

**PENGEMBANGAN MEDIA *MONEY BOARD* (MON-BOARD)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA
MATERI NILAI DAN KESETARAAN PECAHAN MATA UANG KELAS II
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH
KELURAHAN MANGLI KALIWATES 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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

HANAIS HAQ
NIM: T20194092

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MONEY BOARD* (MON-BOARD)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA
MATERI NILAI DAN KESETARAAN PECAHAN MATA UANG KELAS II
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH
KELURAHAN MANGLI KALIWATES 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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Hanais Haq
NIM: T20194092

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Mohammad Kholil, M.Pd.
NIP. 198606132015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA *MONEY BOARD* (MON-BOARD)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA
MATERI NILAI DAN KESETARAAN PECAHAN MATA UANG KELAS II
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH
KELURAHAN MANGLI KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Kamis
Tanggal: 22 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198609022015031001

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Nino Indriantoro, M.Pd.

2. Mohammad Kholil, M.Pd.



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I

NIP. 196405111999032001

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

Artinya: Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS.Al-Insyirah Ayat 5-6)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Al Quran dan Terjemahnya, Jakarta(2016)QS Al-Insyirah/94:5-6.hal:1073

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirabbil 'aalamin dengan rasa syukur dan kasih sayang, saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi karunianya dan ridhonya sehingga saya dapat berada dititik ini.
2. Kedua Orang tua, Ibuku tercinta Tatik Apriati, dan Ayahku Winarso. Terimakasih atas segala supportnya, dan doa-doa yang telah diberikan.
3. Kakakku Berliani Sahdi serta adekku Graceva Maryam Syabil terimakasih atas semangat, doa, motivasi, dan kasih sayang yang telah diberikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga segala perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi dapat diselesaikan dengan lancar. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada proram studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan bimbingan,dukungan, dan kemudahan dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan ketulusan hati ucapan terimakasih yang tiada batasnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan sarana prasarana yang memadai selama masa perkuliahan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I, selaku Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd. I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengarahkan kami dalam menyelesaikan mata perkuliahan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu selama masa

perkuliahan serta bimbingan dan arahan dalam proses pengajuan judul skripsi.

5. Bapak Mohammad Kholil, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan dorongan dan arahan dengan sabar untuk membimbing, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak/Ibu dosen PGMI dan Seluruh dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmu selama masa perkuliahan.
7. Bapak Aminulloh, S.Pd., selaku Ahli Media yang telah memberikan masukan terkait media yang dikembangkan, sehingga media dapat terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd., selaku Ahli Materi yang telah memberikan masukan terkait materi yang dikembangkan, sehingga materi dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak Asmad, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah memberikan izin penelitian di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
10. Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd., selaku wali kelas II A yang telah sabar membimbing dari awal hingga akhir saat melakukan penelitian ini.
11. Guru-guru Sekolah Dasar Baiturrohman yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian ini.
12. Siswa-siswi kelas 2A dan 2B yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini dengan antusias.

13. Untuk sahabat-sahabatku Jurika Saliha Ramadhani, Denisha Umairoh, Mei Lailatus Sa'adah. Terimakasih atas dukungan untuk mengerjakan tugas skripsi ini.

14. Semua teman-teman seangkatan PGMI 2019, dan teman-teman baikku yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas kontribusinya selama masa perkuliahan.

Tiada kata yang dapat terucap selain doa dan terimakasih, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan. Maka dari itu, kritik dan saran diharapkan dari berbagai pihak untuk melengkapi kekurangan-kekurangan skripsi ini. Semoga karya dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jember, 22 Juni 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER Penulis

ABSTRAK

Hanais haq, 2023: *Pengembangan Media Money Board (Mon-Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Kelurahan Mangli Kaliwates Jember*

Kata Kunci: Pengembangan, Media Mon-Board, Nilai dan Kesetaraan Mata Uang.

Kurangnya penggunaan Media Pembelajaran menjadi salah satu dampak kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Yaitu pada muatan matematika di sekolah dasar yang sangat memerlukan media pembelajaran. Berdasarkan problem yang ditemui di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah jember yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, yang pada umumnya media sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada kelas rendah karena kelas rendah belum mampu berfikir abstrak. Adapun salah satu materi yang bersifat abstrak di jenjang kelas 2 sekolah dasar yaitu materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.

Rumusan masalah penelitian ini: 1) Bagaimana proses pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman, 2) Bagaimana kelayakan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman, 3) Bagaimana kepraktisan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman, 4) Bagaimana keefektifan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman.

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II, 2) Untuk mengetahui kelayakan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II, 3) Untuk mengetahui kepraktisan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II, 4) Untuk mengetahui keefektifan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II.

Penelitian ini merupakan penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, Subjek Penelitian ini dilakukan dengan ahli validasi, Guru, dan Peserta didik. Kemudian teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di peroleh dari hasil kritik,saran,komentar. Analisis kuantitatif diperoleh data pengumpulan angket dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pengembangan media Mon-Board menggunakan model ADDIE yaitu tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara, tahap desain dilakukan dengan membuat desain media Mon-Board,tahap development dengan melakukan validasi kepada validator, tahap implementasi dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap skala kecil dengan 6 siswa dan tahap skala besar dengan 21 siswa, tahap evaluasi yaitu kesimpulan produk dengan aspek kevalidan,kepraktisan, dan keefektifan. 2) Tingkat kelayakan media Mon-Board memperoleh 93,66%, 3) Tingkat kepraktisan media Mon-Board 89,8% dari respon siswa dan 80% angket respon guru. 4) Tingkat keefektifan media Mon-Board dilinilai *post-test* dan *pre-test* yaitu 86,4%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENYESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSAKA.....	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	22

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN..... 32

- A. Model Penelitian dan Pengembangan 32
- B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 34
- C. Uji Coba Produk..... 37
- D. Lokasi Penelitian..... 40
- E. Instrument Pengumpulan Data..... 41
- F. Teknik Analisis Data..... 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 50

- A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah 50
- B. Penyajian Data Uji Coba..... 54
- C. Analisis Data 86
- D. Revisi Produk 88

BAB V PENUTUP 90

- A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah 90
- B. Kajian Produk yang Telah Direvisi..... 92
- C. Saran Pemanfaatan,Disertasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut
..... 106
- D. Kesimpulan 107

DAFTAR PUSTAKA 111

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 (Persamaan dan Perbedaan penelitian).....	18
Tabel 3.1 (Kategori penilaian skala Likert).....	46
Tabel 3.2 (Kualifikasi Tingkat Kelayakan).....	47
Tabel 3.3 (Kualifikasi Tingkat Kepraktisan).....	48
Tabel 3.4 (Kualifikasi Tingkat Keefektifan).....	49
Tabel 4.1 (Tabel Biodata Guru Kelas 2A).....	52
Tabel 4.2 (Jumlah Peserta Didik Sekolah Dasar Baiturrohman).....	52
Tabel 4.3 (Nama-Nama Kelas 2A).....	53
Tabel 4.4 (Kriteria Kualifikasi Ahli Desain, Ahli Materi, Praktisi Angket) ...	73
Tabel 4.5 (Kriteria Kualifikasi Penilaian Angket Validasi Ahli dan Praktisi Angket)	73
Tabel 4.6 (Hasil Penilaian Ahli Desain).....	74
Tabel 4.7 (Komentar dan Saran Perbaikan dari Ahli Desain).....	76
Tabel 4.8 (Hasil Penilaian Ahli Materi).....	76
Tabel 4.9 (Hasil Penilaian Ahli Praktisi Angket Respon Siswa)	78
Tabel 4.10 (Hasil Penilaian Ahli Praktisi Angket Respon Guru).....	79
Tabel 4.11 (Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Skala Besar)	80
Tabel 4.12 (Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru Skala Besar)	81
Tabel 4.13 (Hasil Rekapitulasi Pre-Test dan Post-Test)	85
Tabel 4.14 (Data Nilai Keseluruhan Validator)	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 (Analisis Penilaian Harian Kelas II A)	4
Gambar 1.2 (Soal dan Jawaban Peserta didik)	5
Gambar 2.1 (Uang Kertas Emisi 2016)	29
Gambar 2.1 (Uang Logam Emisi 2016)	30
Gambar 3.1 (Tahap-tahap Model ADDIE).....	32
Gambar 4.1 (Kondisi Kelas Saat Pembelajaran)	56
Gambar 4.2 (Observasi dikelas 2A)	58
Gambar 4.3 (Triplek Kayu)	61
Gambar 4.4 (Triplek kayu yang sudah dilapisi kertas kartun)	62
Gambar 4.5 (Membuat Judul Media)	62
Gambar 4.6 (Tabel pada Media Mon-Board)	63
Gambar 4.7 (Sterofoam Berbentuk Lingkaran).....	63
Gambar 4.8 (Membuat stererofoam menggunakan kertas lipat)	64
Gambar 4.9 (Tempat Aksesoris dari Kotak Surat)	64
Gambar 4.10 (Desain prosedur penggunaan menggunakan canva)	64
Gambar 4.11 (Depan Media Mon-Board)	66
Gambar 4.12 (Belakang Media Mon-Board).....	66
Gambar 4.13 (Aksesoris Media Mon-Board).....	66
Gambar 4.14 (Uang Lama dan Uang Baru).....	67
Gambar 4.15 (Uji Skala Kecil).....	68
Gambar 4.16 (Penerapan Media Mon-Board Skala Kecil).....	69
Gambar 4.17 (Soal Pre-test skala besar).....	70

Gambar 4.18 (Soal Post-test skala kecil).....	71
Gambar 4.19 (Pengisian Angket Respon Siswa Skala Besar).....	72
Gambar 4.20 (Pengisian Angket Respon Guru Skala Besar)	63
Gambar 4.21 (Tepi Media Mon-Board Sebelum direvisi)	88
Gambar 4.22 (Tepi Media Mon-Board Sesudah direvisi)	88
Gambar 4.23 (Tidak Ada Prosedur Penggunaan Media Mon-Board Sebelum direvisi)	88
Gambar 4.24 (Sudah Ada Prosedur Penggunaan Media Mon-Board Sebelum direvisi)	88
Gambar 4.25 (Warna Media Mon-Board Sebelum direvisi).....	89
Gambar 4.26 (Warna Media Mon-Board Sesudah direvisi).....	89
Gambar 4.27 (Uang Lama Sebelum direvisi).....	89
Gambar 4.28 (Uang Baru Sesudah direvisi).....	89
Gambar 5.1 (Produk yang Telah direvisi)	91

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dapat memberikan arahan dalam mengembangkan jasmani dan rohani yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik dapat melaksanakan hidupnya secara mandiri.¹ Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) disebutkan bahwa pendidikan merupakan proses membentuk sifat seseorang dalam upaya mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan dengan cara mendidik.² Menurut Undang Undang No.1 tahun 2022 pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan pembelajaran serta suasana dalam belajar sehingga pelajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya.³ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. Karena adanya pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan suatu bangsa.

Pendidikan sangat berkaitan dengan menuntut ilmu. Menuntut Ilmu adalah proses perubahan seseorang dalam menentukan jalan hidup yang lebih baik,yaitu menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya untuk

¹Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep,Teori,dan Aplikasinya* (Medan:LPPPI,2009), 24.

²Dep. P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1987), 204.

³Sekretariat Negara RI,Undang-Undang No. 1 tahun 2022 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

memperbaiki kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan.⁴ Menuntut ilmu sudah dianjurkan sejak dini, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan yang terakhir pendidikan tinggi. Dalam islam juga dianjurkan untuk kita menuntut ilmu. Adapun Hadist tentang kewajiban menuntut ilmu Diriwayatkan dari Anas bin Malik RA, Rasulullah bersabda:

طلب العلم فريضة على كل مسلم

Artinya: "Menuntut ilmu ialah kewajiban bagi setiap individu muslim."⁵

Dari kandungan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya menuntut ilmu ialah wajib hukumnya bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan. Ketika Allah telah menurunkan perintah yang mewajibkan atas suatu hal, maka kita harus menaatinya.⁶

Maka dari itu menuntut ilmu sangat wajib dilaksanakan. Dalam menuntut ilmu pada tingkatan sekolah dasar sangat penting karena dapat memberikan dasar-dasar pada tingkat selanjutnya. Karenanya sekolah dasar sangat berpengaruh dalam keberhasilan peserta didik. Namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik, adapun beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu rendahnya sarana dan prasarana, kualitas guru, dan kesejahteraan guru. Dengan demikian itu akan menyebabkan pencapaian prestasi siswa yang tidak memuaskan. Solusi yang dapat dilakukan misalnya,

⁴M. Fadholi Noer, "Menuntut Ilmu Sebagai Transformasi Perubahan Paradigma (*Studi Matan Hadis Nabi saw. dalam Sunan al-Tarmidzi, Kitab al ilm an Rasulullah, Bab Fadhl Thallab al-Ilm. No. Hadis 2572*)" Jurnal: Qathrunâ ,no.1.(Januari-Juni:2014):11.

⁵Rustina N, *Hadis Kewajiban Menuntut Ilmu Dan Menyampaikannya Dalam Buku Siswa Al-Qur'an Hadist Madrasah Aliyah Di Kota Ambon.* (Ambon: LP2M IAIN,2019), 100.

⁶Wikhdatur Khasanah, "Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Islam," Jurnal: Riset Agama.no.2. (2021):300.

dengan cara meningkatkan kualitas dan kuantitas materi pelajaran, dan alat-alat peraga dan sarana-sarana pendidikan, dan sebagainya.⁷

Salah satu materi pembelajaran yang banyak memerlukan alat peraga ialah pembelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak. Keabstrakan matematika didasari karena objeknya yang abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Ciri ini menyebabkan matematika dianggap sebagai pembelajaran yang sulit dan tidak mudah dipelajari. Pada akhirnya banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika.⁸

Salah satu konsep matematika yang abstrak di jenjang SD/MI adalah materi nilai mata uang. Dalam materi ini siswa belum tahu nilai mata uang yang dimiliki. Siswa tahu berapa uang jajan yang mereka peroleh dari orang tua mereka, tetapi dalam membelanjakannya mereka kurang memahami. Oleh karenanya diperlukan penyajian matematika yang menarik yang sesuai dengan tahapan berfikir anak SD\MI.

Adapun hasil wawancara yang dilaksanakan dengan Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd wali kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah beliau mengatakan bahwa:

“Dalam penyampaian pembelajaran materi nilai kesetaraan pecahan mata uang hasilnya kurang efektif, karena kesimpulan hasil belajar siswa yang kurang baik lebih banyak ketimbang hasil belajar siswa yang baik”⁹

⁷ Ihsanul Fajri, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia*, (t.tp: t.p.,t.t.),03.

⁸ Murdiani. “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas Iv Sdn Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong.” *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial* Vol. 4, No. 2 (2018):35.

⁹Robiatul Hasanah, diwawancarai oleh Peneliti, 15 Mei 2023

Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa yang masih banyak di bawah KKM. Berikut hasil dokumentasi nilai siswa yang peneliti peroleh dari guru kelas.

NO	NAMA SISWA	Matematika						
		3.5						
		11	12	13	14	15	Σ	NA
1	AHMAD AFANDI HARIYANTO	0	0	0	0	0	0	0
2	ALYA NAURA ZAKARIA	0	0	4	4	4	12	60
3	DANENDRA JAYA SETIAWAN	4	4	0	0	4	12	60
4	DANINDRA AQLAN ATHALLA	4	4	4	4	4	20	100
5	EGA BIMA SATRIA	4	4	4	4	4	20	100
6	HEFIZA KHAIRA QATRUNNADA	0	0	0	0	0	0	0
7	JASMINE ASSYIFA PUTRI WARDHANA	4	4	4	4	0	16	80
8	JIHAN KHANSHA ARYA DANIARTA	0	0	0	0	0	0	0
9	KHANZA MALIK AZZAHRA	0	4	4	4	4	16	80
10	LUTFIAH NORMA	0	0	4	0	0	4	20
11	MANDA SAYYIDAH NAFISAH AKBAR	0	0	0	0	0	0	0
12	MAULANA AZZAIM PUTRA WIDANTO	4	4	4	4	4	20	100
13	MOCHAMMAD RAIHAN ARAFAT RAZIQIN	0	0	0	4	4	8	40
14	MUHAMMAD ZHARFAN IRFAN NAFIA	0	4	4	4	4	16	80
15	NADA SALSABILAH PUTRI LATHIFAH	0	0	4	4	0	8	40
16	PUTRI BILQIS KHUMAIRHA	0	4	4	0	4	12	60
17	QAIRENNA IZZA FIRDAUS	4	4	4	4	4	20	100
18	RIZQUENA YUS'AN MAULIDYA	0	0	4	4	0	8	40
19	SABIQ EL DIGDA DJAYANTA	0	0	0	0	0	0	0
20	TANIA PUTRI WIDYANTO	0	0	4	4	0	8	40
21	HAWA KHAIRINNISA MUSLIM	0	4	4	4	4	16	80
Jumlah Skor		24	40	56	52	44		
Jumlah Skor Maximal		72	72	72	72	72		
% Skor Tercapai		33.33	55.56	77.78	72.22	61.11		

Gambar 1.1
Analisis Penilaian Harian Kelas II A

Dokumentasi di atas menunjukkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi nilai kesetaraan pecahan mata uang. Berdasarkan data tersebut dari jumlah 21 siswa dinyatakan hanya 8 siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu dengan skor minimal 72. Adapun soal yang disajikan tentang kesetaraan nilai mata uang. Berikut dokumentasi soal dan jawaban siswa yang didapatkan dari kertas ulangan harian siswa kelas II A.

Matematika KD 3.5 dan 4.5

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berapakah kesetaraan nilai uang di atas

- a. Rp 10.000,00, Rp 5.000,00, Rp 5.000,00, Rp 20.000,00, Rp 10.000,00
 b. Rp 5.000,00, Rp 5.000,00, Rp 20.000,00, Rp 5.000,00, Rp 10.000,00
 c. Rp 2.000,00, Rp 15.000,00, Rp 10.000,00

2. Diketahui beberapa harga jenis barang adalah sebagai berikut!

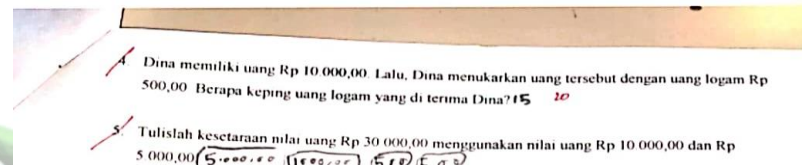
Es krim	Susu	Pastel	donat
Rp 5.000,00	Rp 10.000,00	Rp 2.000,00	Rp 5.000,00

Berapakah kesetaraan dari harga susu ...

- a. Rp 5.000,00, Rp 1.000,00, Rp 1.000,00, Rp 8.000,00
 b. Rp 2.000,00, Rp 10.000,00, Rp 5.000,00, Rp 5.000,00
 c. Rp 5000,00, Rp 5.000,00

3. Uang Rp 20.000,00 dapat di tukar dengan berapa keeping uang Rp 5.000,00?

- a. 5 b. 4 c. 6



Gambar 1.2

Soal dan Jawaban Peserta didik

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwasannya masih banyak kesalahan siswa dalam mengerjakan soal. Adapun terdapat 5 soal pilihan ganda yang telah disajikan, dan hanya terdapat 1 soal jawaban yang benar.¹⁰ Hal tersebut menyatakan bahwa materi nilai kesetaraan pecahan mata uang perlu diulas kembali sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Salah satu upayanya dengan menggunakan media pembelajaran. Adapun setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna namun pertama-tama harus disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk yang kongkret.

Dalam tingkat Anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara tujuh sampai dengan 12 tahun, pada dasarnya siswa sekolah dasar (SD)

¹⁰ Hasil Ulangan Harian Kelas II A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Dengan kata lain penggunaan media (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar memang diperlukan, karena sesuai dengan tingkat berpikir anak. Karenanya mereka akan bisa lebih mudah untuk memahami topik yang akan disajikan, karena anak lebih menghayati matematika secara fakta yang jelas dilihatnya.¹¹ Berdasarkan fakta yang telah ditemukan disekolah, bahwasannya guru jarang memakai media pembelajaran di karenakan penggunaan media pembelajaran sangat merepotkan. Hal ini dibuktikan saat wawancara kepada guru yaitu, Adapun hasil wawancara yang dilaksanakan dengan Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd wali kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah beliau mengatakan bahwa:

“Karena penggunaan media pembelajaran butuh persiapan,saya sudah repot membuat persiapan pembelajaran untuk mengajar,lalu jadwal mengajar yang padat dan perlu mengejar target kurikulum membuat saya tidak mampu dalam membuat media pembelajaran”¹²

Berlandaskan paparan diatas peneliti berinisiatif dalam membuat media pembelajaran, media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media Monboard. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan mata pembelajaran matematika kelas 2 Sekolah Dasar yaitu tentang materi kesetaraan pecahan nilai mata uang untuk membantu siswa dalam memahami materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang dan membantu guru dalam

¹¹ Sukayati dan Agus. *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran SD* (Yogyakarta:PPPPTK,2009),2.

¹² Robiatul Hasanah, diwawancarai oleh Peneliti, 15 Mei 2023.

mengaplikasikan media pembelajaran pada materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Mon-Board. Maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul: Pengembangan Media *Money Board* (Mon-Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Kelurahan Mangli Kaliwates Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
2. Bagaimana kelayakan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
3. Bagaimana kepraktisan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
4. Bagaimana keefektifan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
4. Untuk mengetahui keefektifan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember dengan spesifikasi produk berikut ini:

1. Materi yang terdapat dalam media berkaitan dengan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II tema 3 subtema 2 (Tugasku sehari-hari).

2. Ukuran media Mon-Board yaitu 50,5 x 40 cm.
3. Media Mon-Board terbuat dari potongan kayu (triplek), kertas karton, sterofoam, kertas lipat.
4. Kekuatan media Mon-Board cukup tahan lama jika disimpan dengan baik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Teoritis

Memberikan pengetahuan dan pengembangan ilmu matematika yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika. Khususnya dalam pembelajaran tematik nilai dan kesetaraan mata uang.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam menggunakan alternatif bahan ajar yang menarik dan bermanfaat dalam kegiatan mengajar, dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik materi nilai dan kesetaraan mata uang.

b. Bagi peserta didik

Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik khususnya materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang

c. Sekolah

Dapat memberikan informasi dalam pengembangan bahan ajar yang efisien dan menarik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Peneliti Selanjutnya

Memberikan informasi tambahan dan bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan materi pembelajaran khususnya materi matematika.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, memiliki beberapa asumsi antara lain:

- a. Penggunaan media Mon-Board dalam pembelajaran di kelas membuat siswa mampu memahami materi dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
- b. Pengembangan media Mon-Board yang didesain menarik membuat siswa tidak merasa bosan, melainkan merasa senang pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Belum ada muatan matematika pada pembelajaran tematik materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang yang dikembangkan melalui media pembelajaran Mon-Board.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kelurahan Mangli Kaliwates Jember, memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media Mon-Board terbatas pada mata pembelajaran matematika kesetaraan mata uang.
- b. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah.
- c. Media Mon-Board kurang cocok digunakan pada peserta didik yang berkebutuhan khusus.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media Mon-Board

Media Mon-Board adalah media matematika yang berupa papan uang dalam bentuk media visual. Media monbord dibuat dari bahan triplek kayu yang di lapiasi kertas karton yang berbentuk papan. Media ini menggunakan uang mainan dan gambar tentang harga barang sebagai alat materi yang nantinya ditempelkan pada papan. Dengan menggunakan media ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan juga dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pembelajaran tematik mengemas

beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema. Dalam penelitian ini peneliti mengambil pembelajaran tematik tema 3 dan 4 pada kelas II Sekolah Dasar.

3. Nilai dan kesetaraan pecahan mata uang

Uang merupakan alat tukar yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya diperlukan pemahaman dalam pemakaian uang agar dapat digunakan secara tepat pada kehidupan sehari-hari. Pada konsep matematika kelas II serta termuat dalam buku guru dan buku siswa tema 3 (tugasku sehari-hari), subtema 2 (tugasku sehari-hari di rumah), KD 3.5 dan 4.5. Membahas tentang materi kesetaraan pecahan mata uang yang terdapat pada kelas dan kehidupan nyata sehari-hari. Materi kesetaraan pecahan mata uang ini terbentuk dalam sebuah transaksi kegiatan jual beli.

Dengan definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Mon-Board Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Kelurahan Mangli Kaliwates Jember” merupakan proses dalam mengembangkan suatu produk yaitu media Mon-Board, yang diciptakan guna membantu proses belajar di dalam kelas. Khususnya pada pembelajaran tematik dalam muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang, yang berada pada tingkatan anak kelas 2 sekolah dasar. Dengan adanya produk

tersebut dapat membantu permasalahan yang berada di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan Irmawati Aprilia, Yulina Fadilah, dengan judul Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Mata Uang Di Kelas 2 MI Miftahul Ulum.¹³

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di dalam kelas dan bertujuan dalam mengembangkan profesi guru.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa pada akhir siklus 2 diperoleh rata-rata 84,85 dengan persentase ketuntasan mencapai 88,57%.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwasannya dengan menggunakan media papan mata uang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika materi nilai dan kesetaraan mata uang pada siswa kelas II MI.¹⁴

Dari hasil penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan materi kesetaraan pecahan mata uang pada subjek penelitian kelas II Sekolah Dasar, dan menggunakan media papan uang dalam penelitiannya.

¹³ Irmawati Aprilia, dan Yulina Fadilah, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Mata Uang Di Kelas 2 MI Miftahul Ulum," *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, no.1(Januari,2023):168.

¹⁴ Irmawati Aprilia, dan Yulina Fadilah, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang ," 156.

Sedangkan Perbedaan penelitian ini yakni, model yang digunakan ialah model *Classroom Action Research* (CAR. PTK).

2. Penelitian yang dilakukan Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, dengan judul Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar.¹⁵

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran matematika dalam materi kesetaraan uang di kelas II sekolah dasar, (2) Untuk mengetahui kelayakan dari media Takar Angker, berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: Hasil kevalidan media yaitu 96% dan kevalidan materi sebesar 80% dengan kriteria valid. Hasil kepraktisan media diambil dari angket guru dan peserta didik, sebesar 100% dan 97,5%. Sedangkan hasil keefektifan berupa hasil ketuntasan belajar peserta didik pada pretest dan posttest sebesar 65% dan 95%, sehingga terjadi peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media.¹⁶

Dari hasil penelitian di atas persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE, Materi dalam penelitian ini menggunakan materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang dengan

¹⁵ Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar," *JPGSD*, no. 5, (2023):1129-1138

¹⁶ Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar," 1134.

subjek penelitian kelas II Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan berupa Takar Angker.

3. Penelitian yang dilakukan Modi Wahyu Ningti, Ika Rahmawati, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD.¹⁷

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis web aplikasi wordwall pada pembelajaran matematika materi kesetaraan pecahan mata uang serta mengukur tingkat kelayakannya.

Hasil penelitian di atas mendapatkan persentase sebesar 95,00% untuk validasi materi dan 91,66% untuk validasi angket respon siswa, sedangkan hasil kuesioner pengguna mendapatkan persentase sebesar 96,09%, daya tarik media yang memperoleh nilai sebesar 96,56% dan daya serap media mendapatkan nilai sebesar 95,62%. Berdasarkan hasil yang diperoleh penelitian ini sangat valid dan layak.¹⁸

Dari hasil penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE, Materi dalam penelitian ini menggunakan materi nilai dan kesetaraan mata uang dengan subjek uji

¹⁷ Modi Wahyu Ningti, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD," JPGSD, no. 6 (2022):1317.

¹⁸ Modi Wahyu Ningti, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD," 1320.

coba kelas II Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu media game interaktif.

4. Penelitian yang dilakukan Yuliarmawati Zendrato, dkk. Dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Dengan Menggunakan Media Uang.¹⁹

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDI Rinalolon pada materi nilai dan kesetaraan mata uang dengan menggunakan media uang.

Hasil penelitian pada test awal 55,36% siklus satu 67,71% siklus dua 73,57%. pada siklus dua kemampuan siswa dalam mengurutkan dan menjumlahkan nilai mata uang sudah mampu melakukan lebih dari 1 aktivitas dengan benar, kemampuan guru mengolah pembelajaran siklus satu 67.71% menjadi 95,0% pada siklus dua. Hal ini menunjukkan kemampuan guru meningkat dan terjadinya peningkatan pada aktivitas siswa dalam materi nilai dan kesetaraan mata uang kelas II.²⁰

Dari hasil penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang dengan subjek uji coba kelas II Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yaitu menggunakan model tindak kelas, dan media yang digunakan yaitu menggunakan media uang.

¹⁹ Yuliarmawati Zendrato, dan Oktofianus Nggadas, et.al., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Dengan Menggunakan Media Uang," ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika, no.2 (Juni-November, 2021):148.

²⁰ Yuliarmawati Zendrato, dan Oktofianus Nggadas, et.al., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Dengan Menggunakan Media Uang," 155.

5. Penelitian yang dilakukan Nike Kristi Puspitasari, Asri Kusumaning Ratri, M.Pd, dengan judul Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.²¹

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) Menjelaskan langkah- langkah pengembangan media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung, (2) Menjelaskan kualitas produk media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah kartu setara mata uang logam berupa media papan kapulog untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. (2) Persentase kevalidan/kelayakan 75% setelah melalui evaluasi ahli materi. SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung respon evaluasi guru matematika kelas 3 mendapat kualifikasi/tingkat kelayakan 95%. Tanggapan evaluasi uji lapangan menerima tingkat validitas/kelayakan 2, mencapai 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa cakram kapulaga ini efektif digunakan untuk pembelajaran.²²

²¹ Nike Kristi Puspitasari, dan Asri Kusumaning Ratri, "Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di Sdn 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung," Jurnal: Pena SD, no.2(2019):08.

²² Nike Kristi Puspitasari, dan Asri Kusumaning Ratri, "Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di Sdn 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung,"20.

Dari hasil penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE, Materi dalam penelitian ini menggunakan materi nilai dan produk yang dikembangkan berupa papan. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan penelitian

No	Penulis, Tahun, Judul, Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1.	Irmawati Aprilia, Yulina Fadilah, 2023, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Mata Uang Di Kelas 2 MI Miftahul Ulum".	<ol style="list-style-type: none"> Materi dalam penelitian ini dan penelitian tersebut adalah kesetaraan pecahan mata uang. Subjek Penelitian ini dan penelitian tersebut adalah kelas II. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dan penelitian tersebut ialah menggunakan papan dan uang. 	<ol style="list-style-type: none"> Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, sedangkan penelitian tersebut menggunakan model <i>Classroom Action Research</i> disingkat (CAR. PTK)
2.	Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, 2023, "Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini 	<ol style="list-style-type: none"> Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Mon-Board, sedangkan dalam

1	2	3	4
	Kelas II Sekolah Dasar”.	<p>dan penelitian tersebut ialah R&D dengan menggunakan model ADDIE.</p> <p>2. Materi dalam penelitian ini dan penelitian tersebut menggunakan materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang</p> <p>3. Subjek penelitian ini dan penelitian tersebut yaitu kelas II Sekolah Dasar.</p>	penelitian tersebut berupa Takar Angker.
3.	Modi Wahyu Ningti, Ika Rahmawati, 2022, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sd”.	<p>1. Model yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian tersebut adalah model pengembangan ADDIE.</p> <p>2. Muatan dalam penelitian ini dan penelitian tersebut adalah kesetaraan</p> <p>3. Subjek Penelitian ini dan penelitian tersebut adalah kelas II.</p>	1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Mon-Board, sedangkan dalam penelitian tersebut Game Interaktif.

1	2	3	4
4.	Yuliarmawati Zandrato, Oktofianus Nggadas, Kristoforus Djawa Djong, Wilfridus Beda Nuba, Dosinaeng, 2021, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Dengan Menggunakan Media Uang"	1. Muatan dalam penelitian ini dan penelitian tersebut adalah kesetaraan pecahan mata uang. 2. Subjek Penelitian ini dan penelitian tersebut adalah kelas II	1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Mon-Board, sedangkan dalam penelitian tersebut menggunakan media uang. 2. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE dan penelitian tersebut adalah model tindak kelas
5.	Nike Kristi Puspitasari, Asri Kusumaning Ratri, M.Pd, 2019, "Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Sdn 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung".	1. Model yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian tersebut adalah model pengembangan ADDIE. 2. Produk yang dihasilkan sama-sama berupa papan. 3. Materi penelitian yaitu tentang kesetaraan nilai mata uang.	1. Subjek penelitian. Ini adalah siswa kelas II, Sedangkan peneliti tersebut siswa kelas III

Berdasarkan tabel di atas diketahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya dengan penelitian ini. Adapun rata-rata perbedaannya terletak pada waktu penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, model penelitian. Sedangkan persamaan dalam

penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan sama-sama dalam tahap mengembangkan media. Adapun media dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu yang telah di modikasi menjadi media Mon-Board.

B. Kajian Teori

1. Media Mon-Board

a. Pengertian Media Mon-Board

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (Individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa.²³

Media Mon-Board diadaptasi dalam media yang telah dibuat oleh penelitian terdahulu, yaitu media papan kapulog yang dikembangkan dengan tujuan membantu siswa dalam memahami dan mengenal nilai pecahan logam. Media kapulog didesain berdasarkan standar kompetensi dasar yang ada pada kelas III. Media ini berbentuk papan persegi panjang yang dikaitkan menjadi satu agar bisa dibuka dan ditutup dengan mudah.²⁴ Adapun yang kedua media lain yang menjadi acuan dalam pembuatan media Mon-Board ini terdapat pada penelitian terdahulu yaitu media papan uang, media ini berbentuk papan dengan tempelan gambar pecahan uang yang bisa

²³Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta:Kencana,2016),03.

²⁴Puspitasari, dan Ratri, Pengembangan Media Papan Kapulog,05.

mempermudah peserta didik dalam memahami, menyamakan dan menyusun nilai pecahan mata uang.²⁵

Berdasarkan kedua penelitian sebelumnya, media Mon-Board dirancang sebagai media pembelajaran matematika dua dimensi yang digunakan dengan cara menyampaikan materi dengan layar yang mempunyai ukuran panjang kali lebar. Dengan tujuan penggunaan media agar peserta didik tidak perlu lagi membayangkan media tersebut dan dapat langsung mempraktikkannya.²⁶

Media Mon-Board yaitu media visual yang berbentuk papan yang berisikan tabel didalamnya, terdapat 4 kolom *horizontal* (harga barang, uang saya, uang kembalian, penyetaraan), dan terdapat 4 kolom *vertical*. Media Mon-Board diparagakan dengan media uang mainan, gambar soal, dan pin. Mon-Board diambil dari kata *money* dan *board* dalam Bahasa Inggris, *Money* atau dalam Bahasa Indonesia adalah uang. Uang yaitu suatu benda yang dapat ditukarkan dengan bendalain, dapat digunakan untuk menilai benda lain, dan dapat kita simpan.²⁷ *Board* atau dalam Bahasa Indonesia adalah papan. Papan merupakan kayu(besi, batu, dsb) yang lebar dan tipis.²⁸ Media Mon-Board

²⁵ Aprilia, dan Fadilah, Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang, 160.

²⁶ Khoirul Anwar Dwi, dan Agus Sudjimat, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Dua Dimensi, Tiga Dimensi, Dan Bakat Mekanik Terhadap Hasil Belajar Sistem Pengapian Motor Bensin Di Smk Kota Mojokerto" Teknologi Dan Kejuruan, no. 2, (September, 2009): 142.

²⁷ Solikin dan Suseno, *Uang Pengertian, Penciptaan, dan Peranannya dalam Perekonomian* (Jakarta: Puskas Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSK) BI, 2002) 03.

²⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia

digunakan dalam materi pembelajaran kesetaraan nilai mata uang pada jenjang kelas II sekolah dasar.

Dalam materi nilai kesetaraan mata uang Media Mon-Board didesain menggunakan permainan transaksi jual beli yang bertujuan agar pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas dapat dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, supaya belajar lebih bermakna, dan dapat menciptakan konsep baru serta informasi baru yang dapat di hubungkan oleh konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif siswa, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.²⁹

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Mon-Board

Media Mon-Board ialah media visual yang menurut Rifa'i kelebihan media visual dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan karena siswa melihatnya dengan konkrit, dilengkapi dengan warna-warna sehingga dapat menarik perhatian siswa, pembuatannya relative mudah dan murah. Kekurangan pada media visual yaitu: memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatannya, penyajian pesan hanya beberapa unsur penglihatan.³⁰

Adapun media Mon-Board memiliki kelebihan dan kekurangan yang sama seperti jenisnya yaitu media visual, sebagai berikut:

²⁹ Mohammad Kholil, dan Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, no.1 (Desember,2019):56.

³⁰ Rifa'I (2007) dalam Abdul Wahab, Junaedi, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).21.

- 1) Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan media sangat mudah untuk didapatkan.
- 2) Media Mon-Board sangat sederhana sehingga mudah diaplikasikan sesuai tingkatan anak kelas II sekolah dasar.
- 3) Media Mon-Board tahan lama karena bahan dasarnya terbuat dari triplek kayu.
- 4) Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah.

Kekurangan dalam media Mon-Board adalah:

- 1) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.
- 2) Ukuran media monbord tidak cocok untuk dibawa kemanapun.
- 3) Hanya digunakan dalam materi kesetaraan pecahan mata uang.³¹

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.³²

Tema-tema ini dapat ditautkan dalam beberapa mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

³¹ Abdul Wahab, Junaedi, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*.23.

³² Faisal, dan Stelly Martha Lova, *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, (Medan:CV. Harapan Cerdas,2018).23.

Sebagai contoh, tema "Air" dapat ditinjau dari mata pelajaran Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI) ~ 13 Fisika, Kimia, Biologi dan Matematika.³³

b. Muatan Matematika Pada Buku Tematik di SD/MI

Pada kurikulum 2013, pemerintah menyediakan buku tematik kurikulum 2013 sebagai pegangan dalam proses pembelajaran. Dalam buku tematik terdapat materi matematika yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran.³⁴

Pembelajaran Matematika telah diajarkan sejak di sekolah dasar, dan termaksud dalam muatan pada buku tematik pada tingkat kelas rendah. Karena matematika sekolah itu sangat penting bagi siswa. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik mulai dengan jenjang sekolah dasar sampai dengan kejenjang berikutnya.

Tujuan matematika sekolah, khususnya Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan siswa dalam menghadapi perubahan kehidupan dunia yang selalu berkembang melalui tindakan yang didasari pemikiran kritis, logis, rasional, cermat, jujur, efektif dan efisien.
- 2) Memahamkan siswa dalam konsep matematika.
- 3) Menumbuhkan kemampuan siswa dalam menggunakan penalaran.

³³ Ahmad Sulhan, dan Ahmad Khalakul Khairi, *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Mataram:Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram,2019).13.

³⁴ Jannah Ulfah1, dan Rizka Febriyani Awliyah , dkk, "Analisis Buku Tematik Kelas 1 SD/MI Muatan Matematika Tema 1 Diriku,"Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 4, no.1 (2021):46.

- 4) Melatih siswa dalam menyelesaikan masalah.
- 5) Mengutarakan ide menggunakan simbol, grafik, table, diagram.
- 6) Menumbuhkan minat dalam mempelajari matematika, sehingga dapat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Didalam teori Bruber dikatakan bahwa belajar matematika tentang konsep struktur matematika peserta didik dapat dibelajarkan mulai dari tahap konkrit menuju abstrak dengan melihat tingkap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Hal ini mengacu pada teorinya Piagnet, dimana anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkrit.³⁵

3. Nilai dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang

a. Mata uang

Menurut teori konvensional, uang dapat dilihat dari dua sisi, yaitu sisi hukum dan sisi fungsi. Secara hukum, uang adalah sesuatu yang dirumuskan oleh undang-undang sebagai uang. Sementara secara fungsi, uang adalah segala sesuatu yang menjalankan fungsinya sebagai uang. Fungsi uang secara umum adalah sebagai berikut :

- 1) Alat tukar menukar (*medium of exchange*)

Uang dikenal sebagai alat tukar pada saat ini, sebelum adanya uang masyarakat dahulu menggunakan barang sebagai alat tukar menukar. Uang dapat ditukarkan dengan barang maupun jasa.

³⁵ Erna Yayuk, dkk, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan* (Malang:UMM Press,2018).03-27.

2) Satuan hitung (*unit of account*)

Uang dapat menjadikan pengukur nilai barang maupun jasa, dengan adanya uang sebuah barang dan jasa dapat di nilai dengan uang dengan begitu dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan perhitungan.

3) Penimbun kekayaan (*store of value*)

Uang dapat digunakan sebagai tolak ukur kekayaan. Penumpukan uang sebagai fungsi sekunder dari uang dan juga mendukung keuangan anggota masyarakat karena dapat membantu mereka menabung untuk masa depan.³⁶

Berdasarkan kesimpulan di atas uang berperan penting dalam perekonomian, uang dapat memudahkan transaksi barang dan jasa di antara individu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan. Uang sebagai alat tukar menukar sebagai media dalam mengatasi kesulitan akibat barter dalam memenuhi kebutuhan. Kehadiran uang pada zaman modern dapat membantu manusia baik individu maupun kelompok.³⁷

Adapun jenis-jenis uang, terdapat beberapa jenis mata uang yang beredar di masyarakat. Adapun jenis-jenis uang tersebut sebagai berikut:

a) Uang Bernilai Penuh (*Full Bodies Money*)

³⁶Wulan Sari Septi, "Perkembangan Dan Pemikiran Uang Dari Masa Ke Masa," *An-Nisbah*, no.03(Oktobre,2016):23.

³⁷ Nasfi, Akhmad Solikin, dkk, *Uang dan Perbankan*, (Bandung: Grup CV. Widina Media Utama,2022).154.

Mata uang yang nilai fisik atau absolutnya sama dengan nilai nominal atau nilai moneter, yang biasa disebut dengan istilah Full Bodied Money.

b) Uang Token (*Token Money*)

Uang token adalah mata uang yang nilai intrinsik/nyata kurang. Uang kertas dan tagihan pemerintah atau koin dengan nilai timah, aluminium, nikel, platinum biasanya dimasukkan dalam uang token money karena nilai nominal/moneternya seringkali lebih tinggi dari nilai fisik/fisiknya.

c) Uang Kertas (*Paper/Folding Money*)

Uang kertas yang bahasa asingnya paper money, uang kertas sering disebut dengan folding money (uang yang dapat dilipat lipatan). Uang kertas adalah uang yang terbuat dari kertas

dengan gambar dan cap tertentu sebagai alat pembayaran yang sah.³⁸ Berikut ini ialah seri uang yang diterbitkan oleh Bank Indonesia tahun emisi 2016.



Gambar 2.1
(Uang Kertas Emisi 2016)

Sumber: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Rupiah>

d) Uang Logam

³⁸ Febria Angraini Puji Lestari dkk, *Manajemen Keuangan*, (Sumatera Barat:PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 17.

Uang logam yaitu uang yang terbuat dari logam yaitu emas, dan perak. Karena keduanya memiliki sifat yang tinggi dan stabil, bentuk yang mudah dikenali, tidak mudah hancur atau tahan lama, dan dapat dibagi menjadi satuan yang lebih kecil tanpa mengurangi nilai.³⁹ Berikut ini ialah seri uang yang diterbitkan oleh Bank Indonesia tahun emisi 2016:



Gambar 2.2
(Uang Logam Emisi 2016)

Sumber: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Rupiah>

e) Uang Giral

Giro (uang simpanan bank) adalah kewajiban bank yang penarikannya dapat dilakukan setiap saat dengan cek atau transfer bank. Cek adalah wesel yang dibuat untuk pembawa dan disajikan ke bank yang ditunjuk untuk pembayaran tunai. Giro adalah perintah pembayaran ke bank melalui transfer bank atas nama perorangan atau badan hukum.⁴⁰

b. Kesetaraan pecahan nilai mata uang

Materi kesetaraan mata uang merupakan muatan matematika pada tema 3 kelas 2 SD/MI, pada KD 3.5 yaitu menjelaskan nilai dan

³⁹ Febria Angraini Puji Lestari dkk, *Manajemen Keuangan*, 18.

⁴⁰ Lubis, Nawazirul dan Suryanto, *Uang dan Perbankan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 117.

kesetaraan mata uang. Untuk KD 4.5 yaitu mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan mata uang. Kesetaraan mata uang berasal dari kata kesetaraan dan mata uang. Kesetaraan merupakan persamaan kedudukan atau persamaan tingkatan yang mempunyai nilai sama. Sedangkan mata uang merupakan uang kertas dan uang logam yang berlaku di negara kita. Jadi kesetaraan mata uang merupakan kumpulan uang dengan nilai yang sama. Contoh: Rp.5.000,00, setara dengan 5 lembar uang seribuan, atau setara dengan 10 keping uang lima ratusan,⁴¹



⁴¹ Minhajul Ngabidin dan Kepala/Guru Sekolah, *Pembelajaran Masa Pandemi Inovasi Tiada Henti* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021).121.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti oleh produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.⁴² Menurut Sugiyono metode pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.⁴³ Tujuan utama dalam metode *Research and Development (R&D)* adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk di manfaatkan di sekolah maupun lembaga lainnya.⁴⁴ Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan suatu produk media pembelajaran untuk menghasilkan produk berupa media matematika berbasis Mon-Board pada pembelajaran tematik materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II SD/MI. Dan untuk menguji pengaruh produk media monbord terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD/MI.

Adapun model atau pendekatan perancangan sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan program

⁴²Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Sleman, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 08.

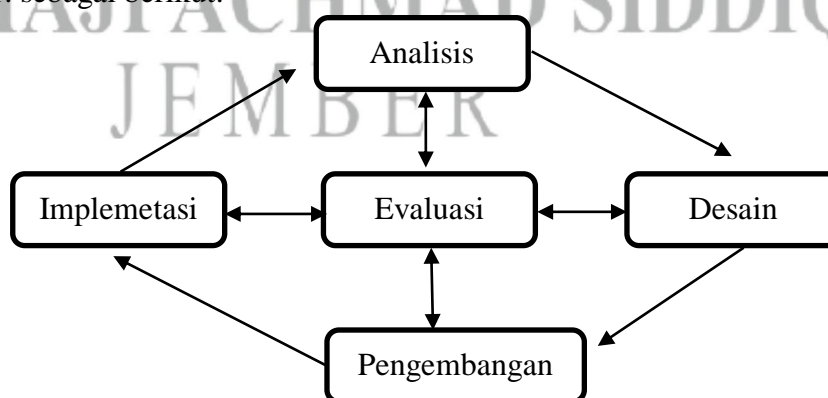
⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabet, Cetak 19, 2013), 407.

⁴⁴Muhammad Shaleh Assingily, *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*, (Yogyakarta: K-Media, 2021), 10.

pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan yang efektif dan efisien adalah model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE bersifat sederhana dan dapat diikuti secara bertahap dan sistematis untuk membuat program pelatihan yang komprehensif.⁴⁵

Alasan peneliti memilih menggunakan model ADDIE ialah dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan dalam tahapannya yang sistematis, dan sangat sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap yang dilakukan terdapat evaluasi dan revisi yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Menurut Sugiyono Model ADDIE terdiri atas lima tahapan diantaranya Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).⁴⁶

Adapun tahap-tahap model ADDIE tersebut dapat diilustrasikan pada gambar 1.1. sebagai berikut:



Gambar 3.1
(Tahap-Tahap Model ADDIE)

⁴⁵Benny A. dan Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model Addie*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 22-23.

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (Bandung: IKAPI, 2016), 36.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang peneliti gunakan, maka tahapan-tahapan prosedur pengembangan model ADDIE pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Menurut Sugiyono, Analisis berhubungan pada kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.⁴⁷ Adapun tahap analisis terbagi menjadi dua yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada pengumpulan informasi tentang ketersediaan sumber belajar dan bahan ajar, kurikulum yang diterapkan oleh sekolah, dan cara guru mengajar di kelas. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas II dan peserta didik di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

b. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang materi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun tahap ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk mengumpulkan semua informasi tentang materi kesetaraan mata uang.

⁴⁷ Sugiyono, 36.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis langkah selanjutnya adalah kegiatan menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran yang akan diisi oleh validator ahli dan menyusun angket respon tentang kemenarikan media pembelajaran yang akan diisi oleh siswa. Menurut Sugiyono, Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan.⁴⁸ Pada tahap desain peneliti juga melakukan perancangan produk berupa rancangan media Mon-Board. Pada tahap ini peneliti juga melakukan penyusunan materi untuk menentukan teks materi berupa soal dan jawaban yang akan dimuat pada rencana pembelajaran RPP untuk produk media Mon-Board.

3. Pengembangan (*Development*)

Menurut Sugiyono, development merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba produk.⁴⁹ Hasil dari pengembangan Mon-Board akan diuji cobakan dengan Uji kelayakan desain dan materi. Adapun rinciannya sebagai berikut:

- a. Uji Kelayakan / Validasi Ahli Mengetahui valid tidaknya suatu media dengan kualifikasi tertentu maka dilakukan uji/validasi .

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk media pembelajaran Mon-Board layak digunakan atau tidak. Validasi ini dikatakan juga validasi rasional karena bersifat penilaian yang berdasarkan pemikiran rasional dan belum adanya fakta

⁴⁸ Sugiyono, 36.

⁴⁹ Sugiyono, 38.

lapangan. Uji validasi desain terdiri dari dua tahap yaitu sebagai berikut :

1) Uji Ahli Materi

Mengetahui kesesuaian materi, kebenaran urutan materi, serta kebenaran bahasa merupakan tujuan dari uji ahli materi. Ahli materi mengkaji aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa pada media Mon-Board.

2) Uji Ahli Desain

Mengetahui ketepatan standar minimal yang berguna dalam menyusun media dan untuk mengetahui kemenarikan dari media tersebut merupakan tujuan dari uji ahli desain. Ahli desain merupakan seorang ahli desain pada bidang teknologi pendidikan.

3) Uji Ahli Praktisi Angket

Mengetahui kesesuaian angket, kebenaran urutan angket, serta kebenaran bahasa angket, merupakan tujuan dari uji ahli praktisi angket. Ahli angket mengkaji aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, pada media Mon-Board.

4. Implementasi (*Implementation*)

Menurut Sugiyono, tahap *Implementation* adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk.⁵⁰ Pada tahap ini, media pembelajaran Mon-Board yang sudah divalidasi dan sudah dilakukan

⁵⁰ Sugiyono, 38.

revisi atau perbaikan akan diuji coba kepada pada siswa kelas II SD Baiturrohman dengan 2 tahap,yaitu skala kecil dengan jumlah 6 siswa,dan skala besar yang berjumlah 21 siswa. Siswa akan diberikan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Siswa dan pendidik juga akan diberikan angket kemenarikan media Mon-Board.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah media pembelajaran di uji coba, maka peneliti melakukan perbandingan hasil nilai pre-test siswa yang didapatkan dengan nilai post-test siswa yang didapatkan pada tahap uji coba. Setelah itu peneliti menganalisis data yang didapat dari angket para validator dan angket dari para siswa. Peneliti juga menganalisis data yang didapatkan dari siswa untuk menentukan pengaruh produk media pembelajaran Mon-Board terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap ini akan dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran Mon-Board yang sudah diuji coba dan sudah direvisi.

C. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari uji coba produk untuk mendapatkan informasi apakah media yang dikembangkan dalam menyampaikan materi lebih efektif dan bermanfaat atau tidak dibandingkan dengan bahan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebelumnya.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan ahli validator media, validator materi dan praktisi angket, guru, dan peserta didik.

a. Validator Ahli Media

Validator ahli media dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bawasanya Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media. Oleh karena itu penelitian ini memilih Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd sebagai validator media Mon-Board, dan memberikan komentar serta saran terkait pengembangan media Mon-Board.

b. Validator Ahli Materi dan Praktisi Angket

Validator ahli materi dan praktisi angket oleh Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Alasan peneliti memilih Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. sebagai validator ahli materi dan praktisi angket karena Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. adalah dosen mata kuliah matematika, yang berkaitan dengan muatan dalam penelitian ini yaitu matematika. Oleh karenanya peneliti memilih ahli materi dan praktisi angket berdasarkan keahlian validator terkait materi nilai dan kesetaraan mata uang.

c. Guru

Guru Sekolah Dasar Baiturrohman merupakan sasaran dalam penelitian ini yaitu wali kelas II A Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd. dan Kepala sekolah Bapak Asmad, M.Pd.

d. Peserta didik

Pada kelas kecil dilakukan dengan peserta didik kelas II B di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah yang berjumlah 6 siswa. Pada kelas besar dengan peserta didik kelas II A di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah yang berjumlah 21 siswa.

3. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan informasi yang diperlukan mengenai produk yang akan dikembangkan. Data digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran Mon-Board. Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dibagi menjadi tiga jenis sebagai berikut:

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang di kembangkan. Data yang dikumpulkan berupa hasil persentase untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media Mon-Board serta hasil nilai pre-test dan post-test siswa kelas II SD Baiturrohman.

b. Data kualitatif

Data kualitatif meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumen-dokumen, dan teknik-teknik perlengkapan.⁵¹ Data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara guru dan siswa, hasil komentar dan saran dari para ahli/validator serta dokumen mengenai siswa dan perangkat mengajar guru.

D. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilaksanakan. Penetapan suatu lokasi penelitian merupakan tahapan penting dalam penelitian, karena dengan adanya lokasi penelitian maka akan mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun pada penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Baiturrohmah Griya Mangli Indah Jember. Alasan peneliti memilih lokasi atau wilayah tersebut karena peneliti pernah melaksanakan praktik mengajar di sana, sehingga peneliti cukup mengetahui kondisi perkembangan pendidikan yang menjadi tujuan penelitian, dan dari fenomena yang diamati bahwasannya sebagian besar pendidik menggunakan metode ceramah untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga sangat jarang pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik. Sehingga peserta didik yang memiliki sifat aktif (susah diatur) akan menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif, dengan diterapkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran diharapkan mengalihkan pandangan peserta didik untuk fokus terhadap materi.

⁵¹Sandu Siyoto, dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi dan Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 11.

E. Instrument Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data ialah tahap yang sangat strategis dalam penelitian, karena tujuan penelitian ialah memperoleh data.⁵²

Instrument pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan:

1. Wawancara

Wawancara atau pengamatan yang dimaksud disini adalah “deskripsi secara sistematis tentang kejadian dan tingkah laku dalam *setting* social yang dipilih untuk diteliti”. Pengamatan dapat bervariasi mulai dari yang sangat berstruktur dengan catatan rinci mengenai tingkah laku sampai dengan deskripsi yang paling kabur tentang kejadian dan tingkah laku. Sedangkan wawancara adalah teknik pengumpulan data yang didasarkan pada percakapan secara intensif dengan suatu tujuan.⁵³ Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan lebih awal dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan memperoleh informasi yang lebih mendalam. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan salah satu siswa kelas II yaitu Hefiza Khaira Qatrunna, dan Wali kelas IIA Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yakni Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd., dan Kepala sekolah Bapak Asmad, M.Pd. Adapun hasil wawancara yang dilakukan yaitu:

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 224.

⁵³Sigit Hermawan dan Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif)*, (Malang:Media Nusa Creative,2016), 48.

Wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah pada tanggal senin,15 mei 2023 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.⁵⁴ Hasil wawancara sebagai berikut:

- a. Apa saja tugas dan tanggung jawab bapak sebagai kepala sekolah? Saya disini bertugas membimbing guru serta siswa dalam melaksanakan program pembelajaran, membuat program kerja terkait visi dan misi sekolah, mengelola administrasi sekolah dik.
- b. Di Sekolah Dasar Baiturrohman ini terdapat berapa kelas pak? Disini terdapat 10 kelas, kelas 1 sampai 4 terdapat 2 kelas A dan B, kelas 5 sampai 6 hanya 1 kelas.
- c. Apa budaya yang dapat diunggulkan di sekolah ini pak? Budaya sehari-hari di sekolah disini yaitu guru menyambut siswa di depan gerbang saat pagi hari,lalu murojaah bersama juz 30 setelah selesai melaksanakan sholat dhuha berjamaah. Setiap hari jumat ada pembacaan asmaul husna, infaq, dan pengecekan kuku siswa. Juga dibiasakan disini siswa untuk menerapkan hal yang baik seperti menata sandal saat masuk masjid, berdoa sebelum dan sesudah masuk masjid, keluar masjid dengan kaki kiri, dan masuk masjid dengan kaki kanan.
- d. Apakah sarana dan prasarana maupun fasilitas di sekolah ini sudah dirasa cukup pak? Sarana dan prasarana sudah cukup memadai, namun masih ada yang kurang seperti contohnya disini hanya terdapat satu proyektor sehingga harus bergantian jika ingin menggunakannya.

Wawancara dilakukan kepada wali kelas 2A pada tanggal senin,15 mei 2023 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.⁵⁵ Hasil wawancara sbagai berikut:

- a. Siapa nama Ingkap Ibu? Robiatul Hasanah, S.Pd.
- b. Apa kesusahan Ibu selama mengajar di kelas 2 ini? Mungkin hanya karena anak-anak masih kelas rendah jadi susah diatur mbak.

⁵⁴ Asmad, diwawancarai oleh Peneliti, 15 Mei 2023

⁵⁵ Robiatul Hasanah, diwawancarai oleh Peneliti, 15 Mei 2023

- c. Apa metode pembelajaran yang ibu gunakan saat mengajar dikelas? Metode menjelaskan secara langsung dan latihan soal mbak.
- d. Mengapa memakai metode tersebut? Lebih mudah dan siswa lebih memahami.
- e. Apakah dalam menyampaikan materi pembelajaran, Ibu pernah menggunakan media pembelajaran? Pernah namun jarang
- f. Jenis media yang seperti apa yang Ibu gunakan? Jika ada materi yang memuat lagu atau tarian menggunakan *handphone*.
- g. Mengapa Ibu jarang menggunakan media pembelajaran? Karena penggunaan media pembelajaran butuh persiapan, saya sudah repot membuat persiapan pembelajaran untuk mengajar, lalu jadwal mengajar yang padat dan untuk mengejar perlu mengejar target kurikulum membuat saya tidak mampu dalam membuat media pembelajaran
- h. Apakah dalam materi nilai kesetaraan mata uang Ibu menggunakan media pembelajaran? Hanya menggunakan buku.
- i. Apa kesulitan dalam menyampaikan materi nilai kesetaraan mata uang bu? Kesulitan yang saya temui anak tidak paham apa itu kesetaraan dan bagaimana cara menyetarakan uang yang benar, dan harus diulang-ulang sampai siswa paham.
- j. Bagaimana hasil belajar siswa tentang materi nilai kesetaraan mata uang? Masih kurang efektif, karena hasil siswa yang mendapat nilai rendah lebih banyak.
- k. Bagaimana pendapat Ibu jika diterapkan media pembelajaran untuk materi nilai dan kesetaraan mata uang? Ya boleh saja diterapkan.

Wawancara dilakukan kepada siswa kelas 2A pada tanggal senin, 15 Mei 2023 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.⁵⁶ Hasil wawancara sebagai berikut:

⁵⁶ Hefiza Khaira Qatrunnada, diwawancarai oleh Peneliti, 15 Mei 2023

- a. Siapa nama lengkap adik? Hefiza Khaira Qatrunnada.
- b. Pelajaran apa yang adik sukai? Tematik bu
- c. Apakah adik menyukai pelajaran matematika? Tidak bu
- d. Mengapa tidak menyukai pelajaran matematika? Karena susah
- e. Kalau belajar matematika sambil bermain gimana, apakah adik suka?
Suka banget bu gak bosan jadinya.
- f. Bagaimana dengan cara mengajar guru dikelas, apakah pernah menggunakan metode permainan? Pernah tapi gak sering bu.
- g. Bagaimana dengan materi nilai kesetaraan mata uang, apakah adik sudah memahami? Belum bu masih kurang paham.
- h. Apa penyebab adik belum memahai materi nilai dan kesetaraan mata uang? Gak tau bu, mungkin karena di buku hanya sedikit contohnya.
- i. Bagaimana jika ibu mengembangkan media atau alat peraga untuk materi nilai kesetaraan mata uang? Iya bu mau banget.

2. Angket dan Kuesioner

Angket dan kuesioner adalah alat pengumpulan data yang menanyakan kepada validator, guru dan siswa sebagai responden serangkaian pertanyaan. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengetahui keakuratan dan kepraktisan media Mon-Board yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi, yaitu bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, dan Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. sebagai ahli materi, Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd selaku wali kelas 2A, dan siswa kelas 2A dengan jumlah 21 siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi studi ini digunakan untuk mendokumentasikan kinerja proses pengujian produk di bawah kondisi lapangan. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan pada saat proses uji coba dan penggunaan media menggunakan alat bantu dokumen yang digunakan adalah kamera, dan dokumentasi profil sekolah.

F. Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data di dalam sebuah penelitian dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Didalam penelitian dan pengembangan ini terdapat dua teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil kritik, saran, komentar terhadap media Mon-Board yang akan di analisis dan dideskripsikan secara kualitatif.

Analisis kuantitatif diperoleh dengan data pengumpulan angket dan tes. Untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang akan digunakan adapun analisis kuantitatif yang digunakan ada tiga yaitu.

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Mon-Board. Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validasi materi dan media menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono Skala Likert digunakan dalam mengukur analisis kuantitatif pendapat, sikap, dan persepsi seseorang, kelompok orang ataupun tentang fenomena sosial. Skala Likert adalah skala penelitian yang digunakan

untuk mengukur sikap dan pendapat serta persepsi seseorang. Dengan cara responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Adapun variabel yang akan digunakan ialah.⁵⁷

Tabel 3.1
Kategori penilaian skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Sangat kurang baik

Adapun uji angket validasi ahli dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator ($\sum R$). Rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase kelayakan.

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh dari responden/validator.

$\sum x^i$ = Jumlah skor maksimal atau ideal.⁵⁸

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut.⁵⁹

⁵⁷Sugiyono, dalam Dryon Taluke, dkk, "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat" Jurnal:Spasial, no. 2 (2019):537.

⁵⁸Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah, *Pembentukan karakter siswa melalui pengembangan matematika teritegrasi nilai-nilai keislaman*, (Yogyakarta: CV.Bindung Nusantara, 2021),21.

Tabel 3.2
Kualifikasi tingkat kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak revisi
2.	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
3.	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
4.	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi
5.	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Layak	Revisi

Sumber : Kholil dan Usriyah (2021: 21)

Berdasarkan tabel diatas Pengembangan media pembelajaran dinilai valid dan sangat valid atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh $84\% < \text{skor} \leq 100\%$.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis Kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa dan guru. dianalisis menggunakan data kuantitatif dengan cara memperoleh informasi mengenai respon siswa dan guru mengenai kelayakan tentang media yang dikembangkan. Jawaban dari angket respon siswa dan guru.

Persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus:⁶⁰

$$\text{Tingkat Kepraktisan}\% = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang tertinggi}} \times 100\%$$

⁵⁹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011),15.

⁶⁰ Meyninda Destiara, *Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality*.61.

Hasil yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria kepraktisan sebagai berikut.⁶¹

Tabel 3.3
Kualifikasi tingkat Kepraktisan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak revisi
2.	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
3.	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
4.	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi
5.	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Layak	Revisi

Sumber : Kholil dan Usriyah (2021: 21)

Berdasarkan tabel di atas media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa mencapai skor $84\% < \text{skor} \leq 100\%$.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan bahan ajar berisi hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus yang digunakan dilihat dari penelitian sebelumnya yaitu dengan tujuan yang sama mencari keefektifan produk yang didapatkan berdasarkan hasil dari rata rata nilai *pretest* dan *posttest* akan digunakan untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan.

Rumus yang digunakan adalah:

$$ER = \frac{MX2 - MX1P}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

Keterangan :

ER = Efektivitas relatif

⁶¹Kholil dan Usriyah, 21.

MX1 = Mean atau rata-rata pretest

MX2 = Mean atau rata-rata posttest.

Hasil yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kualifikasi keefektifan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kualifikasi tingkat Keefektifan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81% - 100%	Sangat Efektif
2.	61% - 80%	Efektif
3.	41% - 60%	Cukup Efektif
4.	21% - 40%	Kurang Efektif
5.	0% -20%	Tidak Efektif

Sumber: Maulidah (2021 : 69)

Berdasarkan tabel diatas Pengembangan media pembelajaran dinilai Efektif dan sangat Efektif atau baik dan sangat baik jika mendapatkan skor 81% - 100%.⁶²

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁶² Isrofatul Maulidah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022" (Skripsi, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2022), 69.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

1. Profil Sekolah

Sekolah Dasar Baiturrohman merupakan yayasan milik Al - Baiturrohman Yang beralamatkan di Perumahan Griya Mangli Indah Jember RT 02 RW 05 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Adapun lokasi SD Baiturrohman terletak pada tempat yang strategis sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena sekolah ini terletak di perumahan yang tidak padat penduduk sehingga tidak berpotensi mengganggu guru serta peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.⁶³

Kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Baiturrohman diselenggarakan pada pagi hari dimulai pada pukul 07.00 – 14.15 WIB, sangat disadari bahwa terciptanya peserta didik yang baik dan berkualitas serta keberhasilan dalam suatu pembelajaran tidak jauh dari mutu guru itu sendiri, maka dari itu dalam hal memilah - milah tenaga pendidik lembaga Sekolah Dasar Baiturrohman ini sangatlah ketat dalam menyeleksi tenaga pendidik. Hal ini dapat dibuktikan sebelum menjadi guru di Sekolah Dasar Baiturrohman maka calon guru yang akan menjadi tenaga pendidik di Sekolah Dasar Baiturrohman akan

⁶³ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 28 Desember 2022.

dihadapkan dengan beberapa tes seperti tes mengaji dan praktek mengajar.⁶⁴

Hal ini berkaitan dengan Visi dan Misi Sekolah Dasar Baiturrohman, Visi dari sekolah dasar ini adalah Berakhlak Mulia Cerdas dan Berprestasi. Sedangkan Misi dari sekolah dasar Baiturrohman adalah:

- a. Mendidik siswa agar memiliki aqidah yang kuat.
- b. Membimbing siswa untuk senantiasa berakhlak mulia.
- c. Membina siswa agar memiliki kebiasaan beribadah, Tahfidhul Qur'an, Tilawatil Qur'an, dan Tar'tilul Qur'an dengan baik.
- d. Pembentukan karakter siswa agar tumbuh kecerdasan emosional, spiritual, dan quotation.
- e. Menumbuhkan kreativitas siswa dalam berbagai bakat dan minat.
- f. Menyiapkan siswa menjadi calon pemimpin dengan bekal jika kemandirian dan kepemimpinan.⁶⁵

2. Data Pendidik dan Tenaga Kerja

Jumlah pendidik dan tenaga kerja di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yakni ada 5 laki-laki dan 23 perempuan. Dengan rincian status 12 GTY, 14 GTT, dan 2 KTT.

⁶⁴ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 12 Mei 2022.

⁶⁵ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 12 Mei 2022.

Fokus penelitian ini kepada wali kelas 2 A. Adapun data-data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dari Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.⁶⁶ Adapun biodata wali kelas 2A Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Tabel Biodata Guru Kelas 2A

Nama Lengkap	: Robiatul Hasanah, S.Pd.
Jenis PTK	: Guru Kelas
Status Pegawai	: GTY
Tahun Masuk	: 2020
Alamat Instansi	: Dusun Langsepan Rt/Rw: 002/006 Kel. Rowo Indah, Kec. Ajung, Kab.Jember
Desa/Kelurahan	: Rowo Indah
Kecamatan	: Ajung
Kabupaten Kota	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 68175

3. Peserta didik

Adapun jumlah siswa di Sekolah Dasar Baiturrohman yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2
Jumlah Peserta Didik Sekolah Dasar Baiturrohman

NO	KELAS	BANYAK PESERTA DIDIK		JUMLAH
		Laki-laki	Perempuan	
1	IA	7	7	14
2	IB	9	6	15
3	II A	8	13	21
4	II B	7	15	22
5	III A	15	9	24
6	III B	16	12	28
7	IV A	15	5	20
8	IV B	16	12	28
9	V	12	7	19
10	VI	6	11	17

⁶⁶ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 12 Mei 2022.

Adapun jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 208 Siswa dengan 111 siswa laki-laki dan 97 Siswa perempuan. Dalam penelitian ini berfokus pada kelas 2A yaitu berjumlah 21 siswa, diantaranya 8 Laki-laki dan 13 Perempuan. Adapun nama-nama siswa kelas 2A yaitu:

Tabel 4.3
Nama-Nama Siswa Kelas 2A

NO	NAMA SISWA	GENDER
1	Ahmad Afandi Hariyanto	L
2	Alya Naura Zakaria	P
3	Danendra Jaya Setiawan	L
4	Danindra Aqlan Athalla	L
5	Ega Bima Satria	L
6	Hefiza Khaira Qatrunnada	P
7	Jasmine Assyifa Putri Wardhana	P
8	Jihan Khansha Arya Daniarta	P
9	Khanza Malik Azzahra	P
10	Lutfiah Norma	P
11	Manda Sayyidah Nafisah Akbar	P
12	Maulana Azzaim Putra Widanto	P
13	Mochammad Raihan Arafat Raziqin	L
14	Muhammad Zharfan Irfan Nafia	L
15	Nada Salsabilah Putri Lathifah	P
16	Putri Bilqis Khumairha	P
17	Qairenna Izza Firdausy	P
18	Rizquena Yus'an Maulidya	P
19	Sabiq El Digda Djayanta	L
20	Tania Putri Widyanto	P
21	Hawa Khairinnisa Muslim	P

4. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Baiturrohman yaitu: Ada perpustakaan, koperasi, lab komputer, kamar mandi wanita dan laki-

laki, usaha kesehatan sekolah (UKS), masjid, Lapangan, satu ruang guru, satu ruang kepala sekolah, 10 ruang kelas.

Berdasarkan fokus penelitian ini yaitu pada prasarana yang dimiliki kelas 2A yakni, ada *whiteboard* yang berukuran besar, *whiteboard* berukuran kecil untuk absensi, 2 kipas angin, 1 lampu, 21 meja dan kursi untuk siswa, dan 2 meja dan kursi untuk guru, Ada tempat baca, jam dinding, mading kelas 2A, bendera Sekolah Dasar Baiturrohman, bendera merah putih, Rak buku, poster presiden, poster burung garuda, poster wakil presiden, rak sepatu, sapu, gantungan untuk map, figura peraturan sekolah, dll.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data didasarkan pada rumusan masalah yang telah disajikan, yaitu terdapat 4 rumusan masalah dalam penelitian ini, a) hasil dari pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, b) hasil dari kelayakan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, c) hasil dari kepraktisan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, d) hasil dari keefektifan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika

materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

1. Hasil Pengembangan Media Mon-Board

Hasil dari pengembangan media Mon-Board ialah dalam penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Hasil produk yang telah dibuat oleh peneliti ini berupa media Mon-Board untuk muatan matematika nilai dan kesetaraan mata uang. Dalam pelaksanaannya, pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, meliputi: analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).⁶⁷ Berikut rincian tahapan dalam penyusunan pengembangan media monbord ini, sebagai berikut:

a. Hasil Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, dilakukan peneliti dengan melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan diawali dengan observasi wawancara wali kelas II dan wawancara peserta didik yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Analisis materi dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas II.

⁶⁷ Fitria Hidayat, dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning", JIPAI:Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam,no. 1.(2021).31.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada pengumpulan informasi tentang ketersediaan sumber belajar dan bahan ajar, kurikulum yang diterapkan oleh sekolah, dan cara guru mengajar di kelas. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas II dan peserta didik di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023, bahwasannya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu hanya menggunakan buku paket. Penggunaan media pembelajaran jarang dilakukan sehingga pembelajaran menjadi monoton. Hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Mei 2023 pada saat kegiatan belajar mengajar yang monoton sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak kondusif. Berikut hasil dokumentasi saat observasi berlangsung:



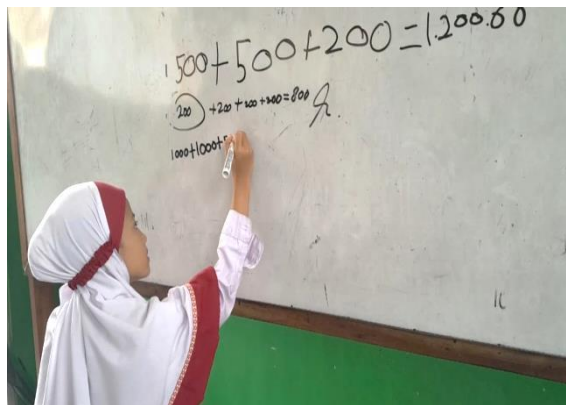
Gambar 4.1
Kondisi Kelas Saat Pembelajaran

Pada gambar tersebut menggambarkan kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung. Kelas terlihat tidak kondusif saat mengerjakan tugas dari guru, fungsi dalam penggunaan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa sehingga mengkondufikan keadaan. Adapun alasan guru jarang menggunakan media pembelajaran yaitu menurut guru penggunaan media pembelajaran butuh persiapan, dan masih banyak persiapan yang harus dilakukan guru seperti persiapan mengajar yang padat dan perlu mengejar target kurikulum membuat guru tidak mampu dalam membuat media pembelajaran.⁶⁸

Hal ini juga ditemukan oleh peneliti, bahwasannya saat mewawancarai peserta didik, mereka belum memahami tentang materi nilai dan kesetaraan mata uang. Ketika ditanya penyebabnya, dikarenakan bahan ajar hanya berpacu kepada buku paket sehingga kurangnya inovasi peserta didik dalam memahami materi.⁶⁹ Adapun hasil dokumentasi yang diperoleh ketika observasi yaitu kegiatan belajar dikelas sebagai berikut:

⁶⁸ Robiatul Hasanah, diwawancarai oleh Peneliti, 15 Mei 2023

⁶⁹ Hefiza Khaira Qatrunnada, diwawancarai oleh Peneliti, 15 Mei 2023



Gambar 4.2
Observasi dikelas 2A

Pada Gambar 4.2 yaitu ketika siswa diminta maju kedepan mengerjakan soal yang ada dibuku paket. Berdasarkan pengamatan siswa belum begitu memahami dan masih perlu dibimbing dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan paparan diatas, ditemukan oleh Mohammad kholil dan Silvi Zulfiani bahwa Sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun manfaat sarana prasarana dari dimensi guru dapat memudahkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif, sedangkan bagi siswa dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kondusif, memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi, dan mendapatkan motivasi belajar siswa dengan hasil belajar yang lebih baik.⁷⁰

⁷⁰Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi," EDUCARE: Journal of Primary Education 1,no.2(22 Juni 2020): 165.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Mon-Board yang mana media tersebut terkait dalam materi nilai dan kesetaraan mata uang. Dan didesain dengan simple sehingga cocok untuk tingkatan peserta didik kelas II Sekolah Dasar serta sangat mudah dipahami.

2) Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang materi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun tahap ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yaitu Ibu Robbi Hasanah S.Pd untuk mengumpulkan semua informasi tentang materi kesetaraan mata uang.

b. Hasil Perancangan Produk (*Design*)

Pada tahap design, peneliti membuat produk monbord menyesuaikan analisis kebutuhan peserta didik yaitu media monbord pada materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Proses pembuatan ini berlangsung selama 3 hari. Berikut tahapan dalam menyusun media Mon-Board:

1) Menyusun Standar Tes

Penyusunan standar tes merupakan langkah dalam menghubungkan antara definisi dan perancangan. Standar tes menjadi acuan tujuan pembelajaran terkait karakteristik peserta didik. Pemilihan materi dalam pembuatan media dikarenakan materi

nilai dan kesetaraan mata uang di anggap sulit untuk dipahami jika hanya berpatokan pada buku saja.⁷¹

Penyusunan standar tes menyesuaikan tujuan pembelajaran yaitu mampu menyetarakan pecahan mata uang dengan benar. Standar tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah gambar barang dan harga yang akan disetarakan.

2) Menentukan Media Pembelajaran

Pemilihan media didasari atas kebutuhan belajar peserta didik dan karakteristik materi yang ingin disajikan. Berdasarkan analisis yang dilakukan media Mon-Board dirancang sesuai pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.

3) Pemilihan desain

Pemilihan desain dibuat untuk merancang media Mon-Board sesuai kriteria menarik, memudahkan, dan membantu dalam proses pembelajaran. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media Mon-Board ialah:

Bahan-bahan yang digunakan dalam Pembuat Media Mon-Board yaitu:

- a) Triplek kayu sebagai bahan utama dalam Mon-Board.
- b) Kertas karton sebagai pelapis triplek kayu agar terlihat menarik
- c) Spidol hitam untuk membuat tabel dan kolom di kertas karton.

⁷¹Hefiza Khaira Qatrunnada, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Mei 2023.

- d) Streofoam dibentuk lingkaran lalu ditempelkan di kolom-kolom pada triplek kayu yang telah dilapisi kertas karton.
- e) Kertas lipat dibentuk lingkaran lalu diukur sejajar dengan strefoam.
- f) *Double Tip* sebagai perekat kertas karton dan strefoam serta tulisan yang terdapat pada media Mon-Board.
- g) Tempat amplop Sebagai tempat aksesoris jika sudah selesai digunakan.
- h) Kertas kado sebagai pelapis tempat amplop agar menarik.
- i) Uang mainan, pin, gambar soal, sebagai aksesoris media.

Setelah menyiapkan alat dan bahan yang ingin digunakan.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media ialah sebagai berikut:

- a) Menentukan konsep terlebih dahulu menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.
- b) Memotong triplek kayu menjadi bentuk persegi 50,5x40 cm



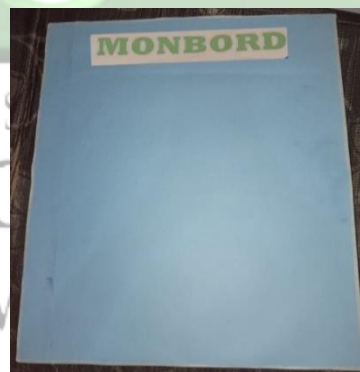
Gambar 4.3
Triplek Kayu

- c) Melapisi triplek kayu dengan kertas kartun secara keseluruhan (depan, belakang).



Gambar 4.4
Triplek Kayu Yang Sudah Dilapisi Kertas Kartun

- d) Membuat judul media di atas dengan tulisan Mon-Board yang diketik dan dilapisi strefoam agar terlihat timbul dan lebih jelas.



Gambar 4.5
Membuat Judul Media

- e) Membuat tabel dengan spidol dibawah 4 kolom, kesamping 4 kolom. Lalu membuat judul kolom menggunakan tulisan yang sudah diketik agar rapih dan terbaca dengan jelas.



HARGA PASANG	UANG SAYA	DANG (MENDALAM)	DANG (MENDALAM)

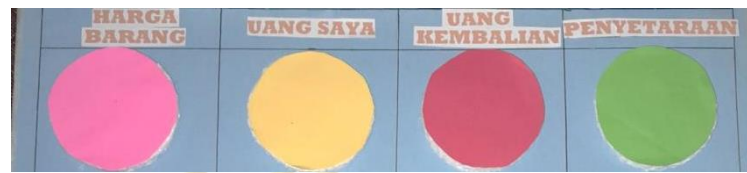
Gambar 4.6
Tabel Pada Media Mon-Board

- f) Memotong strefoam berbentuk lingkaran disesuaikan dengan besar kolom agar pas saat ditempelkan ke dalam kolom. Masing –masing kolom tabel terdapat 4 strefoam ke bawah.



Gambar 4.7
Strefoam berbentuk lingkaran

- g) Mewarnai strefoam yang terdapat dalam kolom-kolom menggunakan kertas lipat sesuai bentuk strefoamnya. Pilihlah warna yang berbeda setiap kolom tabel agar dapat menandai setiap kolomnya, Lalu tempelkan strefoam menggunakan *doubeltip* di setiap kolom dan rapihkan bagian samping media menggunakan *masking tape*.



Gambar 4.8

Mewarnai Styrofoam Menggunakan Kertas Lipat

h) Lalu membuat tempat aksesoris yang akan digunakan dengan

kotak surat yang dilapisi kertas kado dengan ukuran 7,5x15 cm.



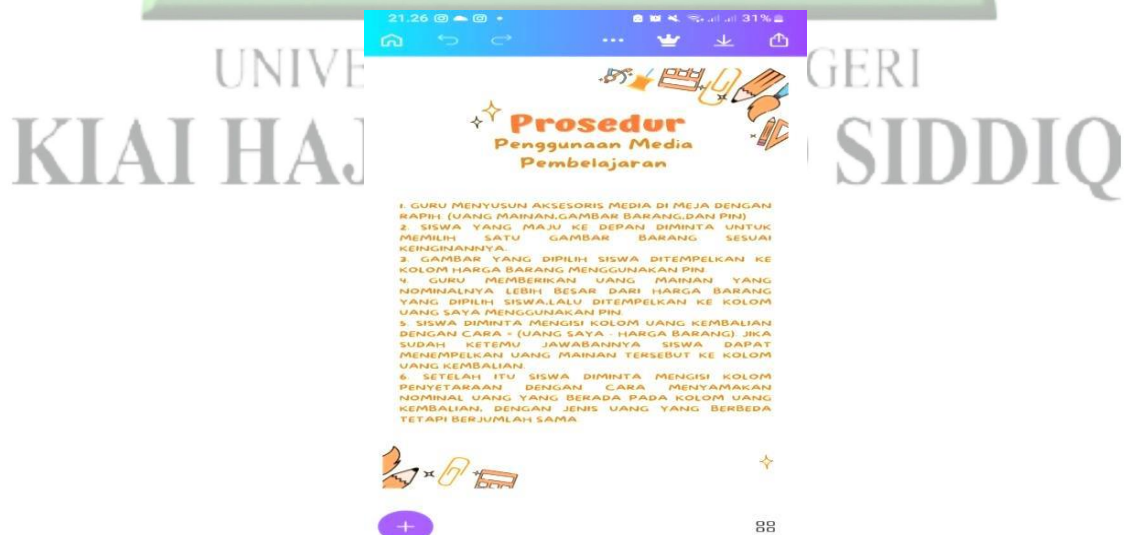
Gambar 4.9

Tempat Aksesoris Dari Kotak Surat

i) Setelah itu membuat prosedur penggunaan media yang didesain

dengan aplikasi canva lalu dilaminating dan ditempelkan di

belakang media Mon-Board.



Gambar 4.10

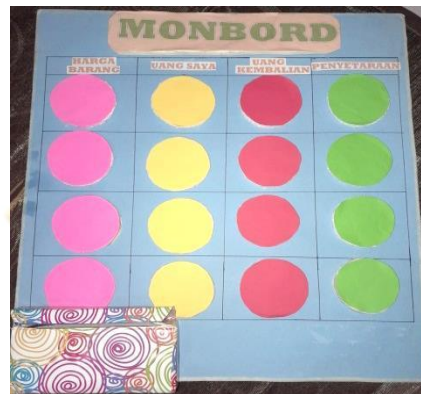
Desain Prosedur Penggunaan Menggunakan Canva

j) Media Mon-Board siap digunakan.

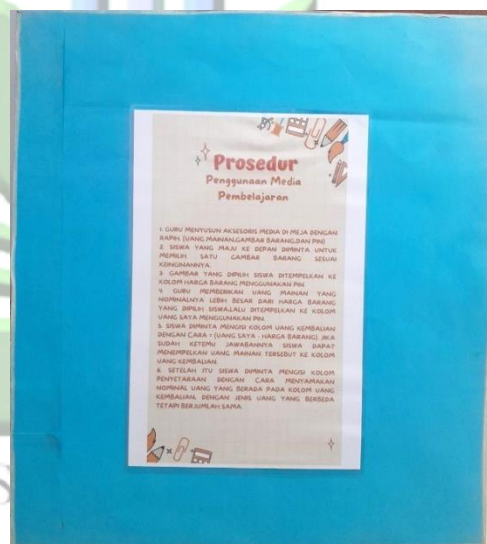
Adapun prosedur penggunaan media Mon-Board adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyusun aksesoris di meja dengan rapih (uang mainan, gambar barang, dan pin).
- b) Siswa yang maju di depan diminta untuk memilih 1 gambar barang sesuai keinginannya.
- c) Gambar yang dipilih siswa ditempelkan ke harga barang menggunakan pin.
- d) Guru memberikan uang mainan yang nominalnya lebih besar dari harga barang yang dipilih siswa, lalu tempelkan ke kolom uang saya menggunakan pin.
- e) Siswa diminta mengisi kolom kembalian dengan cara = (uang saya – harga barang). Jika sudah ketemu jawabannya siswa dapat menempelkan uang mainan tersebut ke kolom uang kembalian.
- f) Setelah itu siswa diminta mengisi kolom penyetaraan dengan cara menyamakan nominal uang yang berada pada kolom uang kembalian, dengan jenis uang yang berbeda namun berjumlah sama.

Berlandaskan penjelasan diatas, hasil akhir produk Mon-Board yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.11
Depan Media Mon-Board



Gambar 4.12
Belakang Media Mon-Board



Gambar 4.13
Aksesoris Media Mon-Board



Gambar 4.14
Uang Lama dan Uang baru

Selanjutnya yaitu dilakukan oleh validasi ahli, untuk mendapatkan komentar, kritik serta saran yang dapat menjadi acuan dalam perbaikan media. Pembuatan media Mon-Board bertujuan untuk menguji validasi apakah media Mon-Board yang dirancang sudah layak dikenakan atau tidak. Bentuk alat penilaian media Mon-Board yaitu angket validator media, angket respon siswa, angket respon guru.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan validasi kepada para ahli dengan tujuan mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang sudah dirancang sebelumnya. sehingga menghasilkan produk yang siap sesuai dengan revisi berdasarkan saran dan komentar validator. Validasi yang dilakukan ada 3 tahap yaitu: validasi media, validasi materi, dan validasi praktisi angket.

d. Implementasi

Pada tahap ini pengembangan media monbord sudah dilakukan revisi dan divalidasi oleh vallidasi ahli. Lalu pada tahap ini media Mon-Board di uji cobakan dengan skala kecil yang berjumlah 6 siswa kelas 2B. Data yang diperoleh peneliti terkait tanggapan kepada 6 siswa tersebut. Adapun 6 siswa tersebut terbagi menjadi 2 kemampuan tinggi, 2 kemampuan sedang, dan 2 kemampuan rendah. Berdasarkan tanggapan yang diterima menurut ke 6 siswa tersebut media Mon-Board sudah layak digunakan. Enam siswa tersebut sangat antusias dan merasa media Mon-Board dapat membantu mereka dalam memahami materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Adapun hasil dokumentasi pada tahap skala kecil ialah:



Gambar 4.15
Uji Skala Kecil

Terdapat pada gambar 4.15 yaitu uji skala kecil dengan 6 siswa kelas 2B, adapun kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Setelah menemukan jawaban dari keenam siswa tersebut bahwasannya mereka tidak begitu memahami materi tersebut, oleh karenanya peneliti menjelaskan kembali materi tersebut menggunakan media Mon-Board. Adapun hasil dokumentasi penggunaan media Mon-Board dalam skala kecil sebagai berikut:

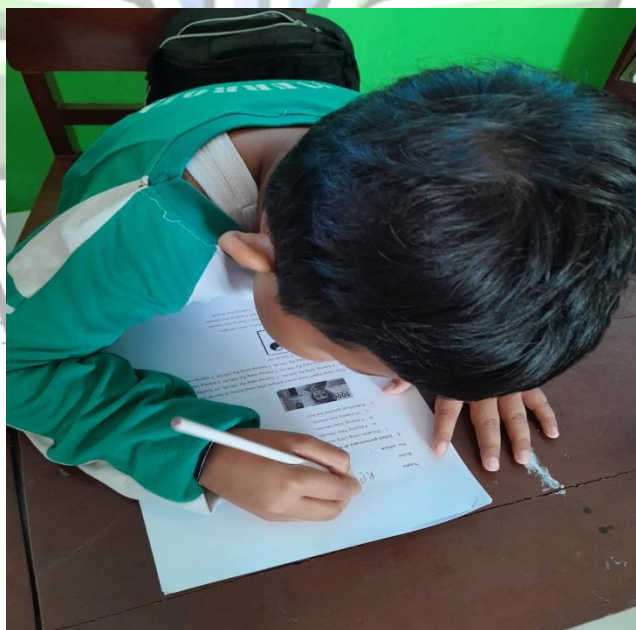


Gambar 4.16
Penerapan Media Mon-Board Skala Kecil

Pada gambar 4.16 yaitu kegiatan penerapan media Mon-Board pada tahap skala kecil. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan siswa lebih mudah memahami cara menyetarakan mata uang menggunakan media Mon-Board. Hal ini didasari saat siswa maju kedepan menggunakan media Mon-Board mereka yang awalnya masih belum faham ketika ditanya secara langsung terkait cara menyetarakan

mata uang, menjadi memahami ketika dijelaskan menggunakan media Mon-Board. Adapun tanggapan siswa saat menggunakan media mereka sangat antusias. Dan ketika di tanya apakah media tersebut sudah layak digunakan dalam memahami materi nilai dan kesetaraan mata uang. Mereka menjawab sudah layak.

Pada skala besar dengan jumlah 21 siswa, data yang diperoleh dari 21 siswa tersebut ialah hasil pretest dan hasil posttest. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu memberikan pretest kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil dokumentasi pretest yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.17
Soal Pre-test Skala Besar

Pada gambar 4.17 yaitu kegiatan pengisian soal pretest. Sebelum dibagikan soal pretest peneliti mengulas kembali materi nilai dan kesetaraan mata uang menggunakan buku paket. Lalu siswa

diminta mengerjakan soal pretest berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Setelah itu siswa diminta mengerjakan soal posttest, adapun hasil dokumentasinya sebagai berikut:



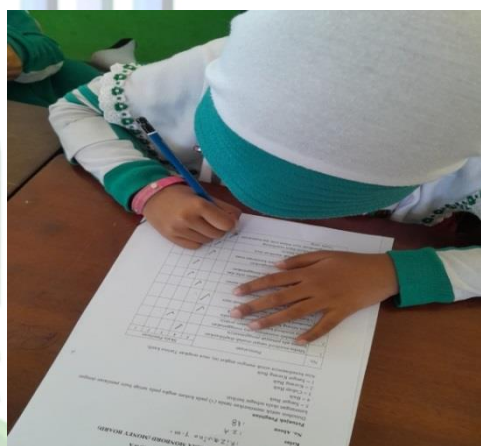
Gambar 4.18
Soal Post-test Skala Besar

Pada gambar 4.18 yaitu kegiatan mengerjakan soal posttest, sebelum mengerjakan soal posttest yaitu menerapkan media Mon-Board kepada siswa. Soal post-tes ini memiliki tingkat kesukaran yang sama dengan soal pre-test. Adapun tujuan dari soal post-test yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa setelah menggunakan media Mon-Board.

e. Evaluasi (Penilaian)

Pada tahap ini yaitu tahap evaluasi bertujuan untuk melihat keberhasilan produk. Penilaian media Mon-Board dapat dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Aspek kevalidan dapat diketahui dari pengisian lembar instrumen uji kelayakan yang

diisi oleh validator, aspek kepraktisan dapat dilihat dari angket siswa dan angket guru, aspek keefektifan dapat dilihat dari hasil Pre-Test dan Post-Test. Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui tahapan yang telah dilakukan, bahwasanya media Mon-Board sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun dokumentasi pada tahap evaluasi sebagai berikut:



Gambar 4.19
Pengisian Angket Respon Siswa Skala Besar

Hasil Akhir yang didapatkan dari penelitian ini berupa kritik dan saran terkait media Mon-Board. Adapun kritik dan saran tersebut dilakukan dengan pengisian angket terkait kepraktisan media Mon-Board yang diisi oleh siswa dan guru setelah menggunakan media Mon-Board. Adapun dokumentasi angket respon guru sebagai berikut:



Gambar 4.20

Pengisian Angket Respon Guru Skala Besar

Pada gambar 4.20 yaitu kegiatan pengisian angket oleh wali kelas. berdasarkan penggunaan media Mon-Board yang telah diamati oleh wali kelas ketika uji coba produk. Adapun hasilnya akan dianalisis untuk melihat kepraktisan penggunaan media Mon-Board berupa rata-rata presentase angket respon siswa yang berjumlah 21 siswa dan angket respon guru, sehingga dapat diketahui kriterianya.

2. Hasil Kelayakan dari Media Monbord

Adapun kelayakan dalam media Mon-Board diperoleh melalui validasi ahli, Menurut Sugiyono proses validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dikembangkan.⁷² Pada penelitian ini yaitu dilakukan bersama ahli media atau desain, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Berikut merupakan kriteria penskoran yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.4
Kriteria Kualifikasi Ahli Desain, Ahli Materi, Praktisi Angket

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Layak
2.	4	Layak
3.	3	Cukup Layak
4.	2	Kurang Layak
5.	1	Sangat Kurang Layak

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (2013:414).

Tabel 4.5
Kriteria Kualifikasi Penilaian Angket Validasi Ahli dan Praktisi Angket

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak revisi
2.	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak revisi
3.	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Valid	Sebagian Revisi
4.	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Valid	Revisi
5.	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Valid	Revisi

a. Validasi Ahli Media

Validator ahli desain untuk produk pengembangan media monbord untuk kelas II SD/MI adalah Aminulloh, S.Pd., M.Pd. Berikut merupakan paparan data hasil pengisian angket oleh validator ahli desain:

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Desain Media Mon-Board	1. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.	4	80%	Layak
		2. Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi kesetaraan nilai mata uang.	4	80%	Layak
		3. Gambar sudah sesuai untuk mendukung materi pembelajaran.	5	100%	Sangat Layak
		4. Media Mon-Board memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dipahami.	4	80%	Layak
		5. Media Mon-Board dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang.	5	100%	Sangat Layak
		6. Penggunaan media Mon-Board tidak membahayakan.	5	100%	Sangat Layak
		7. Penyajian text mudah untuk dibaca.	5	100%	Sangat Layak
		8. Pemilihan warna yang menarik.	4	80%	Layak

		9.			
		10. Keserasian warna text dengan <i>background</i> sudah sesuai dan tidak kontras.	5	100%	Sangat Layak
		11. Kerapihan desain sudah sesuai.	3	60%	Cukup Layak
2.	Penyajian Media Mon-Board	12. Kemampuan media dapat merangsang motivasi siswa.	5	100%	Sangat Layak
		13. Media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	5	100%	Sangat Layak
		14. Media pembelajaran mudah untuk digunakan.	5	100%	Sangat Layak
		15. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah di pahami.	4	80%	Layak
		16. Pemilihan media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor			68	90,67%	Sangat Layak
Jumlah Skor Maksimal			75		

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah skor sebesar 68 dari jumlah skor maksimal 75. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan media Mon-Board berdasarkan penilaian ahli media, maka data pada tabel 4.6 hasil penilaian ahli media di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{68}{75} \times 100 \%$$

$$P = 90,67\%$$

Hasil dari penghitungan di atas, maka produk pengembangan media secara keseluruhan memperoleh nilai 90,67%. Berdasarkan tabel

4.4 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media Mon-Board tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak untuk diuji coba. Karena sudah memenuhi kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi dengan tambahan beberapa saran dari validator.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari ahli media tentang produk pengembangan media Mon-Board. Adapun komentar dan saran perbaikan dari ahli desain sebagai berikut:

Tabel 4.7
Komentar dan Saran Perbaikan dari Ahli Desain

Nama Validator	Komentar dan Saran Perbaikan
Aminulloh, S.Pd., M.Pd.	1. Media ini cukup menarik dan relevan digunakan pada pembelajaran matematika kelas II MI/SD. 2. Sejumlah perbaikan perlu dilakukan seperti: ketetapan variasi warna bagi anak/psikologi.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi untuk produk pengembangan media Mon-Board untuk kelas II SD/MI adalah Afifah Nur Aini, M.Pd. Berikut merupakan paparan data hasil pengisian angket oleh validator ahli materi.

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Aspek isi	1. Kesesuaian dengan KI/KD dan Indikator	5	100%	Sangat Layak
		2. Ketepatan pemilihan materi	5	100%	Sangat Layak
		3. Keakuratan konsep	5	100%	Sangat Layak
		4. Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	5	100%	Sangat Layak
		5. Kesesuaian materi dengan muatan matematika	5	100%	Sangat Layak
		6. Kejelasan materi	5	100%	Sangat Layak
		7. Kejelasan contoh	5	100%	Sangat Layak
		8. Cakupan/kelengkapan materi	5	100%	Sangat Layak
		9. Sistematika penyampaian materi	4	80%	Layak
		10. Kemenarikan gambar materi yang disajikan	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor			49	98%	Sangat Layak
Jumlah Skor Maksimal			50		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah skor sebesar 49 dari jumlah skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan media Mon-Board berdasarkan penilaian ahli materi, maka data pada tabel 4.8 hasil penilaian ahli materi di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{49}{50} \times 100 \%$$

$$P = 98\%$$

Hasil dari penghitungan di atas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 98%. Berdasarkan tabel 4.4 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media Mon-Board tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak untuk diuji coba. Karena sudah memenuhi kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi dengan tambahan beberapa saran dari validator.

c. Hasil Praktisi Angket

Validator ahli praktisi angket untuk produk pengembangan media Mon-Board untuk kelas II Sekolah Dasar adalah Afifah Nur Aini, M.Pd. Berikut merupakan paparan data hasil pengisian angket oleh validator ahli praktisi angket:

1) Angket Respon Siswa

Tabel 4.9

Hasil Penilaian Ahli Praktisi Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kejelasan judul lembar angket	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan butir pertanyaan	5	100%	Sangat Layak
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	5	100%	Sangat Layak
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4	80%	Layak
5.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian	4	80%	Layak

No	Pertanyaan	Skor	Persentase	Kriteria
6.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang dicapai	4	80%	Layak
7.	Pernyataan menggunakan informasi yang benar	5	100%	Sangat Layak
8.	Ketepatan bahasa yang digunakan	5	100%	Sangat Layak
9.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	5	100%	Sangat Layak
10.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan EYD	5	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		47	94%	Sangat Layak
Jumlah Skor Maksimal		50		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah skor sebesar 47 dari jumlah skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan media Mon-Board berdasarkan penilaian ahli praktisi angket, maka data pada tabel 4.9 hasil penilaian ahli materi di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

$$P = 94\%$$

Hasil dari penghitungan di atas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 94%. Berdasarkan tabel 4.4 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket respon siswa dalam pengembangan media Mon-Board tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak untuk diuji

coba. Karena sudah memenuhi kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi dengan tambahan beberapa saran dari validator.

Tabel 4.10
Hasil Penilaian Ahli Praktisi Angket Respon Guru

No.	Pertanyaan	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kejelasan judul lembar angket	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan butir pertanyaan	4	80%	Layak
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	5	100%	Sangat Layak
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	5	N 100%	Sangat Layak
5.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian	5	100%	Sangat Layak
6.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang dicapai	5	100%	Sangat Layak
7.	Pernyataan menggunakan informasi yang benar	5	100%	Sangat Layak
8.	Ketepatan bahasa yang digunakan	4	80%	Layak
9.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	80%	Layak
10.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan EYD	4	80%	Layak
Jumlah Skor		46	92%	Sangat Layak
Jumlah Skor Maksimal		50		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah skor sebesar 46 dari jumlah skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan media Mon-Board berdasarkan penilaian ahli praktisi angket, maka data pada tabel 4.10 hasil penilaian ahli praktisi di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$P = 92\%$$

Hasil dari penghitungan di atas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 92%. Berdasarkan tabel 4.4 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket respon guru dalam pengembangan media Mon-Board tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak untuk diuji coba. Karena sudah memenuhi kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli dan praktisi dengan tambahan beberapa saran dari validator.

3. Hasil Kepraktisan dari Media Mon-Board

Media Mon-Board yang sudah divalidasi dan sudah dilakukan revisi akan diuji cobakan kepada peserta didik. Tahap uji coba produk media Mon-Board bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk media Mon-Board. Kepraktisan produk diperoleh melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Berikut hasilnya:

Tabel 4.11
Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Skala Besar

No.	Nama	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	AAH	50	50	100%
2	ANZ	43	50	86%
3	DJS	41	50	82%
4	DAA	29	50	58%
5	EBS	50	50	100%

No.	Nama	Skor	Skor Maksimal	Persentase
6	HKQ	50	50	100%
7	JAPW	50	50	100%
8	JKAD	45	50	90%
9	KMA	42	50	84%
10	LN	45	50	90%
11	MSNA	40	50	80%
12	MAPW	50	50	100%
13	MRAR	40	50	80%
14	MZIN	45	50	90%
15	NSPL	50	50	100%
16	PBK	45	50	90%
17	QIF	43	50	86%
18	RYM	40	50	80%
19	SEDD	50	50	100%
20	TPW	50	50	100%
21	HKM	45	50	90%
Total Skor		943	1050	89,8%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah skor sebesar 943 dari jumlah skor maksimal 1050. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk pengembangan media Mon-Board berdasarkan angket respon siswa skala besar, maka data pada tabel 4.11 hasil di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktisan\%} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan\%} = \frac{943}{1050} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan\%} = 89,8\%$$

Hasil dari penghitungan di atas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 89,8% maka masuk dalam kriteria praktis.

Tabel 4.12
Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru Skala Besar

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Media Mon-Board relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	5	5	100%
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami	4	5	80%
3.	Media Mon-Board sudah sesuai dengan kompetensi peserta didik	4	5	80%
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari	4	5	80%
5.	Media Mon-Board membuat pembelajaran lebih menyenangkan	5	5	100%
6.	Media Mon-Board memudahkan dalam membelajarkan peserta didik	4	5	80%
7.	Media Mon-Board dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	4	5	80%
8.	Media Mon-Board dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	3	5	60%
9.	Fungsi gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan	4	5	80%
10.	Bahasa yang digunakan dalam media Mon-Board mudah untuk dipahami	3	5	60%
Jumlah Skor		40	50	80%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah skor sebesar 40 dari jumlah skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk pengembangan media Mon-Board berdasarkan angket respon guru skala

besar, maka data pada tabel 4.12 hasil di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktisan\%} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan\%} = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan\%} = 80\%$$

Hasil dari penghitungan di atas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 80% dengan kriteria kualifikasi praktis.

4. Hasil Keefektifan dari Media Mon-Board

Media Mon-Board yang sudah divalidasi dan sudah dilakukan revisi akan diuji cobakan kepada peserta didik. Tahap uji coba produk media Mon-Board bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk media Mon-Board. Keefektifan produk diperoleh melalui soal pretest dan posttest dalam skala besar yaitu dengan jumlah 21 siswa, berikut hasilnya:

Tabel 4.13
Hasil Rekapitulasi Pre-Test dan Post-Test Skala Besar

No	Nama	Pre-Test		Post-Test	
		Jumlah Skor	Keterangan	Jumlah Skor	Keterangan
1	AAH	30	Tidak Lulus	90	Lulus
2	ANZ	40	Tidak Lulus	80	Lulus
3	DJS	40	Tidak Lulus	100	Lulus
4	DAA	40	Tidak Lulus	100	Lulus
5	EBS	50	Tidak Lulus	90	Lulus
6	HKQ	50	Tidak Lulus	100	Lulus
7	JAPW	40	Tidak Lulus	90	Lulus
8	JKAD	30	Tidak Lulus	90	Lulus
9	KMA	40	Tidak Lulus	90	Lulus
10	LN	30	Tidak Lulus	100	Lulus
11	MSNA	30	Tidak Lulus	100	Lulus
12	MAPW	40	Tidak Lulus	80	Lulus

No	Nama	Pre-Test	Post-Test	No	Nama
13	MRAR	30	Tidak Lulus	80	Lulus
14	MZIN	40	Tidak Lulus	80	Lulus
15	NSPL	40	Tidak Lulus	90	Lulus
16	PBK	30	Tidak Lulus	100	Lulus
17	QIF	40	Tidak Lulus	100	Lulus
18	RYM	30	Tidak Lulus	90	Lulus
19	SEDD	40	Tidak Lulus	80	Lulus
20	TPW	30	Tidak Lulus	100	Lulus
21	HKM	30	Tidak Lulus	100	Lulus
Total Nilai		770		1930	
Rata-rata		36,66		92,5	

Berdasarkan Tabel 4.13 diketahui hasil rata-rata Pretest siswa skala besar dengan jumlah 21 siswa yaitu diperoleh 36,66 dan rata-rata Post-test 92,5. Kemudian hasil tersebut akan dihitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

C. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara, tanggapan dari validator, respon siswa dan respon guru, serta hasil belajar berupa tes.

1. Analisis Kelayakan Media Mon-Board

Dalam analisis kelayakan ini didasari oleh 3 validator. Validator media, validator materi, dan validator praktisi angket. Adapun hasil keseluruhan analisis data kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4.14
Data Nilai Keseluruhan Validator

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1	Validasi Media	90,67%	Sangat Layak
2	Validasi Materi	98%	Sangat Layak
3	Validasi Praktisi	94%	Sangat Layak

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
	Angket Respon Siswa		
4	Validasi Praktisi Angket Respon Guru	92%	Sangat Layak
	Rata-Rata	93,66	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan dari validator, bahwasannya media pembelajaran Mon-Board sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas 2 SD/MI pada materi nilai dan kesetaraan mata uang.

2. Analisis Kepraktisan Media Mon-Board

Dalam analisis Kepraktisan dapat dilihat dari angket respon siswa dan angket respon guru. Berdasarkan Tabel 4.11 skala besar didapatkan hasil 89,8% pada angket respon siswa. Tabel 4.12 didapatkan hasil 80% pada angket respon guru. Dapat disimpulkan bahwasannya analisis kepraktisan yang penelitian ini praktis untuk digunakan sehingga tidak memerlukan revisi. Akan tetapi saran dan kritik dan komentar pendidik dan peserta didik tetap harus diperhatikan untuk mendapatkan produk yang memenuhi kriteria.

3. Analisis Keefektifan Media Mon-Board

Analisis keefektifan media Mon-Board dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 10 soal yang masing-masing soal bernilai 10. Nilai rata-rata pre-test dan post-test dihitung menggunakan rumus berikut:

$$ER = \frac{MX2 - MX1P}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{92,5 - 36,66}{\left(\frac{92,5 + 36,66}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{55,84}{\left(\frac{129,16}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{55,84}{64,58} \times 100 \%$$

$$ER = 0,864 \times 100 \%$$

$$= 86,4\%$$

Melihat data pada perhitungan diatas keefektifan produk mendapatkan hasil 86,4%. Adapun berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media Mon-Board efektif dalam pembelajaran nilai dan kesetaraan mata uang.

D. Revisi Produk

1. Revisi Produk Ahli Media/Desain

NO	Produk Sebelum Direvisi	Produk Sesudah Direvisi
1.	 <p data-bbox="512 1843 842 1951">Gambar 4.21 Tepi Media Mon-Board Sebelum direvisi</p>	 <p data-bbox="951 1843 1281 1951">Gambar 4.22 Tepi Media Mon-Board Sesudah direvisi</p>

<p>2.</p>	 <p>Gambar 4.23 Tidak Ada Prosedur Penggunaan Media Mon-Board Sebelum direvisi</p>	 <p>Gambar 4.24 Sudah Ada Prosedur Penggunaan Media Mon-Board Sesudah direvisi</p>
<p>3.</p>	 <p>Gambar 4.25 Warna Media Mon-Board Sebelum direvisi</p>	 <p>Gambar 4.26 Warna Media Mon-Board Sesudah direvisi</p>
<p>4.</p>	 <p>Gambar 4.27 Uang Lama Sebelum direvisi</p>	 <p>Gambar 4.28 Uang Baru Sesudah direvisi</p>

Pada nomor 1 yaitu gambar 4.21 terlihat sebelum revisi tepi produk media yang masih kasar dan berantakan, sehingga pada gambar 4.22 adanya perubahan sesudah revisi dibagian tepi media Mon-Board, dengan cara melapisi tepi media menggunakan *masking tape*. Dengan dilakukan revisi tersebut media Mon-Board memenuhi indikator kerapihan desain pada lembar angket ahli media.

Pada nomor 2 yaitu gambar 4.23 tidak ada prosedur penggunaan media Mon-Board sebelum direvisi, sehingga pada gambar 4.24 sudah diberikan prosedur penggunaan media Mon-Board sesudah direvisi, dengan desain menggunakan canva serta dibuat di ujung bawah media Mon-Board. Dengan dilakukan revisi tersebut media Mon-Board memenuhi indikator pemilihan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami pada lembar angket ahli media.

Pada nomor 3 yaitu gambar 4.25 Warna media Mon-Board sebelum direvisi masih kurang menarik, sehingga pada gambar 4.26 warna media Mon-Board sesudah direvisi ditambahkan gradiasi warna yaitu menggunakan kertas origami berwarna. Dan memenuhi indikator warna yang menarik pada lembar angket ahli media.

Pada nomor 4 yaitu gambar 4.27 uang lama sebelum 1 direvisi masih memakai uang emisi 2016 dan pada gambar 4.28 uang baru sesudah direvisi memakai uang emisi 2022.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

1. Profil Sekolah

Sekolah Dasar Baiturrohman merupakan yayasan milik Al - Baiturrohman Yang beralamatkan di Perumahan Griya Mangli Indah Jember RT 02 RW 05 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Adapun lokasi Sekolah Dasar Baiturrohman terletak pada tempat yang strategis sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena sekolah ini terletak di perumahan yang tidak padat penduduk sehingga tidak berpotensi mengganggu guru serta peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.⁷³

Visi dan Misi Sekolah Dasar Baiturrohman, Visi dari sekolah dasar ini adalah Berakhlak Mulia Cerdas dan Berprestasi. Sedangkan Misi dari sekolah dasar Baiturrohman adalah:

- a. Mendidik siswa agar memiliki aqidah yang kuat.
- b. Membimbing siswa untuk senantiasa berakhlak mulia.
- c. Membina siswa agar memiliki kebiasaan beribadah, Tahfidhul Qur'an, Tilawatil Qur'an, dan Tar'tilul Qur'an dengan baik.
- d. Pembentukan karakter siswa agar tumbuh kecerdasan emosional, spiritual, dan quotation.
- e. Menumbuhkan kreativitas siswa dalam berbagai bakat dan minat.

⁷³ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 28 Desember 2022.

f. Menyiapkan siswa menjadi calon pemimpin dengan bekal jika kemandirian dan kepemimpinan.⁷⁴

2. Data Pendidik dan Tenaga Kerja

Fokus penelitian ini kepada wali kelas 2 A. Adapun data-data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dari Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.⁷⁵ Adapun biodata wali kelas 2A Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yaitu sebagai berikut:

Nama Lengkap	: Robiatul Hasanah, S.Pd.
Jenis PTK	: Guru Kelas
Status Pegawai	: GTY
Tahun Masuk	: 2020
Alamat Instansi	: Dusun Langsepan Rt/Rw: 002/006 Kel. Rowo Indah, Kec. Ajung, Kab.Jember
Desa/Kelurahan	: Rowo Indah
Kecamatan	: Ajung
Kabupaten Kota	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 68175

3. Peserta didik

Adapun jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 208 Siswa dengan 111 siswa laki-laki dan 97 Siswa perempuan. Dalam penelitian ini berfokus pada kelas 2A yaitu berjumlah 21 siswa, diantaranya 8 Laki-laki dan 13 Perempuan.

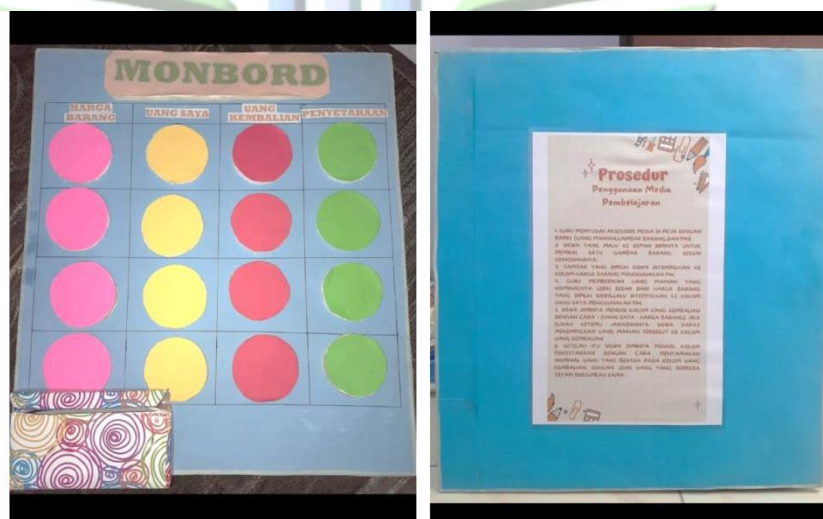
⁷⁴ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 12 Mei 2022.

⁷⁵ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 12 Mei 2022.

4. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan fokus penelitian ini yaitu pada prasarana yang dimiliki kelas 2A yakni, ada *whiteboard* yang berukuran besar, *whiteboard* berukuran kecil untuk absensi, 2 kipas angin, 1 lampu, 21 meja dan kursi untuk siswa, dan 2 meja dan kursi untuk guru, Ada tempat baca, jam dinding, mading kelas 2A, bendera Sekolah Dasar Baiturrohman, bendera merah putih, Rak buku, poster presiden, poster burung garuda, poster wakil presiden, rak sepatu, sapu, gantungan untuk map, figura peraturan sekolah, dll.

B. Kajian Produk yang Telah Direvisi



Gambar 5.1
Produk yang telah direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media Mon-Board. Mon-Board diambil dari kata *money* dan *board* dalam Bahasa Inggris, *Money* atau dalam Bahasa Indonesia adalah uang. Uang yaitu suatu benda yang dapat ditukarkan dengan bendalain, dapat digunakan untuk menilai

benda lain, dan dapat kita simpan.⁷⁶ *Board* atau dalam Bahasa Indonesia adalah papan. Papan merupakan kayu(besi,batu,dsb) yang lebar dan tipis.⁷⁷

Berikut Pembahasan Mengenai Kajian Produk yang Telah direvisi:

1. Proses Pengembangan Media *Money Board* (Mon-Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Pengembangan media Mon-Board menggunakan model ADDIE. Menurut Sugiyono, menyatakan bahwa penelitian dan Pengembangan Reseach and Development adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Menurut Sugiyono Model ADDIE terdiri atas lima tahapan diantaranya Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).⁷⁸

Tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada pihak yang terkait antara lain: Bapak Asmad, M.Pd. selaku kepala sekolah, Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd. selaku wali kelas 2A, dan siswa kelas 2A Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Hasil wawancara kepala sekolah dan guru menunjukkan bahwa masih kurangnya sarana prasarana di sekolah yaitu seperti media pembelajaran. Kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah sudah menyediakan proyektor, namun hanya satu proyektor sehingga harus bergantian jika

⁷⁶Solikin dan Suseno, 03.

⁷⁷Kamus Besar Bahasa Indonesia

⁷⁸ Sugiyono, 30-36

ingin menggunakannya. Adapun pembuatan media secara visual memakan waktu guru. Oleh karenanya masih jarang penggunaan media pembelajaran di sekolah. Adapun muatan pembelajaran yang membutuhkan media ialah seperti matematika, berdasarkan wawancara kepada siswa muatan matematika materi nilai dan kesetaraan mata uang masih belum dipahami karena hanya berpatokan kepada buku paket.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keadaan. Berdasarkan keadaan yang telah diamati bahwasannya media visual sangat cocok digunakan pada permasalahan yang ditemui. Menurut Rifa'i kelebihan media visual dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan karena siswa melihatnya dengan konkrit, dilengkapi dengan warna-warna sehingga dapat menarik perhatian siswa, pembuatannya relative mudah dan murah.⁷⁹

Tahap desain menurut Sugiyono ialah kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan.⁸⁰ Tahap ini dilakukan dengan cara menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran yang akan diisi oleh validator ahli dan menyusun angket respon tentang kemenarikan media pembelajaran yang akan diisi oleh siswa, melakukan perancangan produk berupa rancangan media Mon-Board, penyusunan materi untuk menentukan teks materi berupa soal dan jawaban yang akan

⁷⁹ Rifa'I (2007) dalam Abdul Wahab, Junaedi, dkk. 21.

⁸⁰ Sugiyono, 36.

dimuat pada rencana pembelajaran RPP untuk produk media Mon-Board. Adapun pemilihan media monbord diadaptasi dalam media yang telah dibuat oleh penelitian terdahulu, yaitu media papan kapulog yang dikembangkan dengan tujuan membantu siswa dalam memahami dan mengenal nilai pecahan logam. Media kapulog didesain berdasarkan standar kompetensi dasar yang ada pada kelas III. Media ini berbentuk papan persegi panjang yang dikaitkan menjadi satu agar bisa dibuka dan ditutup dengan mudah.⁸¹ Adapun yang kedua media lain yang menjadi acuan dalam pembuatan media Mon-Board ini terdapat pada penelitian terdahulu yaitu media papan uang, media ini berbentuk papan dengan tempelan gambar pecahan uang yang bisa mempermudah peserta didik dalam memahami, menyamakan dan menyusun nilai pecahan mata uang.⁸²

Berdasarkan kedua penelitian sebelumnya, media Mon-Board dirancang sebagai media pembelajaran matematika dua dimensi yang digunakan dengan cara menyampaikan materi dengan layar yang mempunyai ukuran panjang kali lebar. Dengan tujuan penggunaan media agar peserta didik tidak perlu lagi membayangkan media tersebut dan dapat langsung mempraktikkannya.⁸³

⁸¹ Puspitasari, dan Ratri, "Pengembangan Media Papan Kapulog", 05.

⁸² Aprilia, dan Fadilah, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang," 160.

⁸³ Khoirul Anwar Dwi, dan Agus Sudjimat, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Dua Dimensi, Tiga Dimensi, Dan Bakat Mekanik Terhadap Hasil Belajar Sistem Pengapian Motor Bensin Di Smk Kota Mojokerto" Teknologi Dan Kejuruan, Vol. 32, No. 2, (September, 2009): 142.

Tahap Development (Pengembangan) ialah Menurut Sugiyono, development merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba produk.⁸⁴ Dimana peneliti menguji kelayakan media Mon-Board kepada dosen ahli media, ahli materi dan praktisi angket. Validator ahli media yaitu Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bawahsanya Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media. Oleh karena itu penelitian ini memilih Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd sebagai validator media Mon-Board, dan memberikan komentar serta saran terkait pengembangan media Mon-Board.

Validator ahli materi dan paktisi angket oleh Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. Alasan peneliti memilih Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. sebagai validator ahli materi dan paktisi angket karena Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. adalah dosen mata kuliah matematika, yang berkaitan dengan muatan dalam penelitian ini yaitu matematika. Oleh karenanya peneliti memilih ahli materi dan praktisi angket berdasarkan keahlian validator terkait materi nilai dan kesetaraan mata uang.

Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validator menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono Skala Likert digunakan dalam mengukur analisis kuantitatif pendapat, sikap, dan persepsi seseorang, kelompok orang ataupun tentang fenomena sosial.⁸⁵

⁸⁴ Sugiyono, 38.

⁸⁵ Sugiyono, dalam Dryon Taluke, dan lain-lain, 537.

Tahap Implementasi menurut Sugiyono, tahap *Implementation* adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk.⁸⁶ Pada tahap ini pengembangan media Mon-Board sudah dilakukan revisi dan divalidasi oleh validasi ahli. Lalu pada tahap ini media Mon-Board diuji cobakan dengan skala kecil yang berjumlah 6 siswa kelas 2B. Data yang diperoleh peneliti terkait tanggapan kepada 6 siswa tersebut. Adapun 6 siswa tersebut terbagi menjadi 2 kemampuan tinggi, 2 kemampuan sedang, dan 2 kemampuan rendah. Berdasarkan tanggapan yang diterima menurut ke 6 siswa tersebut media Mon-Board sudah layak digunakan. Enam siswa tersebut sangat antusias dan merasa media Mon-Board dapat membantu mereka dalam memahami materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Pada skala besar dengan jumlah 21 siswa, data yang diperoleh dari 21 siswa tersebut ialah hasil pretest dan hasil posttest.

Tahap Evaluasi pada tahap ini yaitu tahap evaluasi bertujuan untuk melihat keberhasilan produk. Penilaian media monbord dapat dilihat dari aspek kevalidan,kepraktisan, dan keefektifan produk. Aspek kevalidan dapat diketahui dari pengisian lembar instrumen uji kelayakan yang diisi oleh validator, aspek kepraktisan dapat dilihat dari angket siswa dan angket guru, aspek keefektifan dapat dilihat dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui tahapan yang telah dilakukan, bahwasanya media Mon-Board sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

⁸⁶ Sugiyono, 38.

2. Bagaimana Kelayakan Media Mon-Board Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Adapun kelayakan dalam media Mon-Board diperoleh melalui validasi ahli, Menurut Sugiyono proses validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dikembangkan.⁸⁷ Pada penelitian ini yaitu dilakukan bersama ahli media atau desain, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran.

Validator ahli media yaitu Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bawahannya Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media. Adapun penilaian dari ahli media disajikan dengan 15 indikator soal dengan 5 aspek penilaian. Aspek yang dinilai terkait desain media Mon-Board dan penyajian media monbord. Hasil ahli media mencapai 90,67% dengan revisi dan perbaikan.

Validator ahli materi dan praktisi angket oleh Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. selaku dosen mata kuliah matematika. Adapun penilaian dari ahli materi dan praktisi angket disajikan dengan 10 indikator soal dengan 5 aspek penilaian. Aspek yang dinilai terkait isi materi, hasil ahli materi mencapai 98%, angket respon siswa 94% dengan revisi dan perbaikan,

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (2013:414).

angket respon guru 92% dengan revisi dan perbaikan. Berdasarkan hasil keseluruhan dari media Mon-Board ialah 93,66% dengan kriteria sangat layak.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan Modi Wahyu Ningti, Ika Rahmawati, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis web aplikasi wordwall pada pembelajaran matematika materi kesetaraan pecahan mata uang serta mengukur tingkat kelayakannya.

Hasil penelitian di atas mendapatkan persentase sebesar 95,00% untuk validasi materi dan 91,66% untuk validasi angket respon siswa, sedangkan hasil kuesioner pengguna mendapatkan persentase sebesar 96,09%, daya tarik media yang memperoleh nilai sebesar 96,56% dan daya serap media mendapatkan nilai sebesar 95,62%. Berdasarkan hasil yang diperoleh penelitian ini sangat valid dan layak.⁸⁸ Pengembangan media pembelajaran dinilai layak dan sangat layak atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh $84% < \text{skor} \leq 100\%$.

⁸⁸ Modi Wahyu Ningti, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD," 1320.

Berdasarkan persamaan di atas penelitian ini sudah memenuhi kriteria layak karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang layak. Namun masih ada masukan dalam perbaikan dari validator, yaitu pada validasi media terdapat revisi produk yang sudah di perbaiki seperti:

- a. Pada tepi produk media yang sebelum revisi masih kasar dan berantakan, sehingga perlu diperbaiki dengan dengan cara melapisi tepi media menggunakan *masking tape*. Dengan dilakukan revisi tersebut media Mon-Board memenuhi indikator kerapihan desain pada lembar angket ahli media.
- b. Pada prosedur penggunaan media Mon-Board sebelum direvisi tidak ada prosedur penggunaan, sehingga perlu diperbaiki dengan membuat prosedur penggunaan media menggunakan canva serta dibuat di bagian belakang media Mon-Board. Dengan dilakukan revisi tersebut media Mon-Board memenuhi indikator pemilihan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami pada lembar angket ahli media.
- c. Warna media Mon-Board sebelum direvisi masih kurang menarik, sehingga perlu diperbaiki dengan cara menambahkan gradiasi warna yaitu menggunakan kertas origami berwarna. Dan memenuhi indikator warna yang menarik pada lembar angket ahli media.
- d. Uang lama sebelum direvisi masih memakai uang emisi 2016 dan sesudah direvisi memakai uang emisi 2022.

3. Bagaimana kepraktisan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Kualitas produk yang dikembangkan memiliki peranan yang penting dalam pengembangan produk dalam pendidikan. Lebih lanjut, kualitas produk pengembangan pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria, salah satunya adalah produk pembelajaran yang dikembangkan harus praktis. Kepraktisan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan karena sebagai salah satu syarat dalam mengetahui apakah media pembelajaran mudah digunakan oleh pengguna. Agar proses pembelajaran peserta didik tidak ada kesulitan sehingga tujuan pembelajaran mencapai sesuai yang diharapkan. Hal ini dinyatakan bahwa media pembelajaran yang mudah digunakan akan memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan.⁸⁹

Kepraktisan produk diperoleh melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Angket ini diberikan sesudah penggunaan media monbord. Pada angket respon siswa diuji cobakan dengan 21 siswa pada uji skala besar. Adapun lembar angket yang ada 10 indikator soal dengan 5 aspek penilaian.

Sebelum memberikan angket respon peserta didik dan angket respon guru dilakukan tahap validasi angket oleh validator ahli praktisi

⁸⁹Ayu Rizki Annisa, Aminuddin Prahatama Putra, dkk, "Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash", *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, No. 1, (2020), 73.

angket oleh Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. selaku dosen mata kuliah matematika. Adapun penilaian dari ahli praktisi angket disajikan dengan 10 indikator soal dengan 5 aspek penilaian menggunakan skala likert. Dengan hasil yaitu angket respon peserta didik 94% dengan revisi dan perbaikan, angket respon guru 92% dengan revisi dan perbaikan.

Adapun hasil angket respon peserta didik mencapai 89,8%. Angket respon guru diuji cobakan dengan wali kelas pada tahap skala besar. Adapun lembar angket yang ada 10 indikator soal dengan 5 aspek penilaian menggunakan skala likert. Hasil angket respon guru mencapai hasil 80% dengan kritik dan saran.

Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, dengan judul Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar. Hasil kepraktisan media diambil dari angket guru dan peserta didik, sebesar 100% dan 97,5%.⁹⁰

Berdasarkan persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria praktis karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang praktis. Pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa dan angket respon guru mencapai skor $84\% < \text{skor} \leq 100\%$.

⁹⁰ Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar," 1134.

4. Bagaimana Keefektifan Media Mon-Board Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Keefektifan produk diperoleh melalui soal pre-test dan post-test dalam skala besar yaitu dengan jumlah 21 siswa, Soal pre-test dan post-test terdiri dari 10 soal yang masing-masing soal bernilai 10 yang disajikan berdasarkan kesukaran yang sama yaitu dengan soal pilihan ganda.

Pre-test adalah tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai, dan bertujuan untuk mengetahui sampai di mana penguasaan materi peserta didik terhadap bahan pengajaran yang akan dipelajari. Sedangkan post-test adalah tes yang diberikan saat akhir program pengajaran. Tujuan post-test ialah untuk dapat mengetahui sampai di mana pengetahuan peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Jika hasil post-test dibandingkan dengan hasil pre-test, maka keduanya berfungsi untuk mengukur sampai sejauh mana keefektifan pelaksanaan program pengajaran.⁹¹ Jadi, peneliti dapat mengetahui apakah kegiatan itu berhasil dengan baik atau tidak.

Hal ini terkait dengan kewajiban bagi setiap guru yaitu harus melaksanakan evaluasi atau penilaian karena pada akhirnya guru harus dapat memberikan informasi kepada lembaganya ataupun kepada anak

⁹¹ Ngilim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 28.

didik itu sendiri, tentang bagaimana atau sampai di mana penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai anak didik tentang materi dan keterampilan mengenai mata ajaran yang telah diberikannya.

Adapun rumus yang digunakan dilihat dari penelitian sebelumnya yaitu dengan tujuan yang sama mencari keefektifan produk yang didapatkan berdasarkan hasil dari rata rata nilai pre-test dan posttest akan digunakan untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan.⁹²

Berdasarkan hasilnya diketahui hasil rata-rata Pretest siswa skala besar dengan jumlah 21 siswa yaitu diperoleh 36,66% dan rata-rata Post-test 92,5%. Kemudian hasil tersebut akan dihitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Setelah dihitung mendapatkan hasil 86,4%.

Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, dengan judul Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar. hasil keefektifan berupa hasil ketuntasan belajar peserta didik pada pre-test dan posttest sebesar 65% dan 95%, sehingga terjadi peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media.

Berdasarkan persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria efektif karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang efektif. Pengembangan media pembelajaran dinilai Efektif

⁹² Isrofatul Maulidah, 69.

dan sangat Efektif atau baik dan sangat baik jika mendapatkan skor 81% - 100%.⁹³

a. Identitas Media Mon-Board

Adapun Identitas Media Mon-Board dilihat dari spesifikasinya yaitu:

- 1) Materi yang terdapat dalam media berkaitan dengan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II tema 3 subtema 2 (Tugasku sehari-hari).
- 2) Ukuran media Mon-Board yaitu 50,5 x 40 cm.
- 3) Media Mon-Board terbuat dari potongan kayu (triplek), kertas karton, sterofoam, kertas lipat.
- 4) Kekuatan media Mon-Board cukup tahan lama jika disimpan dengan baik.
- 5) Terdapat petunjuk penggunaan media dibagian belakang media.
- 6) Terdapat tempat penyimpanan aksesoris media dibagian bawah media.

b. Ciri Khas Media Mon-Board

Media Mon-Board mempunyai Ciri khas yaitu media ini hanya digunakan dalam materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang yang ada pada kelas 2 tema 3 dan 4 subtema 2 (Tugasku Sehari-hari). Media Mon-Board didesain berdasarkan tingkatan anak SD

⁹³ Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar,"1134.

yaitu dengan warna yang *colorfull* dengan tujuan menarik perhatian siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Disertasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut saran-saran yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan ini:

1. Saran Pemamfaatan

- a. Peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih serius dan aktif, sehingga saat kegiatan belajar mengajar kelas menjadi kondusif.
- b. Peserta didik diharapkan melatih kemampuan materi nilai dan kesetaraan mata uang, sehingga dapat menerapkannya lebih baik.
- c. Guru kelas II diharapkan memanfaatkan media Mon-Board khususnya dalam pembelajaran di kelas II tema 3 “Tugasku Sehari-hari” materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang dengan didampingi bahan ajar lain seperti LKS dan Modul ajar dll.

2. Saran Diseminasi

Produk Mon-Board dapat disebarkan pada sekolah yang bersangkutan, atau di jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada yang ada di wilayah Jember, tetapi sebelum disebarluaskan produk Mon-Board sebaiknya dievaluasi dengan kondisi sasaran yang ingin dituju.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk, dapat mengembangkan media Mon-Board ini dalam bentuk permainan digital atau elektronik.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas 2 A di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, akan lebih baik produk dikembangkan dilingkungan lainnya.
- c. Kepada pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan agar mendesain produk lebih menarik agar dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, tentang Pengembangan Media *Money Board* (Mon-Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Kelurahan Mangli Kaliwates Jember. Diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media Mon-Board yang telah dilakukan peneliti yaitu jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 6 siswa dalam skala kecil, dan 21 siswa dalam skala besar. Instrumen validasi terdiri atas lembar validasi, angket respon guru dan siswa, wawancara, dan tes. Adapun produk yang dihasilkan yaitu media

monbord media dua dimensi yang berbentuk seperti papan dan diperagakan menggunakan uang mainan, yang dimodifikasi dari penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan Irmawati Aprilia & Yulina Fadilah mendapatkan hasil yang serupa yakni media papan uang atau dalam Bahasa Inggris *Money Board*.⁹⁴

2. Hasil analisis kelayakan pengembangan media Mon-Board yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil akhir berupa media Mon-Board yang berdasarkan rata-rata penilaian dari ahli desain yang mendapatkan presentase 90,67%, ahli isi/materi yaitu mendapatkan presentase 98%, ahli praktisi pembelajaran angket respon siswa mendapat nilai sebesar 94%,serta ahli praktisi pembelajaran angket respon guru mendapat nilai sebesar 92%. Kemudian didapatkan rata-rata presentase dari ketiga validator tersebut yaitu 93,66% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Analisis kelayakan yang dilakukan melalui uji coba skala kecil dengan jumlah 6 peserta didik disimpulkan bahwa produk tidak perlu dilakukan revisi sehingga produk Mon-Board sudah dinyatakan layak digunakan. Adapun pengembangan media Mon-Board ini menghasilkan produk yang serupa dengan penelitian yang dilakukan Modi Wahyu Ningti, Ika Rahmawati, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas

⁹⁴ Irmawati Aprilia, dan Yulina Fadilah, 168.

II SD. Berdasarkan hasil yang diperoleh penelitian ini sangat valid dan layak.⁹⁵

3. Tingkat praktisan dari media Mon-Board berdasarkan rata-rata respon siswa dan angket respon guru. Tabel 4.11 didapatkan hasil 89,8% dari respon peserta didik dan pada tabel 4.12 didapatkan hasil 80% pada angket respon guru. Menurut guru dan peserta didik media Mon-Board ini sangat baik dalam digunakan dan mendapatkan respon positif dalam penggunaannya. Adapun kepraktisan dalam media Mon-Board serupa dengan penelitian yang dilakukan Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, dengan judul Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria praktis karena sudah mendapatkan angka dari kriteria yang praktis.⁹⁶

4. Tingkat keefektifan media Mon-Board dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Melihat data pada tabel 4.13 nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* 92,5 dan rata-rata nilai *pre-test* 36,66. Adapun Berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada nilai *pre-test* dan *post-test* dihitung dengan rumus sehingga mendapatkan nilai 86,4% dengan kriteria efektif. Keefektifan media Mon-Board serupa dengan penelitian

⁹⁵ Modi Wahyu Ningti, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD," 1320.

⁹⁶ Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar," 1134.

yang dilakukan Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati yaitu menghasilkan produk yang efektif. Maka media Mon-Board ini dapat digunakan dengan efektif selama pembelajaran.⁹⁷



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁹⁷Imronah Nur Lailiyah, dan Ika Rahmawati, 1129-1138

DAFTAR PUSTAKA

- A, Benny. dan Pribadi. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model Addie*, Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Agus, dan Sukayati. *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran SD*. Yogyakarta: PPPPTK, 2009.
- Annisa, Ayu Rizki. Putra, Aminuddin Prahutama. Dkk. “Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash”, *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, No. 1, 2020.
- Aprilia, Irmawati. dan Fadilah, Yulina. “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Mata Uang Di Kelas 2 MI Miftahul Ulum, As-Sabiqun : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*”, no.1, Januari, 2023.
- Assingkily, Muhammad Shaleh. *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*, Yogyakarta: K-Media, 2021.
- Dep. P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1987.
- Dwi, Khoirul Anwar. dan Sudjimat, Agus, dkk. “Pengaruh Media Pembelajaran Dua Dimensi, Tiga Dimensi, Dan Bakat Mekanik Terhadap Hasil Belajar Sistem Pengapian Motor Bensin Di SMK Kota Mojokerto, *Teknologi Dan Kejuruan*”, no. 2, September, 2009.
- Faisal. dan Lova, Stelly Martha. *Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, Medan: CV. Harapan Cerdas, 2018.
- Fajri, Ihsanul. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia*, t.tp: t.p.,t.t.
- Hermawan, Sigit. dan Amirullah. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif)*, Malang: Media Nusa Creative, 2016.
- Hidayat, Fitria. dan Nizar, Muhammad. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning”, *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, no.1, 2021.
- Hidayat, Rahmat dan Abdillah. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI, 2009.

- Jalinus, Nizwardi. dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta:Kencana, 2016.
- Khasanah, Wikhdatur. *Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Islam*. Jurnal:Riset Agama.no.2. 2021.
- Kholil, Mohammad. dan Usriyah, Lailatul. *Pembentukan karakter siswa melalui pengembangan matematika teritegrasi nilai-nilai keislaman*, Yogyakarta: CV.Bindung Nusantara, 2021.
- Kholil, Mohammad. dan Usriyah, Lailatul. “Pengembangan Buku Matematika Terintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar”, no.1, Desember, 2019.
- Kholil, Mohammad. dan Zulfiani, Silvi. “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi”, EDUCARE: Journal of Primary Education 1, no. 2, 2020.
- Lailiyah, Imronah Nur. dan Rahmawati, Ika. “Pengembangan Media Takar Angker Pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar”, JPGSD,no. 5,2023.
- Lestari, Febria Angraini Puji, dkk. *Manajement Keuangan*, Sumatera Barat: PT.Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Maulidah, Isrofatul. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022”, Skripsi, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Murdiani. “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas IV SDN Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong”, Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Vol. 4, no. 2, 2018.
- N, Rustina. *Hadis Kewajiban Menuntut Ilmu Dan Menyampaikannya Dalam Buku Siswa Al-Qur’an Hadist Madrasah Aliyah Di Kota Ambon*, Ambon: LP2M IAIN,2019.
- Nasfi, Solikin, Akhmad. dkk, *Uang dan Perbankan*, Bandung: Grup CV. Widina Media Utama, 2022.
- Nawazirul, Lubis. dan Suryanto. *Uang dan Perbankan*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.

- Ngabidin, Minhajul. dan Kepala/Guru Sekolah. *Pembelajaran Masa Pandemi Inovasi Tiada Henti*, Yogyakarta:CV Budi Utama, 2021.
- Ningti, Modi Wahyu. dan Rahmawati, Ika. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD”, JPGSD, no. 6, 2022.
- Noer, M. Fadholi. “Menuntut Ilmu Sebagai Transformasi Perubahan Paradigma (Studi Matan Hadis Nabi saw. dalam Sunan al-Tarmidzi, Kitab al ilm an Rasulullah,Bab Fadhl Thallab al-Ilm. No. Hadis 2572”, Jurnal: Qathrunâ, no.1. 2014.
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Puspitasari, Nike Kristi. dan Ratri, Asri Kusumaning. “Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Di Sdn 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung”, Jurnal: Pena SD, no.2, 2019.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Rifa’I (2007) dalam Wahab, Abdul, Junaedi, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*, Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Saputro, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Ressearch & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, Sleman, Yogyakarta:Aswaja Pressindo, 2017.
- Sekretariat Negara RI, Undang-Undang No. 1 tahun 2022 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Septi, Wulan Sari. *Perkembangan Dan Pemikiran Uang Dari Masa Ke Masa, An-Nisbah*, no.03, Oktober, 2016.
- Siyoto, Sandu. dan Sodik, Ali. *Dasar Metodologi dan Penelitian*, Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono. dalam Taluke, Dryon. dkk. “Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat”, Jurnal:Spasial, no. 2, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*, Bandung:Alfabet, Cet-ke19, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung:IKAPI, 2016.

Sulhan, Ahmad. dan Khairi, Ahmad Khalakul. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*, Mataram:Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019.

Suseno dan Solikin. *Uang Pengertian, Penciptaan, dan Peranannya dalam Perekonomian*, Jakarta:Pusat Pendidikan dan Studi Kebank sentralan, (PPSK) BI. 2002.

Ulfah1, Jannah. dan Awliyah, Rizka Febriyani. Dkk. “Analisis Buku Tematik Kelas 1 SD/MI Muatan Matematika Tema 1 Dirik”, Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 4, no.1, 2021.

Yayuk, Erna. dkk, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Malang:UMM Press, 2018.

Zendrato, Yuliarmawati. dan Nggadas,Oktofianus, et.al. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Dengan Menggunakan Media Uang”, ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika,no.2, 2021.



Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hanais haq
NIM : T20194092
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : FTIK
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini benar-benar hasil pemikiran serta pemaparan asli dari saya sendiri, jika terdapat karya orang lain telah saya cantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Jember, 13 Juni 2023
Yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



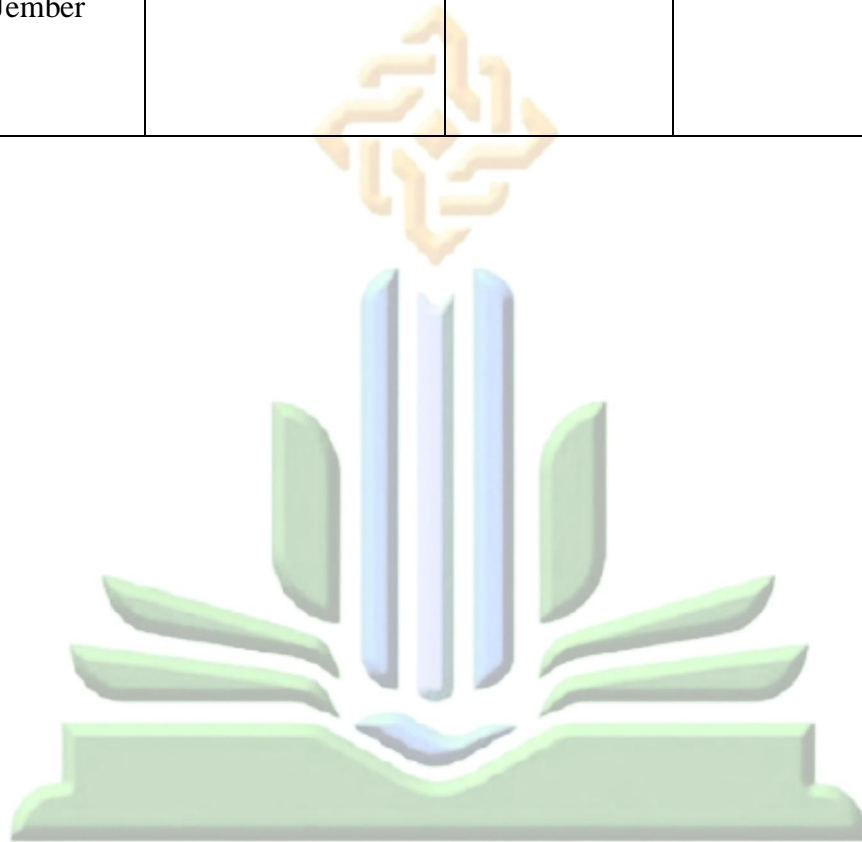
Hanais Haq
NIM: T20194092

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

Judul	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan
<p>Pengembangan Media <i>Money Board</i> (Mon-Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember</p> <p>Pengembangan Media Monbord (Money Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II</p>	<p>1. Media Mon-Board</p> <p>2. Pembelajaran Tematik</p> <p>3. Nilai dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang</p>	<p>1. Kelayakan media Mon-Board</p> <p>2. Kepraktisan media Mon-Board</p> <p>3. Keefektifan media Mon-Board</p>	<p>1. Wawancara</p> <p>a. Kepala sekolah</p> <p>b. Wali kelas 2 A.</p> <p>2. Angket</p> <p>a. Respon siswa kelas 2 A</p> <p>b. Respon Guru</p> <p>3. Observasi</p> <p>4. Dokumentasi</p> <p>5. Kepustakaan</p>	<p>1. Pendekatan penelitian: Research and Development (R&D)</p> <p>2. Model penelitian dan pengembangan: Model ADDIE</p> <p>3. Jenis penelitian: Pengembangan media pembelajaran</p> <p>4. Lokasi penelitian: SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember</p> <p>5. Tahap penelitian:</p> <p>a. Analisis</p> <p>b. Desain</p> <p>c. Pengembangan</p> <p>d. Implementasi</p> <p>e. Evaluasi</p>	<p>a. Bagaimana proses pengembangan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?</p> <p>b. Bagaimana kelayakan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?</p> <p>c. Bagaimana kepraktisan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman</p>

Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Kelurahan Mangli Kaliwates Jember					Griya Mangli Indah Jember? d. Bagaimana keefektifan media Mon-Board pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
---	--	--	--	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 2 : Surat Izin 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](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2186/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER
 Perumahan Griya Mangli Indah, rt. 02, rw. 05, Mangli, Kaliwates, Jember

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

NIM : T20194092

Nama : HANAIS HAQ

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA MONBORD (MONEY BOARD) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA MATERI NILAI DAN KESETARAAN PECAHAN MATA UANG KELAS II SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER" selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad, M,Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Mei 2023

Dekan,


Yakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

k

Lampiran 3 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN AL-BAITURROHMAN
SD BAITURROHMAN**
Perumahan Griya Mangli Indah Kel. Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember – Jawa Timur
Telp. 082330520506. Kode Pos : 68136 – Email : sdbaiturrohman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 123-B/ SD.BR/JBR/S. Ket/V/2023


Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asmad, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Hanais Haq
NIM : T20194092
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember





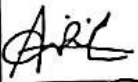






Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Monbord (Money Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD Baiturrohman Griya Mangli**” yang dilaksanakan sejak tanggal 12 Mei sampai dengan 25 Mei 2023.



Jember, 29 Mei 2023
Kepala Sekolah
Asmad, M.Pd

Lampiran 4 : Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Jumat, 12 Mei 2023	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas 2A	
2.	Senin, 15 Mei 2023	Melakukan wawancara dengan guru kelas 2A	
3.	Senin, 15 Mei 2023	Melakukan wawancara dengan siswa kelas 2A	
4.	Selasa, 16 Mei 2023	Menyerahkan surat ijin penelitian	
5.	Jumat, 19 Mei 2023	Melakukan uji coba produk skala kecil di kelas 2B	
6.	Sabtu, 20 Mei 2023	Melakukan uji coba produk skala besar di kelas 2A	
7.	Senin, 22 Mei 2023	Pengambilan data berupa hasil <i>pretest</i> kepada siswa kelas 2B	
8.	Senin, 22 Mei 2023	Pengambilan data berupa hasil <i>posttest</i> kepada siswa kelas 2A	
9.	Selasa, 23 Mei 2023	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik	
10.	Selasa, 23 Mei 2023	Pengambilan data berupa angket respon pendidik	
11.	Kamis, 25 Mei 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	

Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA MONBORD (MONEY BOARD) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA

AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Monbord (Money Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Peneliti : Hanais haq

Ahli media : Aminulloh, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk berupa media monbord pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah di sediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

A. Penilaian Ahli Media/Desain

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Media Monbord	1. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.		✓			
		2. Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi kesetaraan nilai mata uang.		✓			
		3. Gambar sudah sesuai untuk mendukung materi pembelajaran.	✓				
		4. Media Monbord memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dipahami.		✓			
		5. Media Monbord dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang.	✓				
		6. Penggunaan media monbord tidak membahayakan.	✓				
		7. Penyajian text mudah untuk dibaca.	✓				
		8. Pemilihan warna yang menarik.		✓			
		9. Kecerahan warna text dengan <i>background</i> sudah sesuai dan tidak kontras.	✓				
		10. Kerapihan desain sudah sesuai.			✓		
2.	Penyajian Media Monbord	11. Kemampuan media dapat merangsang motivasi siswa.	✓				
		12. Media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	✓				
		13. Media pembelajaran mudah untuk digunakan.	✓				

Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA MONBORD (MONEY BOARD) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN MATEMATIKA AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Monbord (Money Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Peneliti : Hanais haq

Ahli media : Afifah Nur Aini, M.Pd.)

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk berupa media monbord didalam RPP (Rencana Pembelajaran) pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang kelas II. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan SK-KD	√				
2.	Materi Pendukung Pembelajaran		√			

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

A. Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek isi	1. Kesesuaian dengan KI/KD dan Indikator	✓				
		2. Ketepatan pemilihan materi	✓				
		3. Keakuratan konsep	✓				
		4. Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	✓				
		5. Kesesuaian materi dengan muatan matematika	✓				
		6. Kejelasan materi	✓				
		7. Kejelasan contoh	✓				
		8. Cakupan/kelengkapan materi	✓				
		9. Sistematika penyampaian materi		✓			
		10. Kemenarikan gambar materi yang disajikan	✓				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada materi yang disajikan mohon dituliskan nomor halaman keberapa yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom ke tiga (3) mohon ditulis jenis kesalahannya
3. Saran dan perbaikan mohon dituliskan pada kolom empat (4)

KL

No.	Halaman (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Komentar/Saran/Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan!

- 1) Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- 2) Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diujicobakan

KLA

Jember, 10 April 2023

Validator



(Afifah Nur Aini, M.Pd.)

NIP. 198911272019032008

Lampiran 7 : Lembar Validasi Praktisi Respon Guru

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Monbord (Money Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Peneliti : Hanais haq

Nama Validator : Afifah Nur Aini, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku validator angket respon guru. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas angket respon guru ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan SK-KD	√				
2.	Materi Pendukung Pembelajaran		√			

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validas penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

1

A. Aspek Penilaian

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan judul lembar angket	✓				
2.	Kejelasan butir pertanyaan		✓			
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	✓				
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	✓				
5.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian	✓				
6.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang dicapai	✓				
7.	Pernyataan menggunakan informasi yang benar	✓				
8.	Ketepatan bahasa yang digunakan		✓			
9.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti		✓			
10.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan EYD		✓			

A. Kebenaran Angket Respon Guru

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada angket respon guru yang disajikan mohon dituliskan nomor halaman keberapa yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom ke tiga (3) mohon ditulis jenis kesalahannya
3. Saran dan perbaikan mohon dituliskan pada kolom empat (4)

KIA

No.	Halaman (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

B. Komentar/Saran/Kesimpulan

Perbaiki pedoman kearifan pernyataan no. 3, 6, 7.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan!

- 1) Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- 2) Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 10 April 2023

Validator



(Afifah Nur Aini, M.Pd.)

NIP. 198911272019032008

Lampiran 8: Lembar Validasi Praktisi Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI ANKRET RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Monbord (Money Board) Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Peneliti : Hanais haq

Nama Validator : Afifah Nur Aini, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak/Ibu selaku validator angket respon siswa. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas angket respon siswa ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan SK-KD	√				
2.	Materi Pendukung Pembelajaran		√			

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan saran atau kesimpulan secara umum Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validas penilaian ini, saya ucapkan Terima kasih.

A. Aspek Penilaian

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan judul lembar angket	✓				
2.	Kejelasan butir pertanyaan	✓				
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	✓				
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan		✓			
5.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian		✓			
6.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang dicapai		✓			
7.	Pernyataan menggunakan informasi yang benar	✓				
8.	Ketepatan bahasa yang digunakan	✓				
9.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	✓				
10.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan EYD	✓				

A. Kebenaran Angket Respon Guru

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada angket respon siswa yang disajikan mohon dituliskan nomor halaman keberapa yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom ke tiga (3) mohon ditulis jenis kesalahannya
3. Saran dan perbaikan mohon dituliskan pada kolom empat (4)

K

Q

No.	Halaman (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

B. Komentar/Saran/Kesimpulan

.....
 Ditambah redaksi kalimat pernyataan no. 1, 2, 3.

 Saran tertulis pada masalah.

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan!

- 1) Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- ② Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 10 April 2023

Validator



(Afifah Nur Aini, M.Pd.)

NIP. 198911272019032008

3

KI

CS Dipindai dengan CamScanner

JEMBER

Lampiran 9 : Lembar Soal Pre-Tess

LATIHAN SOAL PRE-TEST

Nama : alya raula zohalia
 Kelas : 2A
 No. Absen : 2

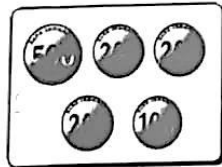
I. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Pecahan uang yang nilainya setara dengan Rp 2.500,00 adalah...
 - a. 4 keping lima ratusan
 - b. 5 keping lima ratusan
 - c. 10 keping dua ratusan
2. Perhatikan gambar berikut!



Nilai uang logam yang setara dengan nilai uang kertas di bawah ini ialah..

- a. 6 keping uang Rp 500,00, 5 keping uang Rp 200,00, 10 keping uang Rp 100,00
 - b. 5 keping uang Rp 200,00, 2 keping uang Rp 500,00, 2 keping uang Rp 100,00
 - c. 10 keping uang Rp 100,00, 2 keping uang Rp 200,00, 5 keping uang Rp 500,00
3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kelompok pecahan uang tersebut setara dengan....

- a. 2 keping lima ratusan dan 2 keping dua ratusan
- b. 2 keping lima ratusan dan 3 keping dua ratusan
- c. 1 lembar seribuan dan 1 keping dua ratusan

4. Uang Rp 2.000,00 Dengan uang Rp 5.000,00

(a) (<)

b. (>)

c. (=)

5. Alief membawa uang Rp 20.000,00, lalu ia membeli beberapa barang untuk sekolah yang terdiri atas penggaris Rp. 1.000,00, buku Rp. 3.000,00, penghapus Rp. 500,00, dan rautan Rp. 1.000,00. Berapakah kembalian yang didapatkan oleh alief...

a. Rp 10.000,00, Rp 2.000,00, Rp 1.000,00, Rp 500,00

b. Rp 5.000,00, Rp 5.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 500,00

c. Rp 20.000,00, Rp 2.000,00, Rp 500,00

6. Kelompok pecahan uang yang nilainya sama dengan Rp. 300,00 adalah....

a.



b.



7. Diketahui beberapa harga jenis barang adalah sebagai berikut!

Es krim	Susu	Pastel	Donat
Rp 5.000,00	Rp 10.000,00	Rp 2.000,00	Rp 5.000,00

Berapakah kesetaraan dari harga susu...

a. Rp 5.000,00, Rp 1.000,00, Rp 1.000,00, Rp 8.000,00

b. Rp 2.000,00, Rp 10.000,00, Rp 5.000,00, Rp 5.000,00

c. Rp 5000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 1.000,00

8. Uang Rp 20.000,00 dapat di tukar dengan berapa keping uang Rp 5.000,00?

a. 5

b. 4

c. 6

9. Perhatikan harga buah dan sayur di bawah ini!

Untuk soal nomer 9-10



Tuliskan kesetaraan dari barang yang termahal...!

a. Rp 5.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00

b. Rp 5.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 500,00, Rp 500,00

c. Rp 5.000,00, Rp 5.000,00, Rp 2.000,00

10. Tuliskan kesetaraan dari harga 1 potong tempe ditambah dengan 1 ikat sayur....!

a. Rp 1.000,00, Rp 1.000,00, Rp 500,00, Rp 200,00

b. Rp 500,00, Rp 500,00, Rp 500,00, Rp 500,00, Rp 500,00, Rp 500,00

c. Rp 1.000,00, Rp 500,00, Rp 500,00, Rp 500,00

K

Lampiran 10 : Lembar Soal Post-Test

LATIHAN SOAL *POST-TEST*

Nama : *HAFIZA KHAIRA RAHEUNANDA*
 Kelas : *2 A*
 No. Absen : *6*

I. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Pecahan uang yang nilainya setara dengan Rp 2.500,00 adalah...
 - a. 4 keping lima ratusan
 - b. 5 keping lima ratusan
 - c. 10 keping dua ratusan
2. Perhatikan gambar berikut!



Nilai uang logam yang setara dengan nilai uang kertas di bawah ini ialah..

- a. 6 keping uang Rp 500,00, 5 keping uang Rp 200,00, 10 keping uang Rp 100,00
 - b. 5 keping uang Rp 200,00, 2 keping uang Rp 500,00, 2 keping uang Rp 100,00
 - c. 10 keping uang Rp 100,00, 7 keping uang Rp 200,00, 5 keping uang Rp 500,00
3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kelompok pecahan uang tersebut setara dengan...

- a. 2 keping lima ratusan dan 2 keping dua ratusan
- b. 2 keping lima ratusan dan 3 keping dua ratusan
- c. 1 lembar seribuan dan 1 keping dua ratusan

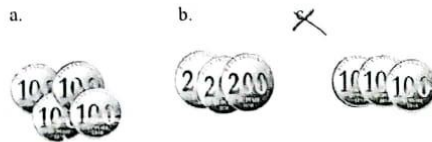
4. Uang Rp 2.000,00 Dengan uang Rp 5.000,00

- a. (<)
 b. (>)
 c. (=)

5. Alief membawa uang Rp 20.000,00, lalu ia membeli beberapa barang untuk sekolah yang terdiri atas penggaris Rp. 1.000,00, buku Rp. 3.000,00, penghapus Rp. 500,00, dan rautan Rp. 1.000,00. Berapakah kembalian yang didapatkan oleh alief...

- a. Rp 10.000,00, Rp 2.000,00, Rp 1.000,00, Rp 500,00
 b. Rp 5.000,00, Rp 5.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 500,00
 c. Rp 20.000,00, Rp 2.000,00, Rp 500,00

6. Kelompok pecahan uang yang nilainya sama dengan Rp. 300,00 adalah....



7. Diketahui beberapa harga jenis barang adalah sebagai berikut!

Es krim	Susu	Pastel	Donat
Rp 5.000,00	Rp 10.000,00	Rp 2.000,00	Rp 5.000,00

Berapakah kesetaraan dari harga susu...

- a. Rp 5.000,00, Rp 1.000,00, Rp 1.000,00, Rp 8.000,00
b. Rp 2.000,00, Rp 10.000,00, Rp 5.000,00, Rp 5.000,00
 c. Rp 5000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 1.000,00
8. Uang Rp 20.000,00 dapat di tukar dengan berapa keping uang Rp 5.000,00?
a. 5 b. 4 c. 6
9. Perhatikan harga buah dan sayur di bawah ini!

Untuk soal nomer 9-10



Tuliskan kesetaraan dari barang yang termahal...!

- a. Rp 5.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00
- b. Rp 5.000,00, Rp 2.000,00, Rp 2.000,00, Rp 500,00, Rp 500,00
- c. Rp 5.000,00, Rp 5.000,00, Rp 2.000,00

10. Tuliskan kesetaraan dari harga 1 potong tempe ditambah dengan 1 ikat sayur....!

- a. Rp 1.000,00, Rp 1.000,00, Rp 500,00, Rp200,00
- b. Rp 500,00, Rp500,00, Rp 500,00, Rp500,00, Rp 500,00, Rp500,00
- c. Rp 1.000,00, Rp500,00, Rp 500,00, Rp 500,00

KIA

Lampiran 11 : Lembar Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA MONBORD (MONEY BOARD)

Nama : rfdA
Kelas : 2A
No. Absen : 14

Petunjuk Pengisian

Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media monbord sangat mudah diaplikasikan karena ada petunjuk penggunaannya.	√				
2.	Saya mudah memahami cara menggunakan media monbord karena isi materi praktis	√				
3.	Saya senang belajar menggunakan media monbord karena desain media menarik			√		
4.	Ukuran huruf dalam media monbord matematika sesuai sehingga membuat saya mudah untuk belajar.	√				
5.	Ilustrasi/gambar sangat membantu saya memahami materi	√				
6.	Media monbord sangat sesuai dengan materi nilai dan kesetaraan mata uang.	√				
7.	Saya lebih mudah memahami materi nilai dan kesetaraan mata uang dengan menggunakan media monbord.		√			
8.	Media monbord dapat meningkatkan semangat belajar saya dalam kesetaraan mata uang.	√				
9.	Media monbord tidak membuat saya terbebani dalam belajar.			√		
10.	Media Monbord dapat mendorong keingintahuan saya dalam nilai dan kesetaraan mata uang.	√				

Lampiran 12 : Lembar Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA MONBORD (MONEY BOARD)

Nama : Titis Khorunnisy
No. HP : 081 554 286 294

Petunjuk Pengisian

Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik


1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media monbord relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
2.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami	✓				
3.	Materi yang terkait pada Monboard sesuai dengan kompetensi peserta didik		✓			
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari		✓			
5.	Media monbord membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓				
6.	Media monbord memudahkan peserta didik dalam belajar	✓				
7.	Media monbord dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan Uang		✓			
8.	Media monbord dapat meningkatkan minat belajar peserta didik		✓			
9.	Fungsi gambar uang mainan sesuai dengan materi yang disajikan	✓				
10.	Bahasa yang digunakan dalam media monbord mudah untuk dipahami		✓			

Catatan
peneliti bisa lebih mengembangkan variasi monolog
dengan variasi berbeda agar peserta didik lebih
semangat dan menambah keinginannya terhadap
materi yang disampaikan.

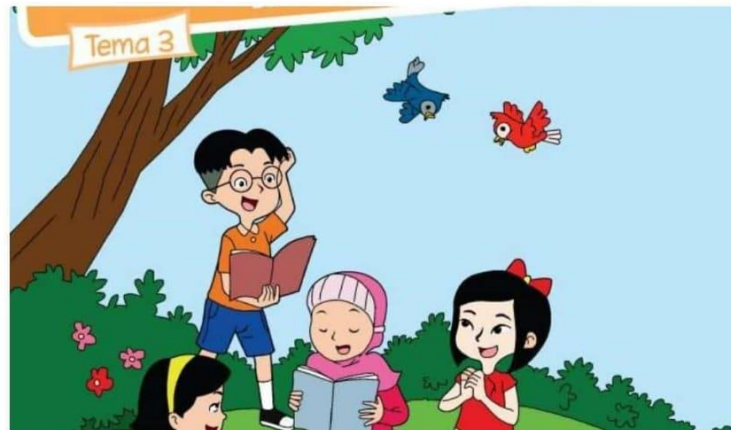
Jember, April 2023
Guru Kelas


(Titis F. Hircannisy, S.Pd)

KIA

Lampiran 13 : RPP (Rencana Pembelajaran)

Tema 3 Subtema 4
Pembelajaran 4



TUGASKU SEHARI-HARI

KL

Q

Bahan Ajar
Kelas 2 SD/MI Semester 1
Kurikulum 2013

CS Dipindai dengan CamScanner

A. IDENTITAS RPP

Satuan Pendidikan	: SDS BAITURROHMAN
Kelas/ Semester	: 2/ 1
Tema 3	: Tugasku Sehari-hari
Subtema 4	: Tugasku dalam Kehidupan Sosial
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika
Pembelajaran ke	: 4
Alokasi Waktu	: 1x pembelajaran

B. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati[mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. KOMPETENSI DASAR (KD)**Bahasa Indonesia**

- 3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 4.3 Melaporkan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

PPKn

- 3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.
- 4.3 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.

Matematika

- 3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.
- 4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.



D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**Bahasa Indonesia**

1. Menemukan persamaan arti kata dalam teks dengan tepat.
2. Menuliskan kehidupan sesuai dalam cerita dengan tepat.

PPKn

1. Mengidentifikasi keberagaman suku bangsa di Indonesia dengan tepat.
2. Menceritakan pengalaman bermain bersama teman yang berbeda suku dengan tepat.

Matematika

1. Menentukan kesetaraan beberapa nilai pecahan uang dengan tepat.
2. Menentukan kemungkinan pecahan nilai uang dengan tepat.

E. TUJUAN

1. Dengan membaca teks, siswa dapat menemukan persamaan arti kata dalam teks dengan tepat.
2. Dengan kegiatan ayo berlatih, siswa dapat menuliskan kehidupan sesuai dalam cerita dengan tepat.
3. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi keberagaman suku bangsa di Indonesia dengan tepat.
4. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menceritakan pengalaman bermain bersama teman yang berbeda suku dengan tepat.
5. Dengan membaca teks, siswa dapat menentukan kesetaraan beberapa nilai pecahan uang dengan tepat.
6. Dengan kegiatan ayo berlatih, siswa dapat menentukan kemungkinan pecahan nilai uang dengan tepat.

F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Cooperative learning
3. Metode : Diskusi dan tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan do'a dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar serta mengecek kehadiran siswa (<i>Orientasi</i>) 2. Guru menyiapkan siswa untuk berdiri dan 	

K

	<p>menyanyikan lagu nasionalisme “Garuda Pancasila” untuk menanamkan semangat kebangsaan (<i>Nasionalisme</i>)</p> <p>3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada siswa tentang materi sebelumnya dan menghubungkannya kembali dengan kehidupan sehari-hari dan pembelajaran yang akan diajarkan (<i>Apersepsi</i>)</p> <p>4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (<i>Motivasi</i>)</p>	
Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membaca teks pada bahan ajar yang telah dibagikan guru. • Guru dan siswa mengerjakan soal di bahan ajar secara bersama-sama. • Guru memberikan contoh kata tanah air dan bersatu. • Guru merangsang siswa untuk mencari persamaan arti dari kedua kata tersebut. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lalu, siswa juga diminta guru untuk membuat kalimat lainnya dengan menggunakan kata-kata yang ada di dalam kotak. • Terakhir, siswa diminta guru untuk menuliskan kembali cerita kehidupan social yang ada pada halaman 80 buku bupena yang terdapat pada cerita dengan menggunakan bahasa siswa sendiri. <p>(Bahasa Indonesia KD 3.3 dan 4.3) (mandiri, gotong royong)</p> <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seluruh siswa mendengarkan penjelasan guru tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia. • Guru meminta siswa untuk membaca bahan ajar yang telah guru sajikan pada siswa. • Siswa juga diminta guru untuk menyebutkan kegiatan apa yang dapat dilakukan agar tercipta kerukunan antra suku. • Guru membimbing siswa untuk menceritakan pengalaman bermain dengan teman yang berbeda suku. • Guru juga meminta siswa untuk menjelaskan 	

K

	<p>bagaimana cara menjaga kerukunan dengan teman-teman yang berbeda suku.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta membuat table perbedaan suku teman sekelasnya secara individu. <p>(PPKn KD 3.3 dan 4.3) (<i>Creativity and Innovation</i>)</p> <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk membaca teks Kesetaraan Nilai Pecahan Uang pada bahan ajar yang disajikan guru. Guru bertanya pada siswa terkait materi kesetaraan nilai pecahan mata uang. Guru memberi contoh kepada siswa dengan membawa media monbord untuk mempermudah pemahaman siswa. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan media monbord. Guru menunjuk bergiliran salah satu siswa untuk maju ke depan dan menjawab soal dari media monbord yang disajikan oleh guru. Setelah itu siswa diminta guru untuk mengerjakan LKPD yang berupa pilihan ganda dan essai. (Matematika KD 3.5 dan 4.5) <p>(<i>Creativity and Innovation</i>)</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum difahami. Siswa diajak untuk menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. Guru mengajak siswa untuk mengakhiri pembelajaran dengan menggunakan salam penutup dan do'a serta memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat. 	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Bupena kelas 2 SD/MI Tema 3 dan 4: *Tugasku sehari-hari*
- Media Monbord

K

Mengetahui
Wali kelas II

Kamis, 30 Maret 2023
Mahasiswa Praktik

(Robiatul Hasanah, S.Pd)

(Hanais haq)

Mengetahui
Kepala Sekolah

(Asmad, M.Pd)

KI

LAMPIRAN*Lampiran 1***I. MATERI AJAR**

(Bahasa Indonesia KD 3.3 dan 4.3)

Ayo Membaca

- ❖ Kosakata ialah kata yang digunakan dalam menyusun sebuah kalimat.
- ❖ Agar dapat menggunakan kosakata yang tepat pada kalimat, kalian harus mengetahui arti dari setiap kosakata.
- ❖ Jika terdapat kosakata yang kalian tidak mengerti artinya, kalian dapat mencarinya di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Perhatikan contoh cerita berikut!

Raihan dan keluarganya tinggal di lingkungan yang asri.

Banyak pohon di sekitar lingkungan tempat tinggal Raihan.

Tidak jauh dari rumah raihan terdapat sungai yang bersih.

Air sungai terlihat jernih.

Air sungai digunakan untuk mengairi sawah-sawah disekitarnya.

Coba temukan kosakata yang ada dalam cerita tersebut lalu artikanlah!

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

K

(PPKn KD 3.3 dan 4.3)

Ayo Membaca



Setiap daerah di Indonesia memiliki suku bangsa yang berbeda –beda. Sikap saling menghormati membuat Indonesia tetap rukun dan bersatu,walaupun bangsa Indonesia memiliki banyak suku bangsa yang berbeda.

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki kebudayaan yang khas. Kebudayaan tersebut di tunjukkan melalui Bahasa daerah,pakaian adat,kesenian daerah dan adat istiadat.

Contoh suku-suku bangsa yang ada di Indonesia yaitu:

No	Pulau/Kepulauan	Suku Bangsa
1	Sumatra	Batak,Toba,Nias,Melayu,Gayo dan Karo
2	Jawa	Sunda,Jawa,Madura,Betawi,dan Badui
3	Kalimantan	Ngaju,Dayak,Banjar,Tidung,dan Punang
4	Sulawesi	Minahasa,Gorontalo,Mandar,Bugis, dan Toraja
5	Papua	Asmat,Dani,Kowiai,Argoni,dan Mairasi
6	Bali dan Nusa Tenggara	Bali,Sasak,Sumba,Rote,Flores, dan Sumbawa



K

(Matematika KD 3.5 dan 4.5)

Ayo Membaca



Jika sebelumnya kamu sudah mengetahui apa saja mata uang di Indonesia. Mulai dari uang logam dan uang kertas. Kini kamu perlu mengetahui tentang kesetaraan mata uang rupiah. Kesetaraan mata uang ialah uang yang berjumlah lebih besar dapat dibagi ke jumlah yang sama atau setara dengan uang yang lebih kecil.

Sebagai contoh:

Selembar uang Rp 50.000 jika di pecahkan ke uang yang lebih kecil dapat menjadi 2 lembar uang Rp 20.000 dan selembar uang Rp 10.000.

Mengapa uang tersebut dapat dipecahkan menjadi nominal yang lebih kecil namun dengan jumlah yang sama atau sebaliknya?

Karena hal ini agar memudahkan masyarakat menukarkan jumlah uang saat bertransaksi atau berbelanja.

Ayo Mengamati



KI

Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang

Ditulis	Nilai Uang
	dua ratus rupiah Rp200,00
	enam ratus rupiah Rp600,00
	empat ratus rupiah Rp400,00

Uang logam

Nilai Uang	Ditulis
	Rp2.000,00 dua ribu rupiah
	Rp3.000,00 tiga ribu rupiah
	Rp3.000,00 tiga ribu rupiah

Uang Kertas

CS Dipindai dengan CamScanner



Lampiran II

II. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/ proyek dengan rubrik 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/ proyek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
 - b. Penilaian Pengetahuan : Tes
 - c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- a. Sikap

Sikap siswa yang muncul ketika proses pembelajaran.

Contoh Format Jurnal untuk Penilaian Sikap

No	Tanggal	Nama siswa	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut
1					
2					
...		Dan seterusnya			

K

b. Pengetahuan dan Keterampilan

Contoh Rubrik:

1) Bahasa Indonesia

Rubrik penilaian menuliskan kembali cerita memakai bahasa sendiri. (KD 3.3 dan 4.3)

Aspek yang Dinilai	Skor			
	4	3	2	1
Ketepatan menuliskan kembali cerita memakai bahasa sendiri.	Siswa mampu menuliskan kembali cerita memakai bahasa sendiri dengan benar	Memenuhi 2 dari 3 kriteria.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria.	Belum memenuhi kriteria sehingga memerlukan bimbingan guru.

2) PPKn

Rubrik penilaian kinerja praktik membuat daftar keberagaman suku (KD 3.3 dan 4.3)

Aspek yang Dinilai	Skor			
	4	3	2	1
Ketepatan membuat daftar keberagaman suku di kelas	Siswa mampu membuat daftar keberagaman suku di kelas beserta ciri khasnya dengan tepat.	Siswa mampu menuliskan keragaman suku di kelas, tetapi hanya menuliskan sebagian ciri khas suku dengan tepat.	Siswa mampu menuliskan keragaman suku di kelas, tetapi belum mampu menuliskan sebagian ciri khas suku mereka.	Siswa belum mampu membuat daftar keragaman suku beserta ciri khasnya.

3) Matematika

Rubrik menjelaskan kesetaraan nilai sekelompok uang (Matematika KD 3.5 dan 4.5)

Aspek/ Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Menentukan kesetaraan nilai uang.	Siswa mampu menentukan kesetaraan nilai uang	Siswa mampu menentukan 3 kesetaraan	Siswa mampu menentukan 2 kesetaraan	Siswa belum mampu menentukan kesetaraan


KJ

	dengan benar.	nilai uang dengan benar.	nilai uang dengan benar.	nilai uang dengan benar.
--	---------------	--------------------------------	--------------------------------	-----------------------------

Refleksi Guru

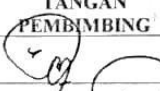



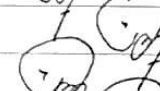
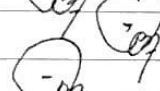
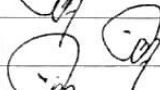
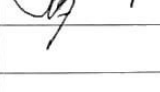





KL


Lampiran 14 : Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM S-1
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Nama : HANAFIS HAQ.
 No. Induk Mahasiswa : I20194002.
 Prodi : PGMI
 Jurusan : Pendidikan Islam
 Fakultas : FTIK
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Montord (Money Board) Pada Pembelajaran Tematik Mekanik Matematika Materi Nilai dan Kesetaraan
 Pembimbing : Mohammad Kholil, M. Pd.
 Tanggal Persetujuan : Tanggal s/d

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	13 Desember 2022	Bimbingan Proposal.	
2.	22 Desember 2022	Bimbingan Proposal	
3.	29 Desember 2022	Bimbingan Proposal.	
4.	30 Januari 2023	Bimbingan Bab 1	
5.	1 Februari 2023	Revisi Bab 1	
6.	17 Februari 2023	Bimbingan Bab 2.	
7.	21 Februari 2023	Revisi Bab 2.	
8.	1 Maret 2023	Bimbingan Bab 3.	
9.	19 Maret 2023	Revisi Bab 3.	
10.	30 Maret 2023	Bimbingan Bab 4.	
11.	19 Mei 2023	Revisi Bab 4.	
12.	29 Mei 2023	Bimbingan Bab 5	
13.	12. Juni 2023	Revisi Bab 5	
14.			
15.			

a.n. Dekan
 Koordinator Prodi _____

 NIP. _____

Catatan : Kartu Konsultasi Ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

K

Lampiran 15 : Surat Keterangan Lulus Cek Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Hanais Haq
 NIM : T20194092
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media Monbord Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Nilai Dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (18,2%)

1. BAB I : 16 %
2. BAB II : 22%
3. BAB III : 25 %
4. BAB IV : 19%
5. BAB V : 9%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Juni 2023
 Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN KHAS Jember



(RIAYATUL HUSNAN)

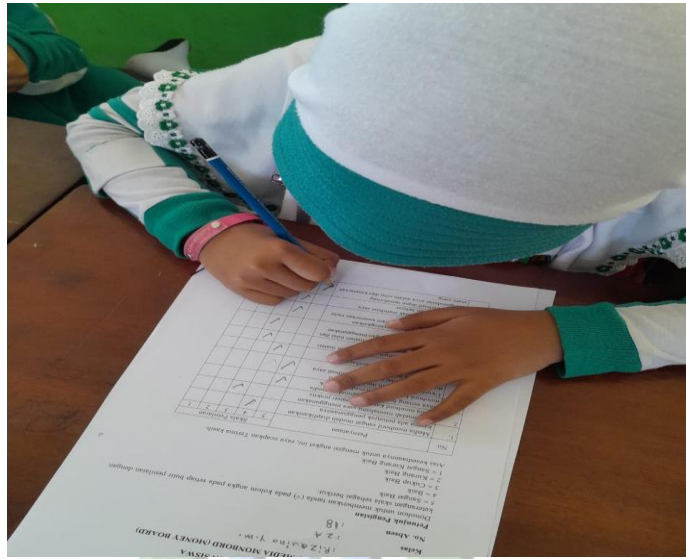
NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

K

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian







Lampiran 17 : Biodata Mahasiswa



Nama : Hanais Haq
 NIM : T20194092
 Tempat, Tanggal Lahir : Kuningan, 06 April 2001
 Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyahdan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat Rumah : Dsn. Sukorejo Ds. Lemahbang Kulon Rt/Rw 02/02
 Kec.Singojuruh Kab.Banyuwangi
 No. Telepon : 0858-8265-437
 Alamat Email : hanaishaq881@gmail.com
 Riwayat Pendidikan : SDN 02 Lemahbang Kulon
 SMPN 02 Rogojampi
 MAU Habibulloh
 UIN Jember