zidan Maulana Slamet	75	70	100	Tuntas
19	Nanda Malika Fausiya	100	70	100	Tuntas
20	Neng Aisyah	100	70	100	Tuntas
21	Nisa Mahiroh	50	70	100	Belum Tuntas
22	Nur Avika Rahmawati	100	70	100	Tuntas
23	Nur Hilayatul Millah Jalilah	50	70	100	Belum Tuntas

24	Siti Jamilatul Maulida Siddiq	100	70	100	Tuntas
25	Vabhita Emilka Badriah	100	70	100	Tuntas
26	Zaidan Riziq Sakha Putra Setiawan	100	70	100	Tuntas
27	Zega Andrean	75	70	100	Tuntas
28	Haifa Ramadhiana Ghozali	100	70	100	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2450</b>		<b>2800</b>	

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.7 menunjukkan hasil belajar peserta didik terhadap alat peraga *voucher* belanja yang telah digunakan yaitu:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

$$TP = \frac{2450}{2800} \times 100\%$$

$$TP = 87,5\%$$

#### d. Revisi Produk

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan membuktikan bahwa alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan mendapatkan penilaian dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini terlihat pada tanggapan yang diberikan oleh guru dan siswa yang dapat dinyatakan kategori “Sangat Positif”. Oleh karena itu peneliti tidak melakukan perbaikan apapun terhadap produk yang telah dibuat.

## B. Analisis Data

Analisis data merupakan hal yang penting, karena analisis data digunakan untuk memecahkan masalah yang ada dalam penelitian. Data yang diperoleh melalui kuesioner dari ahli materi dan ahli media, tanggapan guru



dan siswa terhadap produk yang dikembangkan kemudian dilakukan dianalisis.

### 1. Analisis Desain Alat Peraga Voucher Belanja

Penelitian ini didasarkan pada hasil identifikasi masalah melalui angket kebutuhan. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti untuk guru adalah kuesioner terbuka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan pendapat maupun jawaban secara bebas. Menurut kuesioner penelitian kebutuhan guru, diketahui bahwa guru merasa terbantu dengan alat peraga *voucher* dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika yang dapat membantu mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Hal ini juga didukung oleh siswa yang suka belajar matematika menggunakan alat peraga. Semua pernyataan yang peneliti ajukan pada koesioner tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai alat peraga *voucher* belanja.

Penggunaan alat peraga *voucher* belanja untuk kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran kadaluarsa makanan dan minuman memiliki peran penting sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, karena dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakannya. Kemudian menganalisis materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi inti disesuaikan pada kurikulum 2013. Tujuan dari pembelajaran untuk setiap kompetensi inti menggambarkan apa yang siswa harapkan dan dari materi yang telah pelajari menggunakan alat

peraga *voucher* belanja dapat memudahkan penyampaian materi oleh guru dan siswa. Pada tahap pengembangan produk berupa alat peraga *voucher* belanja berbasis permainan yang di dalamnya memuat materi kadaluarsa makanan dan minuman.

Desain alat peraga *voucher* belanja dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* yang kemudian dilengkapi dan dikaitkan dengan internet berupa *scan barcode* untuk soal kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman. Kemudian alat peraga juga dilengkapi dengan desain toko yang terbuat dari triplek yang dihiasi sehingga menjadi seperti bentuk toko aslinya. Dalam alat peraga tersebut juga dilengkapi dengan berbagai bentuk makanan dan minuman yang digantungkan pada toko tersebut. Kemudian juga ada papan berhitung untuk menghitung mengetahui batas waktu penggunaan makanan dan minuman. Alat peraga *voucher* belanja juga disertai deskripsi dan tata cara penggunaan alat peraga untuk membantu siswa dalam menggunakan alat *voucher* belanja

## 2. Analisis Data Validasi Produk

Setelah alat peraga *voucher* belanja dikembangkan, maka selanjutnya dilakukan suatu penilaian untuk mengetahui apakah alat peraga *voucher* belanja yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Alat peraga *voucher* belanja ini divalidasi oleh dua pakar ahli yang diantaranya: ahli media/alat peraga dan ahli materi. Setelah melakukan validasi peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli baik ahli materi maupun ahli

alat media/peraga. Kemudian alat peraga *voucher* belanja dapat diujikan kepada siswa jika sudah memenuhi kriteria valid.

### 3. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli materi pada tabel 4.2 diperoleh persentase 94% menunjukkan bahwa alat peraga *voucher* belanja termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga *voucher* belanja dapat membantu menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan menggunakan alat peraga *voucher* belanja dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena karena ilustrasi yang disajikan jelas, menarik dan mudah dipahami sehingga senantiasa mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan senantiasa menyukai matematika. Alat peraga *voucher* belanja sudah sesuai dengan kurikulum saat ini sehingga relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Kesesuaian materi pelajaran tentang kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan desain alat peraga yang dapat menarik perhatian peserta didik dan lebih mudah untuk bisa dipahami.

Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan alat peraga *voucher* belanja dapat membantu siswa aktif dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan untuk menerima materi yang diberikan oleh guru. Karena dengan menggunakan alat peraga *voucher* belanja ini siswa dapat menerima materi dari guru lebih mudah dan tidak mudah bosan karena

dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain. Oleh karena itu dapat dilihat secara keseluruhan untuk aspek materi termasuk ke dalam kategori sangat baik (SB). Berdasarkan analisis tersebut, maka alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan layak dijadikan alat peraga yang dapat membantu mempermudah pembelajaran berkaitan dengan materi kadaluarsa makanan dan minuman yang ditinjau dari aspek materi.

#### 4. Analisis Data Validasi Ahli Media/Alat Peraga

Dari hasil kuesioner penilaian validasi ahli media/alat peraga pada tabel 4.3 diperoleh nilai akhir dengan persentase 82% yang termasuk dalam kategori “Layak” dan diperoleh hasil kesimpulan yang diberikan oleh pakar ahli media/alat peraga dengan menyatakan alat peraga dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kesesuaian alat peraga *voucher* belanja dengan pembelajaran tematik muatan matematika materi menentukan kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman memperoleh persentase 100% hal ini menunjukkan bahwa alat peraga *voucher* belanja dan materi pelajaran sudah sesuai. Ukuran pada alat peraga sudah sesuai dengan peserta didik. Bahan yang digunakan untuk pembuatan alat peraga *voucher* belanja mudah dijumpai dalam lingkungan sekitar, serta alat peraga *voucher* belanja bersifat tahan lama dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan tidak cepat rusak. Alat peraga *voucher* belanja memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah digunakan dalam pembelajaran. Tampilan desain alat peraga *voucher* belanja sesuai dengan fungsi alat peraga sehingga dapat menarik dan memudahkan peserta didik untuk

dapat memahami materi pembelajaran tentang kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman.

Alat peraga *voucher* belanja juga dikaitkan pada internet sesuai dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Jadi alat peraga *voucher* belanja ini dapat meningkatkan pengetahuan dan minat siswa untuk belajar, karena alat peraga ini dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain. Sehingga dapat mempermudah guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa menjadi aktif untuk belajar khususnya pada pembelajaran matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman.

Pada aspek kualitas secara keseluruhan dalam penyajian alat peraga *voucher* belanja termasuk kategori baik (Baik). Maka alat peraga *voucher* belanja ini dapat dikatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran muatan matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman. Berdasarkan hasil analisis pada lembar validasi ahli media/alat peraga bahwa alat peraga *voucher* belanja layak digunakan dan telah memenuhi kriteria valid.

##### 5. Analisis Tingkat Kepraktisan

Setelah alat peraga *voucher* belanja dapat dinyatakan valid, maka selanjutnya adalah analisis tingkat kepraktisan dari alat peraga *voucher* yang telah dikembangkan. Pada analisis tingkat kepraktisan ini dilakukan dengan uji coba lapangan terbatas, melalui tanggapan siswa kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa dan kelompok besar yaitu tanggapan yang diberikan oleh 1 guru matematika kelas III dan siswa 28 siswa MI Sunan

Ampel Jember. Hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui sejauh mana alat peraga *voucher* belanja dapat memudahkan guru dan siswa pada proses pembelajaran. Alat peraga *voucher* belanja dapat dikatakan praktis apabila menurut penilaian dari guru dan siswa dapat memenuhi kriteria praktis dan respon yang diberikan oleh siswa dapat menunjukkan kriteria positif.

#### 6. Analisis Tingkat Kepraktisan Kelompok Kecil

Dari hasil penilaian kuesioner tanggapan siswa pada kelompok kecil yang ditunjuk pada tabel 4.5 bahwa hasil penilaian dari 5 peserta didik menunjukkan persentase 97,2% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Pencapaian persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga menurut dari hasil penilaian kuesioner tanggapan dari kelompok kecil bahwa alat peraga *voucher* belanja yang telah dikembangkan dapat dikatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 7. Analisis Tingkat Kepraktisan Kelompok Besar

Sedangkan menurut kuesioner tanggapan dari kelompok besar yaitu guru matematika kelas III MI Sunan Ampel Jember pada tabel 4.6 menunjukkan persentase 90% termasuk ke dalam kriteria "Sangat praktis". Pencapaian persentase tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Pada uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk

mengetahui tingkat kepraktisan dengan memberikan kuesioner tanggapan kepada guru dan siswa setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja.

Berdasarkan kuesioner tanggapan peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja pada tabel 4.7 menunjukkan skor 91,21%. Dengan demikian termasuk pada kriteria “Sangat praktis” sehingga dapat dinyatakan bahwa alat peraga *voucher* belanja ini praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dapat diketahui melalui hasil analisis tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa alat peraga *voucher* dapat mempermudah guru dan siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa alat peraga *voucher* belanja ini memiliki kriteria kepraktisan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 8. Analisis Tingkat Keefektifan

Dari nilai hasil belajar peserta didik pada uji coba lapangan terbatas menggunakan soal yang ada pada alat peraga *voucher* belanja pada tabel 4.8 menunjukkan skor persentase 87,5%. Dengan demikian dapat dikatakan dalam kriteria “Sangat efektif” sehingga alat peraga *voucher* belanja dapat dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman

Alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan dari produk alat peraga yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan tersendiri yang diantaranya: pada tampilan desain alat peraga *voucher* belanja menggunakan kertas HVS yang sudah dilaminating sehingga tahan lama

dan tidak mudah rusak, kemudian dilengkapi juga dengan bentuk rumah, makanan dan minuman mainan yang sudah dilengkapi tanggal kadaluwarsanya, uang mainan, dan papan berhitung. Sehingga pada tampilannya dapat menarik minat siswa untuk belajar, dan siswa juga tidak mudah bosan karena dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain.

Ketertarikan siswa pada produk alat peraga *voucher* belanja merupakan sesuatu yang sangat baik dan dapat bernilai positif untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga termasuk salah satu dari indikator yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menggunakan alat peraga pada proses pembelajaran. Selain itu kelebihan dari alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan peneliti ialah produk alat peraga *voucher* belanja tersebut belum pernah digunakan sebelumnya pada pembelajaran tematik muatan matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman. Dan alat peraga *voucher* belanja ini juga dikaitkan oleh peneliti dengan internet disesuaikan pada perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini. Selain itu alat peraga *voucher* belanja ini juga dilengkapi dengan tata cara penggunaannya, sehingga dapat digunakan oleh guru yang lain ketika ingin menggunakan alat peraga *voucher* belanja ini.

## C. Revisi Produk

### 1. Dari Validasi Ahli Materi

Sebernanya sudah tidak ada revisi di karenakan sesuai dengan materi pembelajaran hanya ada revisi untuk dapat mempertimbangkan



apakah dalam penggunaan alat peraga pembelajaran perlu menggunakan uang mainan dalam transaksi jual beli, serta perlu dilengkapi petunjuk penggunaan alat peraga. Kemudian dari hasil saran dan komentar dari ahli materi peneliti sudah melengkapi dengan menggunakan uang mainan dalam transaksi jual beli, dan juga sudah dilengkapi petunjuk penggunaan alat peraga yang ditempelkan pada sebelah samping bentuk toko alat peraga.

## 2. Dari Validasi Ahli Media/ Desain Alat Peraga

- a. Tampilan media box toko dari depannya menarik baik tampilan luar dan dalam agar mirip dengan toko sebenarnya.
- b. *Voucher* menggunakan laminasi/ laminating agar lebih kuat
- c. Papan hitung dibuat menarik tanggal/kadaluarsa barang lebih besar
- d. Identitas produk belum ada
- e. Variasikan warna gambar agar lebih menarik sesuai karakteristik siswa

Dari hasil komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media/alat peraga maka peneliti sudah melakukan revisi dengan cara melengkapi kekurangan yang ada pada alat peraga *voucher* belanja sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh ahli media/alat peraga. alat peraga *voucher* belanja.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran tematik muatan matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman tema 6 subtema 3 dapat diketahui bahwa:

##### 1. Hasil analisis Desain Alat Peraga Voucher Belanja

Pada hasil analisis masalah yang ditentukan melalui pengisian kuesioner kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan alat peraga *voucher* belanja. Dengan adanya pengembangan alat peraga *voucher* belanja ini dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik muatan matematika.

##### 2. Hasil analisis Data Validasi Produk

Validasi alat peraga *voucher* belanja ini diperoleh oleh dua pakar ahli diantaranya, ahli media/alat peraga dan ahli materi. Berdasarkan analisis data oleh validasi ahli materi menunjukkan skor 94% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga *voucher* belanja dapat membantu guru menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Alat peraga *voucher* belanja dapat membantu untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa tertarik belajar serta tidak mudah bosan. Siswa dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat baik (SB). Berdasarkan hasil dari analisis tersebut, maka alat peraga *voucher*

belanja yang telah dikembangkan oleh peneliti pada muatan matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman dapat dinyatakan "Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas III MI.

Kemudian berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis validasi ahli media/alat peraga yang menunjukkan bahwa pada penilaian validasi ahli media/alat diperoleh nilai akhir dengan persentase skor 82%. Dengan demikian alat peraga *voucher* belanja dapat dikatakan "Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Alat peraga *voucher* belanja ini secara keseluruhan termasuk kedalam kategori baik (B) berdasarkan dari aspek kualitas dan penyajian alat peraga *voucher* belanja. Maka dari itu dapat diketahui bahwa alat peraga *voucher* belanja ini berdasarkan hasil dari penilaian ahli media/alat peraga dan ahli materi dapat dikatakan sudah layak untuk digunakan dan telah memenuhi kriteria valid.

### 3. Hasil analisis Tingkat Kepraktisan

Pada analisis tingkat kepraktisan ini dilakukan dengan uji coba lapangan terbatas, melalui tanggapan siswa kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa dan kelompok besar yaitu tanggapan yang diberikan oleh 1 guru matematika kelas III dan siswa 28 siswa MI Sunan Ampel. Hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui sejauh mana alat peraga *voucher* belanja dapat memudahkan guru dan siswa pada proses pembelajaran. Alat peraga *voucher* belanja dapat dikatakan praktis apabila menurut penilaian dari guru dan siswa dapat memenuhi kriteria praktis dan respon yang diberikan oleh siswa dapat menunjukkan kriteria positif.

#### 4. Analisis Tingkat Kepraktisan Kelompok Kecil

Dari hasil penilaian kuesioner tanggapan siswa pada kelompok kecil yang ditunjuk pada tabel 4.5 bahwa hasil penilaian dari 5 peserta didik menunjukkan persentase 97,2% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Pencapaian presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga menurut dari hasil penilaian kuesioner tanggapan dari kelompok kecil bahwa alat peraga *voucher* belanja yang telah dikembangkan dapat dikatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5. Analisis Tingkat Kepraktisan Kelompok Besar

Sedangkan menurut kuesioner tanggapan dari kelompok besar yaitu guru matematika kelas III MI Sunan Ampel Jember pada tabel 4.6 menunjukkan persentase 90% termasuk ke dalam kriteria "Sangat praktis". Pencapaian presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga alat peraga *voucher* belanja yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Pada uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dengan memberikan kuesioner tanggapan kepada guru dan siswa setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja.

Berdasarkan kuesioner tanggapan peserta didik setelah menggunakan alat peraga *voucher* belanja pada tabel 4.7 menunjukkan skor 91,21%. Dengan demikian termasuk pada kriteria "Sangat praktis" sehingga dapat dinyatakan bahwa alat peraga *voucher* belanja ini praktis

untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dapat diketahui melalui hasil analisis tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa alat peraga *voucher* dapat mempermudah guru dan siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa alat peraga *voucher* belanja ini memiliki kriteria kepraktisan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 6. Analisis Tingkat Keefektifan

Dari nilai hasil belajar siswa pada uji coba lapangan terbatas menggunakan soal tes yang ada pada alat peraga *voucher* belanja menunjukkan skor 87,5% termasuk ke dalam kriteria “Sangat efektif” sehingga menunjukkan bahwa alat peraga *voucher* belanja dapat digunakan sebagai alat peraga pembelajaran tematik muatan matematika pada materi menentukan kadaluarsa makan atau minuman tema 6 subtema 3 kelas III.

#### B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Hasil dari pengembangan produk alat peraga *voucher* belanja pada pembelajaran tematik muatan matematika materi kadaluarsa makanan dan minuman dapat digunakan secara baik dan optimal, oleh karena itu harus ada beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut:

##### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Berikut ini saran untuk pemanfaatan produk alat peraga *voucher* belanja adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum menggunakan alat peraga *voucher* belanja diharapkan guru dan siswa dapat membaca petunjuk penggunaan alat peraga dengan baik dan benar.
- b. Sebelum menggunakan alat peraga *voucher* belanja diharapkan guru memberikan contoh pemahaman terkait cara menggunakan alat peraga *voucher* belanja, agar pada saat alat peraga *voucher* belanja digunakan oleh guru yang lain dapat digunakan dengan mudah tanpa adanya kekeliruan pemahaman.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan ini yaitu alat peraga *voucher* belanja dapat digunakan untuk memudahkan siswa pada materi tematik muatan matematika tema 6 subtema 3 kelas III tentang kadaluarsa makanan dan minuman. Namun, selain alat peraga *voucher* belanja digunakan pada materi kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman diharapkan juga dapat diproduksi dan bisa dibuat untuk materi pelajaran yang lain, serta juga bisa dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran untuk pengembangan produk selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Pada pengembangan produk lebih lanjut terkait dengan alat peraga *voucher* belanja dibuat lebih menarik lagi.
- b. Alat peraga *voucher* belanja dapat dikembangkan pada materi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ahmad Anis et al. *Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Memilih Makanan Sehat Dengan Pembelajaran Literasi Matematika Berbasis Konteks*. Jurnal Gantang: Vol.II No.2. 2017
- Agustin, Silvia Tiffani. *Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 3 Jember*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. 2020.
- Aini, Ani Qurrotul. *Pengaruh Penerapan Penggunaan Voucher Food di Kantin Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Jujur Siswa di SMKN 1 Grati Pasuruan*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2020)
- Aminah, Nuni. *Pembelajaran Tematik Terpadu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Alauddin Makassar. 2021 31
- Ananda, Dr. Rusydi M.Pd. dan Dr. Abdillah, M.Pd. *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, prinsip, dan Model)*. Medan: Lembaga Perduli Pengembangan Pendidikan Indonesia ( LPPPI). 2018
- Anas, Muhammad. *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. 8
- Aryan, Winda et al. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mistar Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat*. Jurnal PRIMARY 1109 No.01. 2017.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Diani, Aulia Ambar dan Sukartono. *Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu: Vol.6 No.3.2022.
- Disemandi, Hari Sutra dan Puteri Ariesta Nadia. *Produk Bahan Pangan Kadaluarsa yang Diperjual Belikan di Supermarket: Suatu Kajian Hukum Perlindungan Konsumen*. Maleo Law Journal: Vol.5 No.2 2021.
- Fahlefi, Rizal et al. *Pemanfaatan Teknologi dalam Pengelolaan Keuangan Santri Melalui Penggunaan Software Akuntansi dan Voucher Belanja di Pesantren*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam: Vol.8 No.2 2022.

- Fatmawati, Dr. Endang Fatmawati, M.Si., M.A. *Pembelajaran Tematik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2022
- Fauzi, Azra et al. *Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Mandala Education: Vol.6 No.1. 2020.
- Ivana, Ayu Putri et al. *Pengelolaan Kantin Berbasis Budaya Hidup Sehat Melalui Pemanfaatan Voucher Food Sebagai Alat Transaksi di Sekolah Dasar*. Jurnal Buletin Literasi Budaya Sekolah: Vol.3 No.1. 2021.
- Jatmiko, Heri. *Tim DVI Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 2 Balapulang*. Jurnal Dialektika Jurusan PGSD: Vol.12 NO.1 2022.
- Jefryadi, M.Pd., *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI. 2021. 112
- Kholil, Mohammad dan Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. *Pembentukan Karakter Siswa*. Yogyakarta: CV Bildung Nusantara, 2021.
- Kholil, Mohammad dan Silvi Zulfiani. *Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi*. EDUCARE: Journal of Primary Education Vol.1 No.2. 2020.
- Lubis, Maulana Arafat, M.Pd. dan Nashran Azizan, M.P.d., *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana. 2020
- Mardawani, M.Pd. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish. 2020
- Monica. *Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Matematika Berbasis Alur Pemrosesan Informasi Pada Kelas I MI Datok Sulaiman Kota Palopo*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. 2021
- Nasrodin. *Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Tutor Sebaya Bagi Siswa SMK Muhammadiyah Delanggu Kelas XI PK Semester Gasal Tahun Pelajaran 2016/2017*. 74
- Omang, Natta Vagonting et al., *Pengembangan Aplikasi Penjualan Voucher Belanja pada Website E-Commerce Perusahaan Retail PT. XYZ*. Jurnal Informatika Atma Jogja: Vol.2 No.2. 2021.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. 5



- Pratiwi, Rokhimah Kusuma. *Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Kelas Awal di SD Negeri Gugus Bekisar Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*. Skripsi: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Semarang. 2017
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015
- Rahmi, Sofia. *Cara Memilih Makanan Jajanan Sehat dan Efek Negatif yang ditimbulkan Apabila Mengonsumsi Makanan Jajanan yang Tidak Sehat Bagi Anak-anak Sekolah Dasar*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian. 2018.
- Riyani, Indun. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Bengkulu. 2019.
- Sa'adah, Lailatul, SE.MM, *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah. 101
- Sapiun, Zulfiayu et al., *Membangun Kesadaran Jajanan Aman Pada Anak Sekolah*. *Jambura Health and Sport Journal*: Vol.1 No.1, 2019
- Sari, Niti. *Penerapan Pembelajaran Tematik Dalam Penanaman Moral Anak Usia Dini di Raudatul Athfal Assalam Jati Agung Lampung Selatan*. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H/ 2018 M. 2018.
- Setyowati, Sri. *Pengembangan Alat Peraga Domino Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Pecahan di Sekolah Dasar*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. 2020. 56-58
- Sugiarso, Shinta et al., *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori*. Prosiding Seminar Nasional FKIP. 2018. 230
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017
- Sutilah, Dewi. *Implementasi Pembelajaran Tematik di MIS Sultan Agung Yogyakarta*. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*: Vol.6 No.2. 2021
- Syuroiyah, Sherin Himatus. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi At The Zoo Melalui Media Voucher Card Siswa Kelas II MI Assyafi'iyah Getung Lamongan*. Skripsi:

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi. 2019

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2021

Ulum, Mamba'ul. *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack untuk meningkatkan visualisasi, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa*, ( Lombok Tengah, NTB, Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. 2021.9

Veronica, Aries. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi. 2022

Yolanda, Rika. *Pembelajaran Tematik Muatan Materi atematika Materi Satuan Waktu Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jembrana Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2022.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bela Audina  
NIM : T20194097  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq  
Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**Bela Audina**  
NIM. T20194097

## Lampiran 2

## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Alat Peraga <i>Voucher</i> Belanja Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Kelas III di MI Sunan Ampel Tahun Ajaran 2022/2023	1. Pengembangan Alat Peraga <i>Voucher</i> Belanja 2. Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3	1. Mendeskripsikan Alat Peraga <i>Voucher</i> Belanja 2. Mendeskripsikan Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3	1. Alat Peraga <i>Voucher</i> Belanja a. Pengertian alat peraga b. Fungsi alat peraga c. Karakteristik alat peraga d. Langkah-langkah pembuatan alat peraga e. Kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga f. Alat peraga <i>voucher</i> belanja	1. Data Primer (Informan): a. Kepala Sekolah b. Guru MI c. Dosen Validasi Ahli Materi dan media atau Alat Peraga d. Peserta didik 2. Data Sekunder (sumber data): a. Buku atau sumber yang relevan	1. Metode penelitian Rnd yang dalam bahasa Inggris <i>research and development</i> 2. Lokasi penelitian di MI Sunan Ampel Slawu Kec. Patrang Jember 3. Subjek Penelitian: a. Guru MI b. Peserta didik c. Dosen validasi ahli materi d. Dosen validasi ahli media/alat peraga 4. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Kuesioner kebutuhan guru dan siswa c. Validasi ahli materi d. Validasi ahli media atau alat peraga e. Kuesioner tanggapan guru dan siswa f. Hasil belajar siswa 5. Prosedur pengembangan data:	1. Bagaimana proses pengembangan alat peraga <i>voucher</i> belanja pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec. Patrang Jember tahun ajaran 2022/2023? 2. Bagaimana kelayakan alat peraga <i>voucher</i> belanja pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec. Patrang Jember tahun ajaran 2022/2023? 3. Bagaimana

		<p>2. Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3</p> <p>a. Pengertian pembelajaran tematik</p> <p>b. Karakteristik pembelajaran tematik</p> <p>c. Landasan pendekatan tematik</p> <p>d. Implementasi pembelajaran tematik</p> <p>e. Keunggulan dan kelemahan pembelajaran tematik terpadu</p> <p>f. Pembelajaran tematik tema 6 subtema 3</p>	<p>Desain pengembangan Borg&amp;Gall yang meliputi, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.</p>	<p>kepraktisan alat peraga voucher belanja pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec.Patrang Jember tahun ajaran 2022/2023?</p> <p>4. Bagaimana keefektifan alat peraga voucher belanja pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec.Patrang Jember tahun ajaran 2022/2023?</p>
--	--	--	---	--

### Lampiran 3

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

**Satuan Pendidikan : MI SUNAN AMPEL SLAWU JEMBER**

**Kelas / Semester : III /Genap**

**Tema 6 : Energi dan Perubahannya**

**Sub Tema 3 : Energi Alternatif**

**Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP**

**Pembelajaran ke : 3**

---

**Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)**

### 11) KOMPETENSI INTI

16. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
17. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
18. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
19. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## 12) KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

### Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1. Menemukan kata/istilah khusus yang berkaitan dengan konsep energi alternatif dengan benar. 3.2.2 Memahami kata/istilah yang telah ditentukan dengan benar.
4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.2.1 Menjelaskan arti pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan konsep energi alternatif dengan benar. 4.2.2. Menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan konsep energi alternatif dengan benar.

### Muatan: SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif	3.2.1. Mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif. 3.2.2. Memahami unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif.
4.1 Membuat karya dekoratif	4.2.1. Merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar. 4.2.2. Membuat karya gambar dekoratif dengan benar.

### Muatan : Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Memahami tentang batas waktu penggunaan makanan dan minuman kemasan. 3.6.2. Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan

	kejadian lain dengan satuan waktu tertentu dengan benar.
<b>4.6</b> Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.	<b>4.6.1.</b> Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan. <b>4.6.2</b> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu penggunaan makanan dan minuman.

### 13) TUJUAN PEMBELAJARAN

- i. Setelah mengamati, peserta didik dapat menemukan kata/istilah khusus yang berkaitan dengan konsep energi alternatif dengan benar.
- ii. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan konsep energi alternatif dengan benar.
- iii. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.
- iv. Setelah mengamati gambar, siswa dapat merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar.
- v. Setelah mengamati, siswa dapat menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan kejadian lain dengan satuan waktu tertentu dengan benar.
- vi. Setelah mengamati, siswa dapat menyelesaikan sehari-hari terkait dengan lama waktu berlangsungnya suatu kejadian dengan benar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### D. MATERI PELAJARAN

#### Materi Bahasa Indonesia

Gerak air termasuk salah satu energi alternatif. Semakin kuat gerak air, semakin besar pula energi yang dihasilkan. Gerak air digunakan untuk menggunakan turbin atau kincir. Gerakan turbin dapat dimanfaatkan untuk banyak hal. Diantaranya menghasilkan listrik dan menggerakkan mesin penggiling gandum.

#### Materi SBdP





Air sangat penting bagi kehidupan makhluk hidup. Manusia membutuhkan air. Hewan dan tumbuhan juga membutuhkan air. Kita harus menjaga ketersediaan air. Menjaga lingkungan tetap bersih termasuk sikap dari menjaga air. Kebersihan air berpengaruh terhadap kesehatan manusia. Oleh karena itu, gunakanlah selalu air yang bersih.

### Materi Matematika

Saat ini banyak minuman kemasan yang dijual. Perhatikan tanda khusus pada kemasan. Tanda yang berubah batas waktu penggunaan air. Apabila melebihi waktu tersebut, maka minuman dalam kemasan sudah tidak dapat digunakan. Kondisi air setelah tanggal tersebut sudah tidak baik. Jika tetap diminum dapat menyebabkan keracunan. Kondisi tidak baik disebut juga kadaluarsa.

## UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Tanda waktu  
penggunaan

### Perhatikan gambar berikut ini !

Lihat tanda 18/07/08. Artinya minuman sebaiknya digunakan sebelum tanggal 18 bulan Juli tahun 2008. Ada kemasan yang menunjukkan waktu secara lengkap. Ada juga kemasan yang tidak lengkap menunjukkan waktu penggunaan.



Cobalah berlatih mengamati waktu penggunaan yang ada pada kemasan berikut ini!

## E. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Metode	: Tanya jawab, Diskusi, Permainan dan Penugasan.

### 14) KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<p>f) Guru memberi salam kepada peserta didik (<b>religius</b>)</p> <p>g) Guru menanyakan kabar peserta didik (<b>rasa ingin tahu</b>)</p> <p>h) Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama untuk menanamkan <b>nilai religius</b>.</p> <p>i) Guru mengecek kehadiran peserta didik untuk memantau <b>kedisiplinan peserta didik (C5)</b>.</p> <p>j) Guru memotivasi peserta didik dengan kata-kata semangat belajar "prestasi tidak dapat diraih tanpa semangat" (<b>motivasi</b>).</p> <p>k) Guru melakukan kegiatan <b>ice breaking</b> tepuk semangat untuk menghidupkan suasana kelas.</p> <p>l) Guru melakukan <b>apersepsi</b>, seperti berikut.</p> <p>8) Tanya jawab dengan peserta didik tentang makanan kemasan.</p> <p>9) Tanya jawab tentang hobi makanan dan minuman.</p> <p>10) Tanya jawab tentang hal-hal yang perlu diperhatikan</p>	<b>10 Menit</b>

	<p>saat membeli makanan dan minuman kemasan.</p> <p>m) Guru menyampaikan garis besar materi yang akan disampaikan, yaitu pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 (<b>Comunication</b>)</p> <p>n) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>c. Ayo Berlatih</b></p> <p>4) Peserta didik berlatih menemukan kata-kata yang terkait dengan energi pada tabel kata.</p> <p>5) Peserta didik memilih 5 kata dari 8 kata yang ada, lalu menuliskan kata-kata tersebut.</p> <p>6) Peserta didik menuliskan penjelasan dari setiap kata yang ditulis.</p> <p><b>8. Ayo Berkreasi</b></p> <p>d) Guru memperlihatkan kepada peserta didik gambar kincir air, kemudian peserta didik memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>e) Peserta didik berlatih membuat gambar kincir angin menggunakan gambar bidang. (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>f) Setelah menggambar peserta didik mengumpulkan tugas tersebut kepada guru.</p> <p><b>3) Ayo Berlatih</b></p> <p>10) Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang batas waktu penggunaan makanan dan minuman serta cara menentukan lamanya waktu penggunaan makanan dan minuman dengan menggunakan alat peraga voucher belanja.</p> <p>11) Guru memperlihatkan alat peraga voucher belanja kepada peserta didik. Pada alat peraga tersebut ada voucher belanja mainan, bentuk toko, bentuk makanan atau minuman mainan, dan papan berhitung.</p> <p>12) Peserta didik berlatih menentukan batas waktu penggunaan makanan dan minuman dari kemasan dengan menggunakan alat peraga voucher belanja.</p> <p>13) Guru menjelaskan kepada peserta didik cara menggunakan alat peraga voucher belanja tersebut.</p> <p>14) Peserta didik mengamati dan mendengarkan penjelasan dari guru.</p> <p>15) Setiap peserta didik akan diberikan voucher belanja, kemudian voucher belanja tersebut dapat ditukar dengan aneka bentuk makanan atau minuman yang telah disediakan pada</p>	<b>50 Menit</b>

	bentuk toko. Kemudian peserta didik dapat menghitung batas waktu penggunaan makanan dan minuman yang telah dibeli dengan menggunakan papan hitung. Jika peserta didik dapat menjawab dengan benar maka makanan atau minuman yang dibeli tadi dapat diambil, namun jika salah peserta didik tidak mendapatkan apapun. Hal tersebut dapat dilakukan secara bergantian oleh peserta didik yang lain dengan tertib.	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4) Bersama-sama guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari <b>(kesimpulan)</b></li> <li>5) Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari <b>untuk mengetahui hasil ketercapaian materi.</b></li> <li>6) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk <b>menyampaikan pendapatnya</b> tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>7) Guru melakukan <b>penilaian</b> hasil belajar peserta didik</li> <li>7) Guru memberikan <b>pesan kepada</b> peserta didik agar tetap semangat dalam belajar</li> <li>8) Sebelum pembelajaran <b>diakhiri</b> guru mengajak semua peserta didik berdoa <b>(religius)</b></li> </ol>	<b>10 Menit</b>

### 15) PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

- 3) Lingkup Penilaian : Sikap, Pengetahuan
- 4) Keterampilan Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap : Pengamatan
  - b. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
- 5) Penilaian Keterampilan : Praktek / Unjuk kerja
- 6) Bentuk Instrumen Penilaian

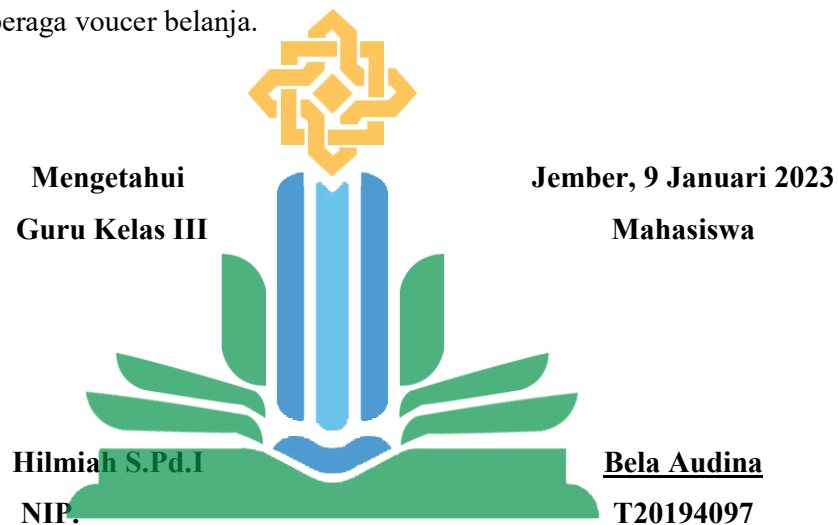
- a. Penilaian Sikap: Rubrik Penilaian Sikap
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes Tulis
- c. Penilaian Keterampilan: Rubrik Keterampilan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 16) SUMBER DAN MEDIA

- H. Buku pedoman guru tema 6 kelas 3 energi dan perubahannya ( buku guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- I. Buku siswa tema 6 kelas 3 energi dan perubahannya ( Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- J. Gambar kincir air.
- K. Alat peraga voucer belanja.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
J E M B E R

## Lampiran 4

### A. Profil Madrasah MI Sunan Ampel

Pendiri Madrasah Ibtidaiyah Sunan Ampel ini diprakarsai oleh K.H Ali, Ust Masito, KH. Ahmad. Kemudian bapak Djumadin memberikan sebidang tanah berukuran seluas  $750 m^2$  sebagai wakaf untuk pendidikan pada tahun 1959. Mesti bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu di subsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat slawu. MI Sunan Ampel merupakan lembaga di bawah naungan kementerian agama yang beralamatkan di jalan manyar no.73 kelurahan slawu. Adapun lokasi MI Sunan Ampel terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas-batas dari lokasi MI Sunan Ampel adalah sebelah utara berbatasan dengan jalan raya, sebelah barat berbatasan dengan toko, sebelah selatan berbatasan dengan rumah penduduk, sebelah timur berbatasan dengan rumah penduduk.

### B. Identitas MI Sunan Ampel

5. Nama Lembaga : MI Sunan Ampel
6. Alamat/Desa : Jalan Manyar No.73 Kelurahan Slawu

- Kecamatan : Patrang  
 Kabupaten : Jember  
 Propinsi : Jawa Timur  
 Kode Pos : 68116  
 No.Telepon : 082336448583  
 7. NSM : 111235090209  
 8. NPSN : 60715668  
 9. Status Tanah : Milik Sendiri  
 10. Luas Tanah : 750 m<sup>2</sup>  
 11. Nama Kepala Sekolah : Holiq, S.Pd.I  
 12. Status Akreditasi : B  
 13. No dan SK Akreditasi : 173/BPA.S/M/SK/XI/2017

### C. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MI Sunan Ampel cukup memadai. Diantaranya madrasah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dipasang di beberapa kelas. dan di perpustakaan tersedia Al-Qur'an. Berikut ini adalah prasarana yang terdapat di MI Sunan Ampel bisa dilihat pada tabel berikut:

No	Prasarana	Jumlah	Baik	Kondisi/Kerusakan		
				Ringan	Sedang	Berat
1.	Kantor Guru	1	1			
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	1			
3.	Ruang Tata	1	1			



	Usaha					
4.	Ruang Kelas	6	6			
5.	Ruang UKS	1	1			
6.	Perpustakaan	1	1			
7.	Toilet Guru	1	1			
8.	Toilet Siswa	2	2			
9.	Kantin	1	1			
10.	Tempat Parkir	1	1			
11.	Komputer	1	1			
12.	Laptop	1	1			
13.	Tempat Cuci Tangan	4	1			

#### D. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MI Sunan Ampel diselenggarakan pada waktu pagi hari dimulai pada pukul 07-12.00 WIB. Menyadari sangat penting nya tenaga pendidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan strata 1 dengan jumlah tenaga seluruh nya ada 10 orang guru. Adapun daftar nama-nama guru MI Sunan Ampel tahun 2022/2023 adalah sebagai berikut:

Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
				Ada	Tidak
Holiq, S.Pd.I	S1	Kepala Madrasah	GTY	✓	
Helmeyah, S.Pd.I	S1	Guru	GTY	✓	
Kurniati, S.Ag	S1	Guru	GTY	✓	
Istifadah, S.Pd.I	S1	Guru	GTY	✓	
Moh. Suryadi, S.Pd.I	S1	Guru	GTY		✓

Yuli Puji Astuti, S.Ag	S1	Guru	GTT	✓	
Eko Molyadi, S.Pd.I	S1	Guru	PNS	✓	
Afifatus Sholeha, S.Pd.I	S1	Guru	PNS	✓	
Samin, S.Pd.I	S1	Guru	PNS	✓	
Amila Nuri A, S.Pd.I	S1	Guru	GTY		✓

### E. Data Peserta Didik

Jumlah siswa secara keseluruhan di MI Sunan Ampel adalah 122 siswa, yang terdiri dari 70 laki-laki dan 52 perempuan. Berikut data siswa di MI Sunan Ampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	9	9	18
II	13	15	28
III	18	10	28
IV	12	4	16
V	8	7	15
VI	10	5	15
Jumlah	70	52	122

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 5

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI MI SUNAN AMPEL

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI MI SUNAN AMPEL, SLAWU KEC. PATRANG JEMBER

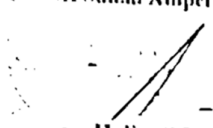
NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDATANGAN
1	3 September 2022	Menyerahkan surat ijin observasi penelitian kepada kepala sekolah MI Sunan Ampel Slawu kec. Patrang Jember	
2	4 Oktober 2022	Pengisian koesioner kebutuhan guru dan siswa kelas III MI Sunan Ampel Slawu kec. Patrang Jember	
3	9 Januari 2023	Validasi alat peraga voucher belanja dengan ahli media yaitu ibu Alfah Nur Ann, M Pd	
4	9 Januari 2023	Validasi alat peraga voucher belanja dengan ahli media yaitu bapak Dr Nino Indrianto, M Pd	
5	16 Februari 2023	Menyerahkan surat permohonan ijin penelitian kepada kepala sekolah MI Sunan Ampel Slawu kec. Patrang Jember	
6	20 Februari 2023	Mengaplikasikan alat peraga voucher belanja dalam pembelajaran di kelas III dengan didampingi oleh guru matematika kelas III MI Sunan Ampel Slawu kec. Patrang Jember	
7	20 Februari 2023	Pengisian koesioner tanggapan guru dan peserta didik terhadap alat peraga Voucher Belanja	
8	21 Februari 2023	Melengkapi data dan dokumentasi	
9	22 Februari 2023	Meminta surat keterangan telah selesai penelitian	

Jember, 22 Februari 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah

MI Sunan Ampel Jember

  
 Holiq, S.Pd.I

## Lampiran 6

## PENYERAHAN SURAT OBSERVASI



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 J. Mawarum No 1 Mangrove Tels (3321) 497550 Fax (3321) 472005,  
 Kode Pos 68133 Website: [stam.jember.ac.id/tarbiyah/jember.uin-khas.ac.id](http://stam.jember.ac.id/tarbiyah/jember.uin-khas.ac.id)

Jember, 3 September 2022

Nomor : -  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Ijin Praktik Penelitian Skripsi

Kepada Yth.  
 Kepala MI. Sunan Ampel  
 Di Tempat

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember tersebut di bawah ini :

Nama : Bela Audina  
 NIM : T20194097  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / PGMI  
 Jenjang : S1

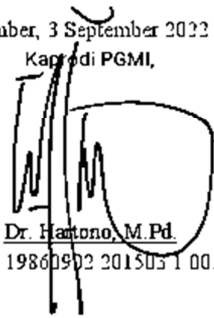
Dalam rangka memenuhi tugas skripsi bermaksud akan mengadakan praktik penelitian pembelajaran di:

Tempat : MI. Sunan Ampel  
 Waktu : Sampai Penelitian Selesai

Berkenaan dengan hal tersebut, kami mohon dapat hormat untuk memberikan ijin praktik penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan pada tempat dan waktu tersebut di atas.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Jember, 3 September 2022  
 Kaprodi PGMI,

  
 Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 19860902 201503 1 001

## Lampiran 7

## PENGISIAN KUESIONER ANALISIS KEBUTUHAN GURU

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Peraga Voucher Belanja Pada Pembelajaran Tematik  
 Tema 6 Subtema 3 Kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec. Patrang Jember  
 Penelitian : Bela Andina  
 Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 UIN KHAS JEMBER

Nama Guru

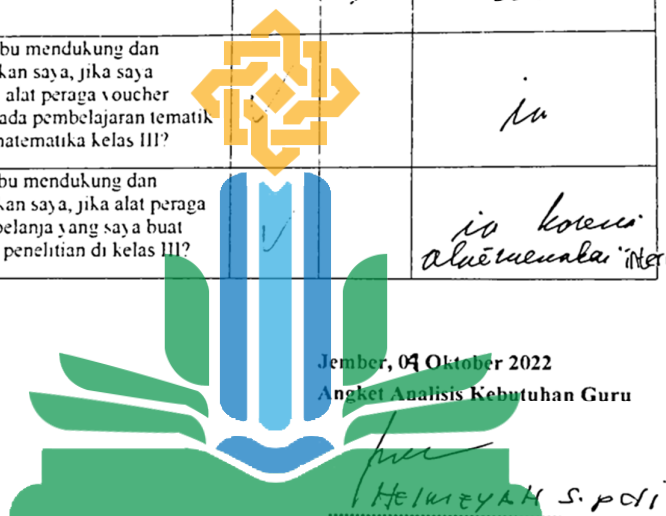
Nama Sekolah

Petunjuk Pengisian Angket

- Mohon bapak/ibu memilih satu jawaban dengan cara memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap paling tepat dan bila bapak/ibu memiliki keterangan khusus mengenai jawaban yang dipilih, silahkan tuliskan pada kolom yang ada di sebelahnya.
- Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih banyak atas bantuan dari bapak/ibu berikan

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Apakah peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan alat peraga matematika?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jawab baik
2	Apakah saat pembelajaran matematika dikelas guru menggunakan alat peraga?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jawab?
3	Apakah alat peraga matematika mudah digunakan dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ya mudah digunakan
4	Apakah dengan penggunaan alat peraga matematika dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Setuju
5	Apakah guru membutuhkan alat peraga matematika dalam pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ya Sebaiknya

6	Apakah dalam pembelajaran matematika di kelas III sebelumnya ibu pernah menggunakan alat peraga yang dapat dihubungkan ke internet?	✓	tidak
7	Apakah dalam pembelajaran matematika di kelas III sebelumnya ibu pernah menggunakan alat peraga voucher belanja?	✓	tidak
8	Apakah ibu pernah mengetahui tentang alat peraga voucher belanja?	✓	tidak
9	Apakah ibu mendukung dan mengizinkan saya, jika saya membuat alat peraga voucher belanja pada pembelajaran tematik muatan matematika kelas III?	✓	ya
10	Apakah ibu mendukung dan mengizinkan saya, jika alat peraga voucher belanja yang saya buat dijadikan penelitian di kelas III?	✓	ya karena akan meneliti internet



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 8

### PENGISIAN KUESIONER KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

#### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Peraga Voucher Belanja Pada Pembelajaran Tematik

Tema 6 Subtema 3 Kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec Patrang Jember

Penelitian : Bela Audina

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
/ UIN KHAS JEMBER

Nama Siswa : FADLY ACHMAD

Nama Sekolah : MI Sunan Ampel Slawu

Hari Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam lembar angket ini sebelum anda memilih.
3. Mohon diisi dengan sejujur-jujurnya karena lembar angket ini tidak mempengaruhi nilai.
4. Mohon berikan tanda (✓) pada setiap pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R		Jawaban	
No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda menyukai pembelajaran tematik muatan matematika?		
2.	Apakah materi pada pembelajaran tematik muatan sangat menyenangkan untuk dipelajari?		

3.	Apakah anda pernah menggunakan alat peraga saat pembelajaran dikelas ?		
4.	Apakah anda senang saat menggunakan alat peraga pembelajaran?		
5.	Apakah anda membutuhkan alat peraga matematika dalam pembelajaran?		
6.	Apakah anda pernah menggunakan alat peraga yang dapat dihubungkan ke internet menggunakan smart phone?		
7.	Apakah sebelumnya anda pernah mengetahui alat peraga voucher belanja?		
8.	Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan alat peraga voucher belanja dalam pembelajaran dikelas?		
9.	Apakah sebelumnya anda mengetahui tentang kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman?		
10.	Apakah anda dapat mengetahui dan menghitung batas waktu kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman kemasan?		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



## Lampiran 9

## VALIDASI AHLI MATERI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor: B-0019/In.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. AFIFAH NUR AINI M.Pd, S.Pd  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada saudara Afifah Nur Aini M.Pd, S.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194097  
 Nama : BELA AUDINA  
 Semester : VII (Tujuh)  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN ALAT PERAGA VOUCHER

BELANJA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA  
 6 SUBTEMA 3 KELAS III MI DI SUNAN AMPEL  
 ISLAWI KECAKUPAN JEMBER TAHUN AJARAN  
 2022/2023  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Januari  
 2023  
 Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

## Lampiran 10

## VALIDASI AHLI MEDIA/ALAT PERAGA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor: B-0019/In.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. AFIFAH NUR AINI M.Pd, S.Pd  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada saudara Afifah Nur Aini M.Pd, S.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194097  
Nama : BELA AUDINA  
Semester : VII ( Tujuh )  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN ALAT PERAGA VOUCHER  
BELANJA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA  
6 SUBTEMA 3 KELAS III MI DI SUNAN AMPEL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
2022/2023

Demikian atas kesediaan dan keresamannya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Januari  
2023  
Kepada Bapak Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
MASHUDI

## Lampiran 11

## SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0689/In.20/3.a/PP.009/02/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIS Sunan Ampel

Jl. Manyar No. 73 Slawu, Kec. Patrang, Kab. Jember, Jawa Timur.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194097

Nama : BELA AUDINA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN ALAT PERAGA VOUCHER BELANJA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 6 SUBTEMA 3 KELAS III MI DI SUNAN AMPEL SLAWU KEC. PATRANG JEMBER TAHUN AJARAN 2022/2023" selama 3 ( tiga ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Holiq, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Februari 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



MASHUDI

## Lampiran 12

## DOKUMENTASI HASIL ANALISIS KEPRAKTISAN PESERTA DIDIK

No	Responden	No Item Soal/Angket										Nilai		Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah Skor	Skor Maksimal	
1	R1	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	46	50	92%
2	R2	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	47	50	94%
3	R3	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	46	50	92%
4	R4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	50	96%
5	R5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	46	50	92%
6	R6	5	5	3	4	4	5	4	5	4	5	44	50	88%
7	R7	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45	50	90%
8	R8	5	5	3	5	3	5	4	4	5	5	44	50	88%
9	R9	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96%
10	R10	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	46	50	92%
11	R11	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45	50	90%
12	R12	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	50	96%
13	R13	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	45	50	90%
14	R14	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	42	50	84%
15	R15	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	46	50	92%
16	R16	5	5	3	5	4	5	5	4	4	5	45	50	90%
17	R17	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	46	50	92%
18	R18	5	5	5	5	5	3	4	3	5	5	45	50	90%
19	R19	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	44	50	88%
20	R20	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	45	50	90%
21	R21	5	3	4	4	4	5	4	4	5	5	44	50	88%
22	R22	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	48	50	92%
23	R23	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96%
24	R24	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	45	50	90%
25	R25	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	44	50	88%
26	R26	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	46	50	92%
27	R27	5	5	5	5	4	4	5	4	3	5	45	50	90%
28	R28	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48	50	96%

## Lampiran 13

## PENGISIAN KUESIONER TANGGAPAN GURU

**KUESIONER TANGGAPAN GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Peraga Voucher Belanja Pada Pembelajaran Tematik  
Tema 6 Subtema 3 Kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec Patrang  
Jember

Penelitian : Bela Audina

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyyah  
/ UIN KHAS JEMBER

Nama Guru : *HEMEYATI S.Pd*

Nama Sekolah : *MI Sunan Ampel*

Hari Tanggal :

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dan keterlaksanaan alat peraga voucher belanja dapat digunakan dan tanggapan peserta didik yang telah mengikuti demonstrasi alat peraga pada uji coba lapangan terbatas.

Petunjuk : Berikan penilaian dengan tanda Checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

tersebut. Jika ada tanggapan/diagnosis/masih belum terpenuhi pada lembar komentar dan saran. Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

1 : Sangat tidak baik	3 : Cukup baik	5 : Sangat baik
2 : Kurang baik	4 : Baik	

Penilaian :

No	Aspek yang Dinilai	Responden				
		1	2	3	4	5
1.	Bentuk dan warna alat peraga voucher belanja menarik minat peserta didik untuk menggunakannya				✓	
2.	Alat peraga voucher belanja disertai dengan petunjuk penggunaan sehingga mudah digunakan				✓	
3.	Materi yang disajikan alat peraga voucher belanja sudah sesuai dengan KD				✓	
4.	Alat Peraga dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran					✓
5.	Alat Peraga Voucher belanja cocok untuk digunakan dalam pembelajaran kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman					✓
6.	Alat Peraga Voucher belanja disajikan dalam bentuk permainan					✓
7.	Alat Peraga Voucher belanja yang disajikan membuat siswa aktif					✓
8.	Alat Peraga Voucher belanja membuat siswa lama					✓
9.	Alat Peraga Voucher belanja dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika				✓	
10.	Alat Peraga Voucher belanja dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

Komentar dan Saran :

Sangat baik sekali alat peraga or. kls ini  
 karena memudahkan bagi anak kami!

Jember, 20 Februari 2023

Kuesioner Tanggapan Guru

*[Signature]*

HELMEYAH S.Pd

NIP.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 14

## PENGISIAN KUESIONER TANGGAPAN PESERTA DIDIK

**KUESIONER TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP ALAT PERAGA VOUCHER BELANJA**

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Peraga Voucer Belanja Pada Pembelajaran Tematik  
Tema 6 Subtema 3 Kelas III di MI Sunan Ampel Slawu Kec Patrang Jember

Penelitian : Bela Audina

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah  
/ UIN KHAS JEMBER

Nama Siswa : Ayu Dina Nur Hafidha

Nama Sekolah : MI Sunan Ampel

Kelas : III

Hari/Tanggal : 10/05/2023

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dan keterlaksanaan alat peraga voucher belanja dapat digunakan dan tanggapan peserta didik yang telah mengikuti demonstrasi alat peraga pada uji coba lapangan terbatas.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI Haji Achmad Siddiq  
JEMBER**

Petunjuk : Berikan penilaian dengan tanda Checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Jika ada yang perlu ditanyakan mohon tuliskan pada lembar komentar dan saran. Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

1 : Tidak Positif	3 : Cukup Positif	5 : Sangat Positif
2 : Kurang Positif	4 : Positif	

Penilaian :



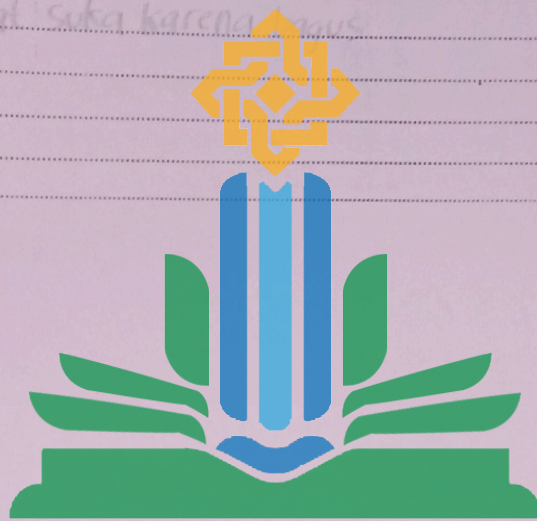
No	Aspek yang Dinilai	Responden				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar matematika menggunakan alat peraga voucher belanja					✓
2.	Warna dan bentuk alat peraga voucher belanja menarik perhatian saya untuk menggunakannya					✓
3.	Saya merasa materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Saya lebih memahami materi pembelajaran tentang kadaluarsa penggunaan makanan dan minuman menggunakan alat peraga voucher belanja					✓
5.	Alat Peraga voucher belanja mudah digunakan karena dilengkapi dengan tatacara penggunaannya					✓
6.	Saya merasa alat peraga voucher belanja dapat digunakan untuk belajar sambil bermain					✓
7.	Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga voucher belanja lebih menyenangkan					✓
8.	Saya merasa alat peraga voucher belanja membuat saya lebih aktif belajar					✓
9.	Saya merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan alat peraga voucher belanja					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

10.	Saya tidak mudah bosan saat menggunakan alat peraga voucher belanja					✓
-----	---	--	--	--	--	---

Komentar dan Saran :

*sangat suka karena praktis*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
 J E M B E R

**Lampiran 15****DOKUMENTASI FOTO BERSAMA GURU DAN SISWA KELAS III  
MI SUNAN AMPEL JEMBER**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 16

## SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

**YAYASAN AL KIROM**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH SUNAN AMPEL**  
Jalan Manyar Nomor 73 Slawu Patrang Jember 68116  
Telepon 082336448583  
E-mail:anasfaurul@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 180 / 13.32.209/02/2023

Bahwa yang bersangkutan telah memenuhi tugas persyaratan skripsi tentang penelitian MATEMATIKA bertempat di MI Sunan Ampel Slawu

Nama : Bela Audina  
Nim : T20194097  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / PGMI  
Jenjang : S1

Demikian atas surat keterangan dari MI Sunan Ampel, agar digunakan sebagai mana mestinya.

Jember, 22 Februari 2023  
Kepala Madrasah

  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

**BIODATA PENULIS****Data Diri**

Nama : Bela Audina  
 NIM : T20194097  
 Tempat Tanggal Lahir : Jember 03 September 2000  
 Alamat : Dusun Mujan, RT: 001 RW: 014, Desa: Klungkung, Kec:  
 Sukorambi Kabupaten Jember.  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Email : audinab50@gmail.com

**Riwayat Pendidikan**

20. Sekolah Dasar : SDN Jumerto 02, 2007-2013
21. Sekolah Menengah Pertama : MTS Negeri 2 Jember, 2013-2016
22. Sekolah Menengah Atas : MAN 2 Jember, 2016-2019
23. Perguruan Tinggi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,  
2019-Sekarang