

**PENGEMBANGAN MEDIA *SHORT CARD* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V MI
FATHUSSALAFI AJUNG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Miftahul Khoir
NIM : T20194126

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *SHORT CARD* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V MI FATHUSSALAFI
AJUNG JEMBER**

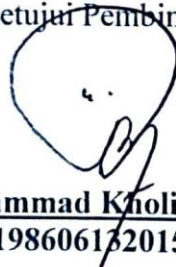
SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Miftahul Khoir
NIM : T20194126

Disetujui Pembimbing:



Mohammad Kholil, M.Pd.
NIP:198606132015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA *SHORT CARD* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V MI
FATHUSSALAFI AJUNG 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: 09 November 2023

Tim Penguji:

Ketua

Dr. Martono, M.Pd.
NIP. 198609022015031001

Sekretaris

Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP. 198607062019031004

Anggota :

1. Dr. NINO INDRIANTO, M.Pd.
2. MOHAMMAD KHOLIL, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'lis, S.Ag, M.Si
NIP: 197304242000031005

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا
لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا

Artinya :Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.*



* Departemen Agama RI, AL-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2020), 49

PERSEMBAHAN

Syukur yang teramat dalam saya haturkan kehadiran Allah SWT atas keridhoan-nya yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan dalam setiap proses penulis mengerjakan skripsi ini, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayah Habelul Mustofa dan Ibu Siti Roikah yang telah memberikan cinta kasih dan sayangnnya yang tak terbatas, serta semua dukungan dan doanya. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai salah satu tanda kecil bakti saya.
2. Semua keluargaku serta saudara kandungku Ahmad Dani Maulana Kafi, yang semuanya telah memberikan waktu untuk menjalani proses hingga sampai dititik ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam. Puji syukur penulis panjatkan, karena berkat rahmat dan ridanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Adapun judul skripsi penulis adalah “Pengembangan Media *Short Card* Dalam Pembelajaran Matemati DI MI Fathussalafi AJung Jember”. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Nabi yang kita nantikan syafaatnya kelak di hari kiamat. Banyak pihak yang berkontribusi terhadap proses penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini,
2. Bapak Dr. H. Abd Muis S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

5. Bapak Mohammad Kholil, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak M Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd, selaku dosen Program Studi Tadris Matematika sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Taufiq Hidayat S.Pd.I dan Ibu Menik Rofiqoh S.Pd.I selaku kepala sekolah dan wali kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember, yang telah memberikan ruang kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian serta membantu dan memfasilitasi.

Terakhir, semoga skripsi ini dapat menjadi sumbangsih terhadap perkembangan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta berguna terhadap penulis dan pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan taufiq serta hidayahnya kepada kita semua, amiin

Jember, 22 November 2023

Penulis

Miftahul Khoir
T20194126

ABSTRAK

Miftahul Khoir, 2023. *Pengembangan Media Short Card Dalam Pembelajaran Matematika Di MI Fathussalafi Ajung Jember*

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Short Card*, Pembelajaran Matematika

Minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan masih maraknya siswa yang mencontek ketika uji soal matematika, menyebabkan proses pembelajaran yang berjalan kurang maksimal serta hasil belajar masih jauh dari yang diharapkan. Media *short card* kemudian dikembangkan sebagai terobosan memaksimalkan proses pembelajaran serta menghilangkan kebiasaan buruk siswa yaitu mencontek ketika uji soal matematika.

Penelitian ini menggunakan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pengembangan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember; (2) Bagaimana kelayakan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember; (3) Bagaimana kepraktisan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember; (4) Bagaimana keefektifan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember; (2) Mendeskripsikan kelayakan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember; (3) Mendeskripsikan kepraktisan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember; (4) Mendeskripsikan keefektifan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember.

Pengembangan media *short card* dalam pembelajaran matematika di MI Fathussalafi Ajung Jember ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan model pengembangan Borg & Gaal yang telah disederhanakan meliputi: analisa kebutuhan, perancangan alat atau media, pengembangan produk awal, percobaan lapangan, percobaan produk akhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, koesioner atau angket dan dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media *short card* menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk kartu dengan langkah pembuatan yakni pembuatan cover, kartu model pendalaman materi, kartu model soal dan panduan penggunaan. (2) Hasil kelayakan media *short card* oleh ahli media dan ahli materi sebesar 94% dan 90,76% dengan kategori sangat layak semua; (3) Hasil kepraktisan oleh guru dan siswa sebesar 98,09% dan 95,61% dengan kategori sangat praktis semua; (4) Serta hasil keefektifan sebesar 83,50% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	25

1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	25
2. Media Short Card.....	38
3. Pembelajaran Matematika di MI Fathussalafi Ajung Jember.....	43
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	48
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	48
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	50
C. Uji Coba Produk	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	68
A. Penyajian Data Uji Coba	68
B. Analisis Data.....	90
C. Revisi Produk.....	94
BAB V KAJIAN DAN SARAN	97
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	97
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	100
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

No Uraian	Halaman
2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian	22
3.1 Model pengembangan Borg&Gall	51
3.2 Model Borg&Gall yang disederhanakan.....	51
3.3 Macam-macam tehnik pengumpulan data	55
3.4 Skala likert	63
3.5 Analisis kelayakan	64
3.6 Analisis kepraktisan	66
3.7 Analisis keefektifan.....	67
4.1 Media <i>short card</i> model pendalaman materi	69
4.2 Media <i>short card</i> model uji soal	75
4.3 Hasil validasi ahli media	80
4.4 Hasil validasi ahli materi.....	82
4.5 Kritik saran validator.....	84
4.6 Hasil angket siswa.....	85
4.7 Hasil angket respon guru.....	86
4.8 Hasil uji soal pertama dan kedua	89
4.9 Analisis kelayakan	91
4.10 Presentase angket siswa dan guru	92
4.11 Hasil presentase <i>n-gain score</i>	93

DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Halaman
2.1 Media <i>short card</i>	40
2.2 Pecahan bentuk bangun datar berwarna.....	47
4.1 Suasana uji soal matematika	69
4.2 Cover media <i>short card</i>	73
4.3 Media <i>Short card</i> model pendalaman materi.....	74
4.4 Revisi cover.....	95
4.5 Revisi isi media <i>short card</i>	95
4.6 Panduan penggunaan media <i>short card</i>	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Penulisan.....	106
Lampiran 2: Matriks Penelitian.....	107
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian	108
Lampiran 4: Surat Selesai Penelitian	109
Lampiran 5: RPP.....	110
Lampiran 6: Angket Validasi Media.....	115
Lampiran 7: Angket Validasi Materi	118
Lampiran 8: Angket Respon Guru	121
Lampiran 9: Angket Respon siswa	125
Lampiran 10: Data Uji Soal Pertama	127
Lampiran 11: Data Uji Soal Kedua.....	128
Lampiran 12: Absen Kelas V MI Fathussalafi.....	129
Lampiran 13: Dokumentasi.....	130
Lampiran 14: Jurnal Kegiatan Penelitian.....	132
Lampiran 15: Biodata Penulis.....	133



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran telah dikenal sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan setiap materinya. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa.¹ Dalam setiap proses pembelajaran media sangat bermanfaat dan perlu digunakan namun seringkali terabaikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang tidak diaplikasikan mempunyai beberapa faktor diantaranya, seperti sulit mencari media yang tepat untuk digunakan, waktu persiapan dan biaya yang terbatas ataupun kurangnya gairah pendidik menghadirkan media dalam proses pembelajarannya. Alasan-alasan ini tidak akan muncul apabila seorang pendidik mehamami tentang ragam media, karakteristik serta fungsi masing-masing media dalam pembelajaran.

Peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021, standar nasional pendidikan adalah kriteria standar minimal tentang sistem pendidikan diseluruh wilayah NKRI, Yang digunakan pada pendidikan yang diselenggarakan oleh pendidikan pusat, pemerintah daerah dan masyarakat pada jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.² Dengan adanya

¹ Sufri Mashuri, Media Pembelajaran Matematika, (Sleman: CV Budi Utama, 2019), 4

² Suryawahyuni Latief dan Samsudin, Kebijakan Pendidikan, (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2022), 68,
https://www.google.co.id/books/edition/Kebijakan_Pendidikan/r1WtEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=peraturan+pemerintah+nomor+57+tahun+2021&pg=PA68&printsec=frontcover

standar minimal pendidikan arah dari pendidikan yang ada di Indonesia kedalam tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terpenuhi. Sebagai penunjang terwujudnya tolak ukur ini, mengkondisikan suasana pembelajaran agar nyaman dan indah harus dilakukan. Perwujudan dan proses suasana pembelajaran yang baik dapat ditinjau dari kualitas seorang guru dalam menghadirkan media pembelajaran dalam setiap pertemuannya. Paham dan tahu betul tentang media pembelajaran yang cocok untuk materi pembelajaran yang disampaikan adalah kewajiban bagi seorang guru atau pendidik

Berdasarkan ayat Al-Qur'an digambarkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran, sebagaimana firmanNya pada QS Al-Baqarah ayat 31 sebagaimana berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya "Dan kami turunkan adz-dzikir (Al Quran) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,"³

Berdasarkan ayat tersebut dapat dipahami bahwa media sangat besar manfaatnya, yang dalam ayat tersebut digunakan sebagai penyalur pesan dari Allah kepada manusia, penggunaan media pembelajaran sebagai penyalur

³ Departemen Agama RI, AL-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2020), 272

informasi yang dapat diterima oleh berbagai indera manusia, dari surat An-Nahl ini dapat dijadikan dasar penggunaan media dalam pembelajaran.

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sudah berkembang pesat sesuai dengan kemajuan teknologi, proses pembuatan media semakin simpel tidak memotong waktu yang signifikan dan lebih murah tanpa menghabiskan banyak biaya namun tidak mengurangi arti dari fungsi media pembelajaran sendiri. Media cetak merupakan media yang dicetak dalam proses pembuatannya, proses pembuatan media cetak sangatlah mudah namun tidak mengurangi eksistensi media pembelajaran sendiri. Media cetak adalah salah satu contoh media yang mempunyai kriteria sebagaimana yang dijelaskan, media *short card* yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan salah satu jenis dari media cetak ini.

Pembelajaran dengan media *short card* merupakan aktivitas kerjasama yang bisa digunakan dalam mengajarkan konsep, karakteristik klarifikasi, fakta tentang benda atau menilai informasi.⁴ Dengan kata lain media *short card* ini adalah usaha sebuah pendidik terhadap peserta didiknya untuk mencapai suatu tujuan dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media *short card* dalam pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran perasaan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam setiap proses penyampaian oleh guru.

Media *short card* yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran matematika yang dalam teknis pelaksanaannya

⁴ Zainuri, Siti Nurjanah, "Penerapan short Card Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Di MTS Assunniyyah Kencong Jember," Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab, (Vol 4 No 1, 2022), 49

menggunakan metode belajar dengan bermain. Terdapat dua model kartu yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, yang pertama model kartu yang berisikan materi dan yang kedua model kartu yang berisikan sekumpulan soal. peneliti menyampaikan materi dan melaksanakan uji soal mata pelajaran matematika kepada siswa dengan cara membagi media ini. Media *short card* ini diharap dapat memperkecil kemungkinan peserta didik dalam mencontek, menambah gairah siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran, memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan pada ahirnya target dari suatu pembelajaran dapat dihasilkan secara maksimal. Media *short card* yang dikembangkan oleh peneliti berbeda dengan media *short card* atau media kartu yang telah di teliti oleh peneliti lainnya, perbedaan yang nampak adalah media *short card* yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk penyampaian materi dan uji materi, namun dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti terfokus dikelas V dan mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran yang akan dijadikan objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mata pelajaran matematika, mata pelajaran matematika dipilih dikarenakan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan perlu dikuasi oleh peserta didik. Menguasi matematika dapat berdampak positif kepada kehidupan, kita menghitung zakat menggunakan Matematika, kita jual-beli juga menggunakan matematika, dan setiap mata pelajaran kurang lebihnya ada unsur matematika didalamnya. Matematika adalah ilmu yang sudah lama ada atau bisa disebut

ilmu kuno. Matematika dipraktikkan didunia Islam sekitar tahun 800-1500M.⁵ Matematika sebagai ilmu dasar dari cabang ilmu yang lainnya seperti: geometri, astronomi, fisika, kimia sampai ilmu sejarahpun menggunakan matematika dalam penghitungannya. Sebagaimana tokoh matematika Muhammad bin Musa Al-Khawarizmi beliau adalah matematikawan muslim yang telah berkontribusi dalam menemukan dan pengembangan Aljabar, banyak hasil karya yang beliau sumbangkan dalam bidang Matematika, Geometri, Astronomi, Musik dan Sejarah.⁶ Dari sana dapat dipahami bahwa sangat penting bagi semua orang untuk mempelajari matematika.

Matematika adalah salah satu dari pendidikan wajib yang ada dalam pendidikan formal, matematika juga adalah sebuah mata pelajaran yang sukar disukai oleh peserta didik karena dirasa sebagai mata pelajaran yang sangat sulit, susah dan terlalu banyak rumus untuk dipahami. Dalam kehidupan sehari-hari pada masa sekarang atau mendatang matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangatlah penting. Dengan mempelajari matematika peserta didik akan mampu bersaing dari tuntutan kehidupan di era saat ini atau mendatang, sebuah era dengan kemajuan teknologinya. Oleh karena itu matematika wajib untuk dipelajari oleh siswa. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang perlu diberikan kepada siswa mulai dari tingkat dasar hingga tingkatan atas, salah satunya adalah di tingkatan madrasah yaitu di MI Fathussalafi Aung Jember.

⁵ Soleh Hidayat, Sejarah Matematika, (Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa,2019)

⁶ Soleh Hidayat,38

MI Fathussalafi adalah salah satu lembaga pendidikan yang berada di ujung Jember, sekolah madrasah dipinggiran kota yang dipimpin bapak Taufiq Hidayat S.Pd.I sebagai kepala sekolahnya⁷. Penggunaan media didalam MI Fathussalafi masih minim dan jarang sekali difungsikan, seperti kata salah satu pendidik di kelas 5 “untuk penggunaan media pembelajaran dikelas saya sangat jarang digunakan, lebih kedalam penjelasan langsung atau menggunakan metode ceramah” jaranganya mengaplikasian media pembelajaran menyebabkan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan, terkesan sangat kuno dan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang disampaikan.⁸

Pengamatan peneliti dalam observasi awal di MI Fathussalafi menunjukkan lemahnya penggunaan media pembelajaran menjadikan suasana kelas yang cenderung membosankan dan gairah peserta didik untuk fokus kepada guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran sangat sedikit. Metode penyampaian materi yang terjadi lebih kepada metode ceramah atau penyampaian langsung serta masih terpaku kepada bahan ajar berupa buku LKS sangat signifikan. Dari data yang diperoleh oleh peneliti, rata-rata nilai matematika siswa kelas 5 di MI Fathussalafi adalah 89,3 dari ujian materi terakhir, nilai yang bagus dan sudah diatas KKM. Pelaksanaan uji materi dalam mata pelajaran matematika, peserta didik dikelas 5 ini memperoleh nilai yang memuaskan namun jika dibandingkan dengan data yang lain, terlihat banyak peserta didik yang dalam teknis pengerjaannya cenderung

⁷ Profil MI Fathussalafi

⁸ Menik Rofiqoh, diwawancarai oleh penulis, Jember, 17 Juli 2023

mencontek teman sebangku dan bekerja sama dengan teman lainnya. Sebagaimana pendapat salah satu peserta didik berprestasi di kelas V “ketika mengerjakan soal banyak dari teman-teman yang melihat jawaban saya dan meminta saya untuk membantu mengerjakan soalnya”.⁹ Dengan kejadian lapangan ini diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang dapat meminimalisir peluang peserta didik untuk mencontek ketika mengerjakan uji materi, sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

Penelitian dan pengembangan media *Short card* ini akan dilakukan di kelas 5. Kelas 5 di MI Fathussalafi menjadi titik fokus objek penelitian ini, dari permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini dilaksanakan sesuai uraian sebelumnya, kelas 5 dijadikan titik fokus penelitian dikarenakan dalam priode kelas ini terdapat ujian AN (Asesmen Nasional) yang didalamnya terdapat diantaranya mata pelajaran matematika sebagai salah materi yang diujikan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan diatas peneliti akan menerapkan sebuah media yang dirasa cukup tepat jika diaplikasikan kepada jenjang pendidikan dasar di Madrasah Ibtidaiyah yaitu media *Short card* dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu penelitian yang diajukan berjudul **Pengembangan Media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di Kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember.**

⁹ Arina Nikmatul, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Juli 2023

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember?
2. Bagaimana kelayakan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember?
3. Bagaimana kepraktisan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember?
4. Bagaimana keefektifan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember
2. Mendeskripsikan kelayakan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember
3. Mendeskripsikan kepraktisan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember
4. Mendeskripsikan keefektifan media *Short card* dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian yakni menghasilkan media pembelajaran matematika berupa *Short card* atau kartu pendek. Media ini dapat digunakan oleh kelas V dalam materi pelajaran pecahan. Adapun spesifikasi produk *Short card* sebagai berikut:

1. Berdasarkan konstruksinya (Tampilan)
 - a. Media *Short card* atau kartu pendek yang berbentuk persegi Panjang
 - b. Media *Short card* atau kartu pendek dengan ukuran 7cm x 10cm
 - c. Media *Short card* atau kartu pendek dengan bentuk balok sebagai kotak pembungkus kartu
 - d. Media *Short card* atau kartu pendek dengan materi yang dapat memahamkan kepada siswa kelas V
 - e. Media *Short card* atau kartu pendek yang terdapat soal untuk uji materi
 - f. Media *Short card* atau kartu pendek dengan bahan dasar kertas dengan metode pembuatan cetak (printing)
 - g. Media *Short card* atau kartu pendek yang menarik dan menjadikan peserta didik penasaran dengan hanya melihat
2. Berdasarkan konten (isi)

Media pembelajaran matematika berupa *Short card* atau kartu pendek digunakan pada kelas V di MI Fathussalafi sebagaimana berikut:

- a. Jenjang sekolah : Sekolah Dasar
- b. Mata pelajaran : Matematika
- c. Kelas : V (5)
- d. Materi : Bilangan Pecahan

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan media *Short card* yang dikhususkan pada mata pelajaran matematika di kelas V ini dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk pencapaian target dalam penyampaian materi pembelajaran secara maksimal dan menyeluruh. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih yang besar, sumbangsih tersebut dapat bersifat teoritis dan juga praktis pada ilmu pengetahuan terutama pada bidang materi pembelajaran matematika. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Media *short card* dalam pembelajaran matematika mampu memberikan suasana pembelajaran yang berbeda daripada biasanya, suasana yang diciptakan akan cenderung memberikan gairah semangat dalam belajar yang lebih. Pada pembelajaran matematika yang biasanya membosankan, dengan menggunakan media *Short card* ini peserta didik akan lebih semangat dan pada akhirnya pasti memaksimalkan seorang guru dalam penyampaian materi

2. Secara praktis

Secara praktis banyak hal yang akan didapatkan dari pengembangan media *Short card* ini. Manfaat yang didapatkan bagi peserta didik, sekolah, guru dan bagi peneliti, yaitu sebagai berikut

a. Bagi peserta didik

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif, tidak bosan didalam proses pembelajaran sehingga bersemangat dalam menjalani pembelajaran matematika, lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh seorang guru dan sulit untuk mencontek sehingga proses uji soal berjalan dengan maksimal.

b. Bagi guru

Guru sebagai pemeran utama dalam praktik penelitian dan pengembangan ini, guru dapat menjadikan alternatif media *Short card* dalam pembelajaran matematika di kelas V. Dengan penggunaan media *Short card* ini, beban atau kendala guru dalam penyampaian materi dapat termudahkan dan guru dapat melihat kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

c. Bagi sekolah

Memberikan referensi yang baik kepada kepala sekolah dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kemudian dapat dijadikan acuan khususnya untuk Bapak/Ibu Guru

agar paham akan media modern demi mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini menambah wawasan dan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran, yang nantinya dapat mempermudah proses pembelajaran yang ada disekolah. Sebagai mahasiswa diharapkan kedepannya mampu memiliki inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang nantinya dapat menjadikan tolak ukur pengembangan media pembelajaran, diantaranya meliputi:

- a. Proses pengembangan media *short card* dalam pembelajaran matematika di MI Fathussalafi AJung Jembe materi bilangan pecahan
- b. Media *short card* layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas V MI Fathussalafi Ajung Jember materi bilangan pecahan
- c. Media *short card* praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas V MI Fathussalafi Ajung Jember materi bilangan pecahan

- d. Media *short card* efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas V MI Fathussalafi Ajung Jember materi bilangan pecahan

Pengembangan produk media pembelajaran ini bukan untuk mengganti media pembelajaran, bahan ajar, dan sumber belajar yang sudah ada, melainkan sebagai inovasi tambahan untuk pembelajaran yang dilakukan agar lebih menarik dan tidak membosankan sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan.

2. Keterbatasan

Selain asumsi yang telah disampaikan peneliti diatas, penelitian ini juga memiliki batasan-batasan dalam penerapannya, antara lain:

- a. Produk pengembangan media *short card* ini lebih cocok dalam materi pembelajaran Matematika, terutama di kelas V
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya terdapat soal dan materi pecahan
- c. Proses pembuatan produk membutuhkan kreatifitas yang tinggi

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses menyempurnakan atau mengembangkan suatu benda yang semula ada dan dikembangkan dengan inovasi terbaru sehingga menjadi lebih sempurna sesuai yang

diharapkan oleh peneliti. Proses ini dilewati demi mendapatkan validasi terhadap produk baru yang telah dikembangkan.

2. Media *Short card*

Media *short card* merupakan suatu produk yang berfungsi sebagai daya penghubung guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik, produk tersebut berupa sekumpulan kartu yang didalamnya terdapat soal dan materi matematika. Media *short card* berupa sekumpulan kartu yang berjumlah 30 lembar berisi soal dan 20 lembar berisi materi. Cara bermain dari media pembelajaran ini dengan membagikan masing-masing kartu kepada peserta didik. Tahap pertama dengan pendalaman materi dan tahap kedua Peserta didik melewati uji materi dengan mengerjakan soal dari setiap lembar media pembelajaran ini, dengan metode belajar menggunakan media *short card* ini harapannya presentase mencontek dari peserta didik akan menurun dan hasil belajar meningkat.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antara siswa dan guru dalam mata pelajaran matematika di kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember. Materi yang diberikan atau disampaikan dalam mata pelajaran matematika merupakan materi bilangan pecahan yang digambarkan dengan bangun datar berwarna.

Dengan demikian yang dimaksud dengan pengembangan media *short card* dalam pembelajaran matematika di kelas V MI Fathussalafi

merupakan proses mengembangkan sebuah alat bantu belajar atau media pembelajaran matematika berupa media *short card* yang digunakan oleh guru kepada peserta didik berisi materi pecahan dengan cara belajar dan bermain. Menghilangkan istilah matematika yang membosankan menjadi menyenangkan adalah fungsi dari alat ini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Bagian ini memuat hasil kajian pustaka yang menunjukkan kerangka komprehensif dalam hal konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan pemecahan masalah yang dihadapi atau pengembangan produk yang diinginkan. Kerangka acuan tersebut disusun berlandaskan kajian terhadap berbagai aspek teoritis dan empiris yang berkaitan dengan permasalahan serta upaya yang dilakukan untuk menyelesaikannya.¹⁰ Kajian pustaka mempunyai dua bagian, yaitu penelitian terdahulu dan penelitian teoritis, sebagai berikut.:

penelitian terdahulu yang mempunyai persamaan terkait dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang ditulis oleh Made aryawan adijaya yang ditulis ditahun 2023 dengan judul penelitian “aktivasi pembelajaran berbantuan media *Short card* terhadap literasi sains dan kemampuan metakognitif”.¹¹

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin rendahnya kesadaran literasi siswa yang berdampak terhadap rendahnya tingkat literasi sains dan lemahnya metakognisi. Maksud dan tujuannya adalah

¹⁰ Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah”, (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021),67-68

¹¹ Made Aryawan Adijaya, “Akyivasi Pembelajaran Berbantuan Media Short Card Terhadap Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif”, jurnal mimbar PGSD Undiksha volume 11, number 1, 2023, <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v11i1.59822>

untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berbantuan kartu pendek menuju budaya ilmiah dan metakognitif pada bidang siklus air. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model 4D dengan sampel penelitian sebanyak 48 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, riset, angket dan tes. Hasil penelitian khususnya penilaian operasional sebesar 4,7 dengan tingkat sangat baik. Berdasarkan hasil uji manova diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pengetahuan ilmiah dan kemampuan kognitif antara siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran berbantuan materi pembelajaran *short card* dengan siswa yang pernah menggunakan sebelumnya.

Kelebihan dan fungsi penelitian ini adalah dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah dan kemampuan metakognitif siswa, dengan dibuktikannya terdapat perbedaan positif kemampuan literasi siswa antara menggunakan bantuan media dengan sebelum menggunakan media. Hal ini terjadi dikarenakan media *short card* yang dikembangkan oleh peneliti terbukti dapat memudahkan belajar siswa sehingga pemahaman siswa dapat meningkat.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media *short card* dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D), namun dalam konteks materi yang disampaikan berbeda yaitu antara sains dan metakognitif siswa dengan materi matematika yang akan

disampaikan oleh peneliti. Serta waktu, tempat dan subjek penelitian juga berbeda.

2. Penelitian oleh Muhyidin pada tahun 2023 dengan judul “Meningkatkan minat belajar siswa melalui strategi cardshort pada materi pelajaran akidahakhlak sub pelajaran nama dan tugas malaikat Allah kelas IV SDI Manaratul ‘Ulum, Gandaria Utara, Jakarta Selatan”.¹²

Penelitian ini berlatar belakang ketidak kondusifan siswa disaat proses pembelajaran berlangsung yang menggambarkan masih minimnya minat belajar siswa pada materi pelajaran akidah akhlak. Maksud dan tujuan dari penelitian ini meliputi, untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran card short. Jenis penelitiannya merupakan penelitian tindak kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelas IV SDI Manaratul ‘Ulum Kebayoran Baru Jakarta Selatan sebanyak 20 siswa. Presentase minat belajar siswa dalam pembelajaran sebelum menggunakan media ini adalah 30%, setelah menggunakan media pembelajaran card short dalam siklus 1 menjadi 70% dan naik menjadi 85% pada siklus ke 2. Manfaat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *card short* yang diteliti dapat meningkatkan minat belajar. Membuat siswa merasa asik dan nyaman dalam proses pembelajaran. Yang pastinya terdapat

¹² Muhyidin, “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Startegi Card Short Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak Sub Pelajaran Nama dan Tugas Malaikat Allah Kelas IV SDI Manaratul ‘Ulum Gandaria Utara Jakarta Selatan” Arfannur: Jurnal Islamic Education, VVolume 4, Nomor 1, 2023, <http://journal.iainptk.ac.id/index.php/arfannurarticleview/1045489>

perubahan yang signifikan antara tidak menggunakan media card short daripada menggunakan media card short sesuai data yang dijelaskan.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *short card*, namun secara bentuk media, fungsi dan teknis penggunaan berbeda. Perbedaan lain dari penelitian ini meliputi metode, waktu, tempat, materi dan subjek penelitian.

3. Penelitian oleh Nurhalia pada tahun 2023 dengan judul “Efektivitas mengajar guru melalui metode cardshort pada materi sujud sahwi, sujud syukur dan sujud tilawah pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Angkona Kabupaten Luwu Timur”¹³

Penelitian yang dilatar belakangi oleh eektivitas mengajar guru yang rendah sehingga menimbulkan dampak terhadap daya serap dan gairah siswa dalam proses pembelajaran. Menjadikannya minat, bakat, kemampuan dan potensi siswa belum berkembang secara maksimal. Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan kartu pendek dan untuk mengetahui relevansi desain terhadap pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 15 orang siswa, guru dan teman sejawat.

¹³ Nurhalia, “Efektivitas mengajar guru melalui metode card short pada materi sujud sahwi, sujud syukur dan sujud tilawah pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Angkona Kabupaten Luwu Timur”, *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 1, nomor 2, 2023, <http://sejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/muhtarif/article/view/897616>

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan tanggapan siswa dalam saat pelaksanaan siklus 1 khususnya kategori tanggapan positif sebesar 86,25%, kerjasama 82,5%, kreativitas 78,75%, mandiri 75,75% serta kritis 78,75%. Demikian pula, penelitian tentang kesesuaian antara desain pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran telah berlipat ganda. Pada siklus 1 tercapai 88%, sedangkan pada siklus 2 kegiatan pembelajaran yang direncanakan telah selesai atau terlaksana 100%. Oleh karena itu kita dapat mengatakan bahwa ini efektif.

Manfaat atau fungsi dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan efektivitas mengajar guru dan menjadikan tanggapan sikap dari siswa seperti aktif, kerjasama, kreatif, mandiri dan kritis menjadi lebih baik

Banyak perbedaan dari penelitian ini meliputi metode penelitian, tujuan penelitian, subjek penelitian, materi, waktu ataupun tempat penelitian. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sama menurut jenis namun secara fungsi dan teknis penggunaannya jauh berbeda.

4. Penelitian oleh Mursidin pada tahun 2022 dengan judul “Implementasi Model Card Short dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran kartu pendek melalui prinsip kognitif, prinsip motivasi, prinsip kerja solo, dan prinsip pengulangan yang sering. Siswa lebih termotivasi

¹⁴ Mursidi, “Implementasi Model Card Short dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *al-Afkar: Jurnal For Islamic Studies*, Volume 5, Nomor 1, 2022, https://www.al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/264155

ketika menggunakan media pembelajaran ini, sehingga dapat memahami pembelajarannya dan meningkatkan kemampuan belajarnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan materi *short card* sangat diperlukan bagi guru, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, merangsang kreativitas dan memaksa siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Fungsi penelitian ini adalah untuk membangkitkan rasa keimanan dan ketaqwaan siswa dengan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk pengetahuan dan sikap siswa.

5. Penelitian dan pengembangan oleh M Faiq Roisuttaqillah pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa KartuUno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya kelas 5 SDN Badean 3 Bangsalsari Jember” penelitian oleh mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang¹⁵

Penelitian ini mengembangkan media berupa kartu UNO, media ini membuat materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, media pembelajaran ini dikembangkan perihal meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Dengan media UNO siswa menjadi merasakan belajar sekaligus bermain, hal ini dapat menjadikan

¹⁵ M Faiq Roisuttaqillah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Uno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember”, (SKRIPSI: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)

pembelajaran menjadi lebih aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode R&D yaitu penelitian pengembangan produk, dengan menggunakan prosedur penelitian pada model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan nilai validasi RPP dengan rata-rata validasi sebesar 95,8%, validasi media dengan rata-rata validasi sebesar 94,4%, dan tanggapan siswa dengan kategori positif sebesar 94,1%.

Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan R&D dan sama-sama mengembangkan media pembelajaran kartu. Namun yang membedakan dengan penelitian ini adalah prosedur penelitian, jenis kartu yang digunakan, waktu penelitian, tempat penelitian dan subjek penelitian. Fungsi dari penelitian ini adalah media pembelajaran kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.1 tentang judul penelitian, persamaan dan perbedaannya dengan penelitian oleh peneliti, terangkum pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian yang ditulis oleh Made aryawan adijaya yang ditulis ditahun 2023 dengan	Media <i>short card</i> dan metode penelitian	Konteks materi, waktu, tempat dan subjek

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	<p>judul penelitian “aktivasi pembelajaran berbantuan media <i>Short card</i> terhadap literasi sains dan kemampuan metakognitif”</p>		<p>penelitian</p>
2	<p>Penelitian oleh Muhyidin pada tahun 2023 dengan judul “Meningkatkan minat belajar siswa melalui strategi cardshort pada materi pelajaran akidahakhlak sub pelajaran nama dan tugas malaikat Allah kelas IV SDI Manaratul ‘Ulum, Gandaria Utara, Jakarta Selatan”</p>	<p>Media <i>short card</i></p>	<p>Bentuk media, fungsi dan tekhnis serta metode, waktu, tempat, materi dan subjek penelitian</p>
3	<p>Penelitian oleh Nurhalia pada tahun 2023 dengan judul “Efektivita smengajar guru melalui metode card short pada materi sujud sahwi, sujud syukur dan sujud tilawah pada siswa kelas VII B SMP Negeri</p>	<p>Media <i>short card</i></p>	<p>Metode penelitian, tujuan, subjek, materi, waktu dan tempat penelitian</p>

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	1 Angkona Kabupaten Luwu Timur”		
4	Penelitian oleh Mursidin pada tahun 2022 dengan judul “Implementasi Model Card Short dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”	Media <i>short card</i>	Metode penelitian, tujuan, subjek, materi, waktu dan tempat penelitian
5	Penelitian dan pengembangan oleh M Faiq Roisuttaqillah pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa KartuUno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya kelas 5 SDN Badean 3 Bangsalsari Jember”	Metode penelitian R&D	Media pembelajaran, tujuan, subjek, materi, waktu dan tempat penelitian

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat berbeda dengan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan. Media *short*

card yang akan dikembangkan oleh peneliti mempunyai fungsi untuk pendalaman materi dan menghilangkan kebiasaan siswa dalam mencontek. *short card* dalam penelitian ini berisi dua model kartu, kartu yang pertama berjumlah 30 lembar yang berisikan soal yang berbeda dan kartu yang kedua berjumlah 20 lembar kartu dengan fungsi untuk pendalaman atau penyampaian materi kepada siswa.

B. Kajian teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.¹⁶ Dalam pengembangan produk yang diteliti bukan hanya produk yang benar-benar baru namun boleh mengembangkan produk yang sudah ada kemudian dikembangkan dan dikaji ulang untuk memperbesar tingkat keefektifannya dan manfaatnya dari tahap sebelumnya.

Penelitian dan pengembangan menurut (Punaji, 2013) dalam bukunya adalah penelitian yang didesain untuk menghasilkan produk tertentu. Melalui proses pengembangan, peneliti akan melewati proses menghasilkan suatu produk tertentu, mengkaji dengan alur berjalannya waktu, mempelajari proses terjadinya serta proses peristiwa tertentu. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pengembangan yang terfokus dalam media pembelajaran.

¹⁶ Risa Nur Sa'adah and Wahyu, Metode Penelitian R&D {Research and Developmen} Kajian Teoritis dan Aplikatif, (Kota Malang: CV Literasi Nusantara Abadi) 12

Pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah kalimat kerja yang berarti upaya mengembangkan suatu produk yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu sebagai penyalur pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Produk tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas aktivitas belajar dan mengajar disekolah.

a. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan pelengkap dalam sistem pembelajaran, banyak macam media pembelajaran yang dapat kita gunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan sangat teliti, sehingga dapat memperbesar arti serta fungsi dalam menunjang secara manfaat dan efisiensi proses pembelajaran. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman dan kualitas belajar siswa. Oleh karena itu perlu diketahui macam-macam media pembelajaran sebagaimana berikut:

Kelompok media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Ceki Riyana dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran”. Ada beberapa cara dalam pengklasifikasian ini, salah satu cara diantaranya ialah dengan cara menekankan pada teknik yang

dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh yaitu: Media Grafis, Media Cetak dan Media Gambar Diam.¹⁷

Media grafis adalah sebuah media pembelajaran yang dalam proses pembuatannya menggunakan aplikasi komputer atau dengan desain grafis. Media grafis bisa disebut media visual yang didalamnya menyajikan fakta, ide ataupun gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat dan symbol-simbol. Dengan menggunakan media grafis biasanya dapat memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan fakta-fakata sehingga menarik dan mudah untuk diingat.

Media cukup bervariasi, media yang bervariasi sangat berpengaruh terhadap kreativitas dan kecepatan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran.¹⁸ Media yang akan dijelaskan selanjutnya adalah media cetak, media cetak merupakan salah satu media pembelajaran sering kita gunakan, proses pembuatannya media cetak menggunakan teknik percetakan atau printing. Media cetak biasanya menyajikan pesannya melalui tulisan-tulisan, huruf dan gambar yang disajikan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Berikut contoh dari media cetak, meliputi:

¹⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran, (Bandung: CV Wacana Prima,2018) 13-15

¹⁸ Hasnida, Media Pembelajaran Kreatif, (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014) 26

- 1) Buku teks, yaitu tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Modul, yaitu paket program yang disusun dalam satuan tertentu, dan didesain dengan sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket dalam modul biasanya berisi komponen petunjuk guru, lembaran kerja siswa, lembar kegiatan siswa, kunci lembar kerja, lembar tes dan kunci lembar tes
- 3) Bahan pengajaran terprogram, yaitu paket program pengajaran yang individual hamper sama dengan modul. Bahan pengajaran terprogram ini disusun dengan topik-topik kecil untuk setiap bingkai atau halamannya, satu bingkai biasanya berisi halaman informasi yang merupakan bahan ajar, pertanyaan dan balikan atau tanggapan dari pertanyaan bingkai lain¹⁹

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, biasanya bisa disebut dengan foto. Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, guru bebas menggunakan jenis media pembelajaran apapun. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai karakter siswa, akan dapat menjadikan fasilitas

¹⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran, (Bandung: CV Wacana Prima,2018) 14

perkembangan berbagai potensi dan kemampuan siswa secara optimal serta tumbuhnya sikap serta perilaku yang positif pada siswa.

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dapat dispesifikan menjadi bagian sebagai berikut:

- 1) Media asli hidup, media pembelajaran ini dicontohkan seperti akuarium dengan ikan dan tumbuhannya, tetarium dengan hewan darat dan tumbuhannya, kebun binatang dengan semua binatang yang ada, kebun percobaan atau botani dengan berbagai tumbuhan, kotak kaca yang berisikan serangga.
- 2) Media asli mati, media ini berasal dari benda hidup namun sudah mati seperti: pameran hewan atau tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukan seperti aslinya di alam, contohnya adalah: herbarium, taksidermi awetan dalam botol, bioplastik dan diorama
- 3) Media asli benda tak hidup, seperti: jenis batuan mineral, kereta api, pesawat terbang, mobil, gedung, papan tulis, dan papan temple. Media pembelajaran ini adalah sebuah media pembelajaran yang asli keberadaanya namun media pembelajaran tersebut adalah benda mati atau tak hidup.
- 4) Media asli tiruan atau model, media ini sering digunakan dalam proses pembelajaran seperti: model irisan bagian dalam bumi, model penampang batang, penampang daun, boneka, torso manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model

globe, model atom, model DNA, model penampakan bulan dan sebagainya.

- 5) Media grafis, contohnya: bagan (chart), diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, dan lukisan
- 6) Media audio (dengar), media pembelajaran yang dalam prakteknya dapat didengar oleh indera kita seperti contoh: radio, tape recorder, piringan hitam, cassette, tape, pengeras suara atau telpon.
- 7) Media pandang dengar (audio visual), contohnya adalah: televise, video, film dan slide bersuara. Media pembelajaran ini adalah media yang dapat dilihat dan didengar, dalam prakteknya media pembelajaran ini mudah dalam penyampian pesan dan siswa pun lebih mudah dalam menerima pesan yang disampaikan.
- 8) Media proyeksi, pada media pembelajaran ini terdapat dua macam, meliputi: pertama, proyeksi diam (still projection) contohnya: slide dan filmstrip kedua, proyeksi gerak (movie projection) contohnya: film atau gambar hidup.
- 9) Media cetak, contohnya: buku cetak, Koran majalah komik atau modul.²⁰

Dalam sekolah berbagai macam media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran dan diharapkan dapat

²⁰ Ina Magdalena dan PGSD 4G, Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD, (Sukabumi: CV Jejak, 2021) 103-105

meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih konkrit. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar dapat membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar bahkan diharap dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi yang baik kepada siswa. Guru dapat menyeleksi media-media yang pantas digunakan, mudah didapatkan dan aman untuk keselamatan siswa. Penyediaan media tidak diharuskan dengan harga yang mahal, cukup dengan model yang sederhana dan biasa ditemukan oleh anak dalam kesehariannya sudah cukup baik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dari berbagai macam media pembelajaran yang dapat kita ketahui, semuanya pasti mempunyai fungsi serta manfaat yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seorang (R.M. Soelarko, 1995).²¹ Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, aspek tersebut diantaranya meliputi, tujuan pembelajaran, jenis pelajaran, serta tanggapan yang diharapkan oleh guru kepada siswa. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi media pembelajaran dalam proses belajar adalah sebagai alat

²¹ Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, Kelas 4 PGSD UMT, Media Pembelajaran Tingkat SD, (Sukabumi: CV Jejak, 2021) 37

pembantu penyampaian materi oleh guru kepada siswa, untuk meningkatkan rangsangan siswa dalam mengetahui atau memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar meliputi:

- 1) Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Pemaikaian media pembelajaran merupakan bagian integral atau berkaitan dari keseluruhan situasi mengajar
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat pelengkap atau alat hiburan saja.
- 5) Media pembelajaran dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan oleh guru
- 6) Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.²²

Pemanfaatan media pembelajaran dalam belajar mengajar mengakibatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi

²² Septy Nurfadhillah,37-38

dan rangsangan belajar dan bahkan berpengaruh besar terhadap psikologi siswa. Aktivitas belajar bagi setiap individu, tidaklah selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadangkala lancar ataupun tidak lancar, kadang dapat menangkap apa yang dipelajari, kadang sangat sulit. Dalam hal semangat, terkadang mempunyai semangat tinggi, tetapi terkadang sulit juga untuk mengadakan konsentrasi.²³ Oleh karena itu adanya media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan psikologi tersebut.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, jadi proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, dengan adanya media pembelajaran perbedaan tafsir antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada
- 2) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, media pembelajaran diantaranya dapat menyampaikan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna. Baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru dalam

²³ M Dalyono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015) 227

menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan adanya media akan menjadikan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara dengan satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, dengan adanya media pembelajaran tujuan belajar akan mudah tercapai dengan waktu dan tenaga yang lebih minim, guru tidak harus menjelaskan materi pembelajaran secara mengulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, dengan media pembelajaran mampu membantu siswa dalam menangkap materi pembelajaran secara utuh, jika mendengarkan materi secara verbal dari guru saja siswa kurang memahami materi pembelajaran, tapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, mendengar, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri dengan media pembelajaran akan menjadikan siswa lebih baik.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja, kapan belajar dengan leluasa tanpa ketergantungan dengan

guru. Perlu kita sadari bahwa waktu pembelajaran disekolah lebih terbatas dibandingkan diluar lingkungan sekolah.

- 7) Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat mendorong siswa dalam mencari sumber ilmu pengetahuan secara sendiri.
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif, guru dapat berbagi peran dengan media pembelajaran, sehingga guru dapat lebih banyak menggunakan waktunya untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan keperibadian, motivasi belajar dan lain-lain.²⁴

Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dalam suatu proses pembelajaran, maka manfaatnya antara lain perhatian siswa terhadap materi pembelajaran akan jauh lebih tinggi, siswa mendapat pengalaman yang lebih konkrit, hasil yang diperoleh atau dipelajari oleh siswa akan sulit dilupakan dan dapat mendorong siswa untuk berani bekerja secara mandiri.

Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Terkadang ada materi pembelajaran yang digemari oleh siswa, kadang pula ada materi pembelajaran yang sangat sukar

²⁴ Muhammad Noor, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, (Jakarta Barat: PT Multi Kreasi Satu Delapan, 2021), 6-7

dipahami oleh siswa, Matematika contohnya. Pada satu sisi ada materi pembelajaran yang sangat membutuhkan media pembelajaran, ada yang bisa memakai media pembelajaran atau tidak dan ada pula materi pembelajaran yang tidak perlu menggunakan media pembelajaran. media pembelajaran sebagai pembantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran tidak bisa kita pungkiri keberadaanya, karena gurulah yang menghendaki dalam mempermudah tugasnya dalam penyampaian-penyampaian materi pembelajaran. Guru sadar bahwa tanpa menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, oleh karena itu kejelian guru dalam memilih media pembelajaran berakibat kepada maksimalnya pencapaian manfaat media pembelajaran itu sendiri.

c. Prosedural Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip dan prosedural yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran oleh guru, meskipun caranya berbeda-beda namun demikian ada hal yang sama bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran didalam kelas. Oleh karena itu guru dituntut dapat mengkaji media pembelajaran sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran secara mendetail.

Pemilihan media pembelajaran yang terbaik dan cocok untuk tujuan pembelajaran bukan pekerjaan yang mudah bagi seorang guru. Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan, diantaranya:

- 1) Rasional, maksudnya media pembelajaran yang digunakan haruslah masuk akal, mampu dipikirkan kita dan sesuai materi yang akan disajikan didalam pembelajaran
- 2) Imiah, artinya media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan
- 3) Ekonomis, media pembelajaran dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada, biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan media pembelajaran seminimal mungkin dengan hasil semaksimal mungkin. Sebagai contoh guru dapat memanfaatkan barang bekas atau sampah dalam pembuatan media pembelajaran.
- 4) Praktis dan efisien, artinya media pembelajaran tersebut mudah untuk digunakan, tepat dalam penggunaannya dan yang terpenting adalah mudah untuk membawanya.²⁵

Dengan memerhatikan unsur-unsur diatas dalam pemilihan media pembelajaran akan memberikan manfaat bagi guru dan siswa.

²⁵ Sufri Mashuri, Media Pembelajaran Matematika, (Sleman: CV Budi Utama, 2019),

Guru diharapkan teliti dan tidak terkecoh dalam memilih media pembelajaran, karena sebab pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan peningkatan efektifitas dan efisiensi pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan maksimal. Kualitas media pembelajaran juga harus diperhatikan oleh guru, media pembelajaran tidak boleh rusak, karena kerusakan dalam media pembelajaran dapat mengganggu proses penerimaan materi oleh siswa

2. Media *Short card*

Media *Short card* merupakan salah satu jenis atau bentuk dari media pembelajaran. Media pembelajaran biasa disebut segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa.²⁶ Bahan, alat atau tehnik yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar dinamakan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat terjadinya proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dengan siswa dan siswa berlangsung secara tepat guna dan daya guna.

Berbagai macam media yang telah ada dan diciptakan, media *Short card* termasuk dalam jenis media cetak. Media cetak merupakan media yang mudah dalam proses pembuatannya namun tidak

²⁶ Sufri Mashuri, Media Pembelajaran Matematika, (Sleman: CV Budi Utama, 2019),

mengurangi eksistensi dari media pembelajaran. Media cetak sebagai salah satu dari media yang sering kita temui, banyak media pembelajaran berjenis media cetak. Penggunaan media *short card* dapat mempermudah guru dalam menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan serta menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.²⁷

Media *short card* yang dikembangkan merupakan media kartu dalam pembelajaran yang didalamnya berisi kartu belajar yang berjumlah 50 lembar. Media *short card* terfokus dalam mata pelajaran matematika dengan materi bilangan pecahan untuk kelas V SD/MI. media *short card* mempunyai dua model kartu. Pertama, 20 kartu berisi materi dan kedua, 30 kartu berisikan soal-soal uji materi. Media *short card* model kedua berisikan soal matematika yang berbeda-beda, dengan kata lain melalui media *short card* ini sebagai pengacak soal yang dibagikan kepada siswa. Metode pembelajaran menggunakan media *short card* adalah model belajar dengan bermain, masing-masing siswa akan berkontestasi dalam mengerjakan soal-soal yang ada didalam media *short card*. Media secara lebih detail bisa dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini:

²⁷ Made Aryawan Adijaya, Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media *Short Card* Terhadap Literasi *Sains* dan kemampuan *Metakognitif*, Mimbar PGSD Undiksha: Volume 11 nomor 1, 2023



Gambar 2.1 media *short card*

Media *short card* merupakan daya penghubung guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Produk ini berupa sekumpulan kartu yang dalam setiap lembarnya berisi materi dan uji soal matematika.

- a. Langkah-langkah penggunaan media *short card* didalam pembelajaran

Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media *short card* diharapkan dapat mengurangi potensi siswa untuk mencontek dan memaksimalkan hasil belajar siswa, dengan itu ada beberapa langkah dalam pengaplikasian media *short card* ini:

- 1) Guru memulai pembelajaran dan menyampaikan materi bilangan pecahan kepada siswa dengan membagikan kartu materi
- 2) Guru menjelaskan materi bilangan pecahan, sesuai materi yang ada didalam media *short card*

- 3) Guru membagikan media *short card* model untuk pendalaman materi
- 4) Setelah materi disampaikan, dilanjutkan dengan uji materi yang berbentuk soal, disajikan dalam media *short card*.
- 5) Media *short card* dibagikan kepada siswa (satu lembar setiap siswa).
- 6) Masing-masing siswa mengerjakan soal yang diterima
- 7) Siswa yang sudah mengerjakan soal, kartu diserahkan kepada guru dan guru langsung mengoreksi. Pada tahap ini siswa diharuskan mengerjakan dengan benar, jika sudah benar siswa dapat mengambil kartu yang selanjutnya.
- 8) Guru memberikan kartu selanjutnya kepada siswa yang mengerjakan uji soal dengan benar, pada tahap ini dapat menumbuhkan rasa berkontestasi siswa dengan siswa yang lain.
- 9) Pembelajaran selesai, guru meminta siswa untuk mengembalikan kartu.
- 10) Guru menyimpulkan siswa dengan jumlah soal yang dikerjakan.

Pembelajaran menggunakan media *Short card* akan terlaksana dengan maksimal apabila guru atau pendidik mengaplikasikan media ini dengan benar.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Short card*

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, salah satunya media *short card*. Media *short card* mempunyai kelebihan diantaranya:

- 1) Dapat memperjelas dalam penyampaian pesan oleh pendidik kepada siswa
- 2) Mampu mengarahkan fokus siswa terhadap materi yang diajarkan
- 3) Memberikan kemampuan berfikir matematik secara kreatif
- 4) Dalam pengacakan soal, mampu meminimalisir peluang siswa dalam mencontek
- 5) Meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran matematika
- 6) Pelaksanaan sangat sederhana dan memudahkan untuk siswa²⁸

Media short juga memiliki beberapa kelemahan meliputi:

- 1) Membutuhkan kekreatifitas dan ide yang tinggi dalam proses pembuatannya
- 2) Membutuhkan percetakan untuk produksinya, tidak bias dilakukan sendiri
- 3) Membutuhkan persiapan dan media kartu sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung²⁹

²⁸ Dyah Astri Eka Putri Hasyim, "Implementasi Metode Card Short Dalam pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Darul Arqam Muhammadiyah Gombara Sulawesi Selatan", Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makasar, 2017

²⁹ Dyah Astri Eka Putri Hasyim,

3. Pembelajaran Matematika di MI Fathussalafi Ajung Jember

Dijelaskan dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Matematika merupakan ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.³⁰ Ilmu Matematika adalah ilmu yang kita gunakan dalam setiap waktu sampai seumur hidup, pada kenyataan yang ada ilmu Matematika digunakan pada dunia nyata dalam berbagai perhitungan. Tanpa ilmu Matematika sebagai dasar semua hitungan, ilmu pengetahuan tidak dapat berjalan dengan maksimal.

Para ahli Matematika menyatakan bahwa Matematika sebagai berikut:

- a. Carl Friedrich Gauss mengatakan bahwa “Matematika adalah ratu dari ilmu pengetahuan dan aritmatika adalah ratu dari Matematika
- b. Paul Erdos mengatakan bahwa “Matematika adalah satu-satunya aktivitas manusia tanpa batas.³¹

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada siswa, mulai dari pendidikan dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak

³⁰ Tim Penyusun, KBBI V 0.40 Beta 40, (Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia), 2020

³¹ Soleh Hidayat, Sejarah Matematika, (Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa, 2019),

pasti dan kompetitif.³² Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan di perguruan tinggi. Menguasai mata pelajaran Matematika diperlukan oleh semua orang dari berbagai jenis tingkatan dalam jenjang pendidikan.

Matematika diakui sebagai tolak ukur utama dalam menentukan kecerdasan seseorang. Hal itu sesuai dengan karakteristik Matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif, logis, aksiomatik, simbolik, hierarkis-sistematis dan abstrak. Masing-masing dijelaskan sebagaimana berikut:

- a. Deduktif, didalam Matematika setiap kesimpulan selalu berlaku umum yaitu pada setiap waktu dan setiap kondisi.
- b. Logis, masuk akal, benar menurut nalar dan sesuai dengan logika.
- c. Formal, maksudnya sesuai dengan aturan. Konsep Matematika disusun berdasarkan aturan kesepakatan internasional dan bersifat logis secara nalar.
- d. Aksioma, artinya matematika dibentuk lewat proses bermula dari konsep yang tak terdefinisi, definisi dan aksioma yang berlaku lewat kesepakatan secara umum atau dapat dikembangkan menjadi konsep baru bisa disebut dalil, teorema, sifat dan sebagainya.
- e. Simbolik, matematika adalah konsep yang disajikan dengan simbol-simbol atau notasi yang padat dengan arti, serta digunakan secara

³² I Made Bawa Maulana, Pendekatan Matematika Realisti, (Yogyakarta: CV Bintang Surya Madani, 2021), 13

umum di semua Negara, sehingga matematika diakui sebagai bahasa tersendiri yang berlaku secara internasional.

- f. Hierarkis-sistematis, matematika dipelajari lewat konsep yang terstruktur, yaitu konsep yang paling sederhana kemudian dikembangkan menjadi konsep yang begitu kompleks.
- g. Abstrak, artinya pada tingkat yang lebih tinggi, matematika dikembangkan lewat pikiran dan imajinasi.³³

Pembelajaran matematika dilaksanakan di MI Fathussalafi Ajung Jember diwajibkan untuk diberikan kepada semua kelas yang ada, yaitu mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran matematika di MI Fathussalafi Ajung Jember yang difokuskan oleh peneliti adalah pembelajaran matematika didalam kelas V terkhusus materi bilangan pecahan berbentuk bangun datar.

Berbagai materi ada didalam mata pelajaran matematika, salah satunya adalah bilangan pecahan. Pada penelitian dan pengembangan ini terfokus dengan materi bilangan pecahan. Bilangan pecahan merupakan bilangan yang dapat dinyatakan sebagai $\frac{p}{q}$, dengan p dan q adalah bilangan bulat, serta $q \neq 0$. Bilangan p disebut dengan penyebut dan q disebut dengan pembilang.³⁴ Mohammad kholil dalam bukunya berpendapat bahwa bilangan rasional merupakan bilangan yang bisa

³³ Nanang Priatna dan Ricki Yuliardi, Pembelajaran Matematika, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 2-3

³⁴ Anissa Nurhidayati, Belajar Bilangan Pecahan, (Klaten: PT Intan Pariwara, 2019), 4

dinyatakan sebagai $\frac{a}{b}$, dimana $a, b \in \mathbb{Z} \ b \neq 0$.³⁵ Dari kutipan dua pendapat dapat disimpulkan bahwa bilangan pecahan merupakan bilangan rasional.

Dengan definisi tersebut dapat dicontohkan bilangan pecahan sebagai berikut $\frac{1}{2}, \frac{4}{4}, \frac{8}{3}, \frac{10}{6}, \frac{9}{2}$, angka 1,4,8,10,9 sebagai penyebut dan 2,4,3,6,2 sebagai pembilang. Angka pembilang dalam pecahan tidak boleh sama dengan 0.

Konsep bilangan pecahan juga dijelaskan didalam Al-Quran sebagai mana dalam QS Al-Muzzammil (73) ayat 20:

إِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِنْ ثُلُثِي اللَّيْلِ وَنِصْفَهُ وَثُلُثَهُ
وَطَآئِفَةٌ مِّنَ الَّذِينَ مَعَكَ

“Sesungguhnya Tuhan-mu mengetahui bahwa engkau (Muhammad) berdiri (shalat) kurang dari dua sepertiga malam, atau seperdua malam atau sepertiga dan (demikian pula) segolongan dari orang-orang yang bersamamu”.³⁶

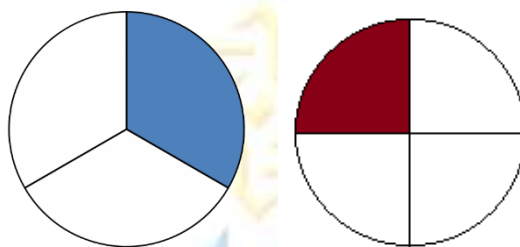
Pada ayat ini Allah juga menyuruh hambanya untuk bangun untuk sholat di dua pertiga malam $\frac{2}{3}$, setengah malam $\frac{1}{2}$, atau sepertiga malam $\frac{1}{3}$, dari ayat ini Allah menyebutkan jumlah bilangan.³⁷ Bilangan pecahan dapat dipahami dengan bentuk arsiran gambar, pecahan dapat

³⁵ Mohammad Kholil, Matematika Dasar Untuk PGSD/PGMI, (Bantul: Ladang Kata, 2022), 56

³⁶ Departemen Agama RI, AL-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2020), 575

³⁷ Asrori Septa Sugianto, Nila Alfi Rosyidah l'anatul Muhtaromah, Anisa Ela dan Mohammad Kholil, “Konsep Materi Bilangan Dalam Al-Qur'an dan Hadits”, Jurnal Salome: Multidispliner Keilmuan, Volume 1, Nomor 3, 2023, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&csart=20&pagesize=80&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:k_IJM867U9cC

dipahami juga sebagai bentuk bagian dari yang utuh, biasanya diilustrasikan gambar, bagian yang diperhatikan atau di bedakan warnanya sebagai penyebut dan keseluruhan sebagai pembilang. Dicontohkan sebagaimana berikut:



Gambar 2.2 Pecahan bentuk bangun datar berwarna

Berdasarkan gambar diatas dapat diperoleh contoh bilangan pecahan bangun datar yaitu $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}$. Bilangan pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah seperti dicontohkan dari gambar tersebut. Pecahan merupakan perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda, yaitu apabila benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan itu menciptakan lambing dasar suatu pecahan.³⁸

³⁸ Dio Renaldi dan Cinthya Bella, “Pengaruh Penerapan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Dalam Pembelajaran Bialangan Pecahan”, *Duniailmu.org*: Volume 2, Nomor 1, 2022

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian pada dasarnya merupakan metode saintifik guna memperoleh data dengan tujuan serta kegunaan. Berdasarkan hal itu metode penelitian dapat diperhatikan dengan 4 kunci yaitu, cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti metode penelitian perlu dilandasi dengan ciri-ciri keilmuan ialah logis empiris serta bersistem, data yang didapat dari penelitian itu diharuskan memakai data yang teramati (empiris) yang memiliki standard baik maupun ketepatan, tiap penelitian diharuskan memiliki tujuan serta keuntungan khusus serta melalui penelitian khalayak bisa memakai hasilnya, selaku normal data yang didapat dari studi bisa dibubuhkan buat memahami, membongkar serta memperkirakan kasus.³⁹ Pada dasarnya metode penelitian digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan sebagai tujuan utamanya. Maka langkah-langkah yang ditempuh harus relevan sesuai dengan masalah yang ditentukan.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian *Research and Developmen* (R&D) yang biasanya dinamakan dengan penelitian serta pengembangan. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk *Short card* dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini ialah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan

³⁹ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: CV Alfabeta, 2015), 2-3

produk yang dilakukan secara bertahap agar hasil produk dapat menghasilkan manfaat yang signifikan dalam bidang pendidikan.

Metode penelitian dan pengembangan memuat beberapa butir-butir yang akan dijelaskan sebagaimana berikut:

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Research and development yang biasanya disebut dengan penelitian dan pengembangan, dalam hal ini *development* berasal dari bahasa Inggris yang berarti pengembangan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan mempunyai arti proses, cara atau perbuatan mengembangkan.⁴⁰ Penelitian pengembangan yakni cara menyelidiki sebuah segi ilmu pengetahuan dengan dilakukan dengan fakta-fakta maupun prinsip-prinsip secara tertata serta kehatian yang dikembangkan fase demi fase sampai sempurna.⁴¹ Dengan model penelitian dan pengembangan yang diteliti tidak hanya masalah atau produk yang sangat baru, namun bisa juga meneliti suatu produk yang lama ada dengan tujuan mengembangkannya dan dikaji ulang agar memperoleh manfaat yang lebih dari produk yang ada sejak awal.

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, konseptual, teoritis.⁴² Model pengembangan lazimnya disebut juga sebagai dasar dalam meningkatkan produk yang akan dihasilkan.

⁴⁰ Tim Penyusun, KBBI V 0.40 Beta 40, (Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia), 2020

⁴¹ Risa Nur Sa'adah and Wahyu, Metode Penelitian R&D {Research and Developmen} Kajian Teoritis dan Aplikatif, (Kota Malang: CV Literasi Nusantara Abadi), 11

⁴² Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021), 69

Metode pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada alur pengembangan menurut Borg & Gall. Model pengembangan Borg & Gall menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Tahap-tahap pengembangannya dimulai dari analisa kebutuhan, perancangan alat, pengembangan produk, percobaan perseorangan, perbaikan, percobaan grup kecil, perbaikan, percobaan lapangan, perbaikan, penyebaran serta laporan. Semua disusun secara terperinci sehingga memudahkan dalam pengembangan.⁴³

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.⁴⁴ Dalam pengembangan produk ini peneliti menggunakan langkah-langkah R&D Borg And Gall, langkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan sebagai berikut: analisa kebutuhan, perancangan alat, pengembangan produk, percobaan perseorangan, perbaikan, percobaan grup kecil, perbaikan, percobaan lapangan, perbaikan, penyebaran produk serta laporan. Model pengembangan Borg & Gall dapat digambarkan dalam tabel berikut

⁴³ Risa Nur Sa'adah and Wahyu, Metode Penelitian R&D {Research and Developmen} Kajian Teoritis dan Aplikatif, (Kota Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022), 30

⁴⁴ Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021), 69

Tabel 3.1
Model pengembangan Borg&Gall



Langkah penyebaran produk yang dikembangkan, ini dilakukan apabila sudah melewati beberapa langkah sebelumnya, telah diuji coba dan dapat dinyatakan keefektifannya. Selanjutnya langkah tersebut dipersingkat oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Langkah penyederhanaan ini tentunya mengacu pada ketentuan pengembangan produk yang sesuai langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh Borg & Gall, penyederhanaan itu meliputi 5 pokok tahap sebagaimana berikut:

Tabel 3.2
Model Borg&Gall yang disederhanakan



1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pendahuluan di kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember. Penelitian awal ini bertujuan untuk identifikasi terkait keadaan kelas dari sekolah yang akan diteliti. Identifikasi ini akan mendapatkan berbagai informasi seperti: kekurangan atau kelemahan sekolah, problematika yang ada dan media apa yang nantinya perlu untuk dikembangkan

2. Perancangan Alat atau Media

Setelah penelitian analisa kebutuhan, langkah selanjutnya adalah perencanaan sehingga mendapatkan sebuah media yang perlu dikembangkan di kelas V MI Fathussalafi AJung Jember. Dalam hal ini peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran matematika *Short card*, yang didalam media pembelajaran ini terdapat soal-soal matematika dengan fungsi untuk meminimalisir peluang siswa untuk mencontek ketika uji materi dilakukan. Setelah media pengembangan sudah dibuat, peneliti akan melanjutkan pada langkah selanjutnya.

3. Pengembangan Produk Awal

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan pengembangan produk awal meliputi validasi produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran matematika *Short card*. Validasi ini dilakukan untuk mencapai tujuan pengembangan media short di kelas V MI Fathussalafi. Dalam rangka

mencapai tujuan yang diinginkan oleh peneliti, maka diperlukan beberapa langkah dalam validasi produk, yaitu validasi kepada ahli media dan bahasa dan validasi kepada ahli materi

4. Percobaan lapangan

Pada langkah ini peneliti melakukan percobaan di MI Fathussalafi, percobaan produk ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses pengembangan produk, kelayakan produk, kepraktisan produk dan keefektifan dari produk yaitu media *Short card*.

5. Percobaan produk akhir

Percobaan produk akhir ini berupa finishing pengembangan media pembelajaran yaitu *Short card* dalam materi pelajaran matematika yang terfokus materi bilangan pecahan. Finishing ini merupakan tahap akhir dan akan dilakukan pembuatan produk ulang dalam hal penyempurnaan produk yang dikembangkan, sehingga mendapatkan sebuah media pembelajaran yang baik untuk meminimalisir peluang siswa dalam mencontek dalam uji materi matematika di kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk yakni bagian yang amat berarti dalam penelitian serta pengembangan. Uji coba bentuk maupun produk bermaksud untuk mengerti apakah produk yang dikembangkan pantas digunakan maupun tidak, tidak hanya itu uji coba produk dikenakan untuk mengerti sejauh mana

produk bisa mencapai sasaran serta tujuan.⁴⁵ Dengan uji coba produk dapat dilihat seberapa besar kualitas produk yang sudah dikembangkan. Pengujian produk bertujuan untuk memperoleh informasi apakah produk tersebut lebih efektif dan efisien jika digunakan

1. Uji Ahli

Uji ahli merupakan uji produk yang dilakukan oleh beberapa tim ahli yang sudah ditunjuk dalam suatu penelitian. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang terdiri dari 2 ahli yaitu 1 ahli media dan bahasa yang ke 2 ahli materi yang masing-masing mempunyai kriteria di bidangnya untuk menentukan kelayakan media yang telah dibuat.

2. Uji Lapangan

Uji lapangan diartikan sebagai uji yang dilakukan dalam lingkup masyarakat atau dalam pengguna. Dalam hal ini peneliti menguji produknya terhadap dua hal yaitu:

- a. Guruk elas V MI Fathussalafi Ajung Jember, untuk mengetahui proses dan kepraktisan media *short card* untuk di aplikasikan
- b. Siswa dan sisiwa kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember, untuk mengetahui proses dan kepraktisan serta keefektifan media *short card* untuk di aplikasikan

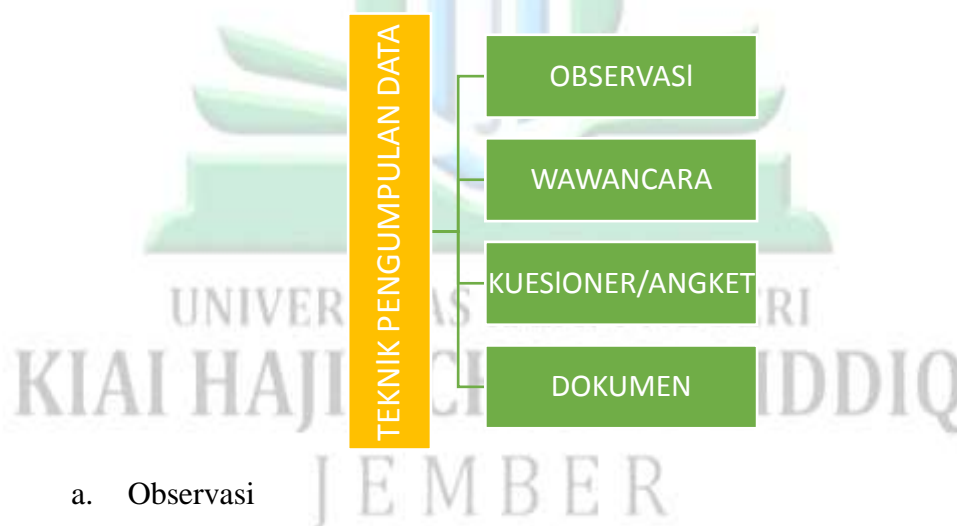
⁴⁵ Risa Nur Sa'adah and Wahyu, Metode Penelitian R&D {Research and Developmen} Kajian Teoritis dan Aplikatif, (Kota Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022), 36

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dalam sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui Teknik dalam pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data dengan sebaik mungkin sesuai standart data yang ditetapkan. Peneliti dapat menggunakan metode-metode atau Teknik pengumpulan data tertentu untuk mendapatkan data atau informasi. Ilustrasi teknik pengumpulan data sebagaimana berikut:

Tabel 3.3

Macam-macam tehnik pengumpulan data



a. Observasi

Nasution (1988) mengatakan bahwa, observasi merupakan dasar seluruh ilmu pemahaman. Para ilmuan hanya sanggup beroperasi berdasarkan data yang merupakan kenyataan tentang

dunia kenyataan yang dihasilkan lewat observasi.⁴⁶ Data yang diperoleh berdasarkan fakta yang ada akan diteliti dengan berbagai metode sehingga menghasilkan berbagai penemuan yang bias kita gunakan sekarang.

Observasi merupakan cara mengumpulkan data yang tersusun oleh peneliti langsung turun ke obyek penelitian. Setelah itu mengamati gejala yang sedang diteliti dan peneliti akan dapat menyimpulkan masalah yang terjadi dilapangan.⁴⁷ Dengan kata lain observasi dapat diartikan sebagai proses mengamati obyek penelitian yang didalamnya berisikan pencatatan dan dilakukan dengan sengaja, sehingga mendapatkan data sebagai yang akan diproses menjadi hasil penelitian.

Dengan observasi yang dilakukan di kelas V MI fathussalafi Ajung Jember peneliti memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran dikelas dan peneliti mendapatkan permasalahan seperti kesukaran siswa terhadap pembelajaran matematika dan banyaknya siswa mencontek ketika uji materi matematika.

b. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan bentuk percakapan verbal jadi didalamnya berisikan percakapan bermaksud memperoleh informasi, bisa diartikan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan bertanya dan menjawab antara peneliti

⁴⁶ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: CV Alfabeta, 2015), 226

⁴⁷ Syafrida Hafni Sahir, Metode Penelitian, (Bantul: KBM Indonesia, 2021), 30

dengan obyek yang diteliti.⁴⁸ Dalam teknik pengumpulan data tahap ini kreatifitas peneliti sangatlah diperlukan, karena dengan itu bisa dikatakan jika hasil interview yang diteliti banyak bergantung dari kemampuan peneliti dalam mencari jawaban, mencatat serta menafsirkan setiap jawaban. Dalam proses wawancara peneliti diharuskan mendengarkan dan mencatat apa yang ditemukan dengan teliti.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara semi struktur karena dalam mengaplikasikannya jenis wawancara ini lebih mudah dan dirasa lebih relevan untuk peneliti gunakan. Kategori wawancara ini sudah termasuk dalam jenis *in-dept interview*, pewawancara mendapatkan keterangan dengan cara bertanya serta menjawab sambil tatap muka dengan narasumber tanpa menggunakan langkah-langkah wawancara, jadi ketika melaksanakan menjadi lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. maksud dari wawancara ini diantaranya menemukan *problem* secara terbuka, dimana pihak yang diwawancara diminta pendapat dan ide-idenya.⁴⁹ Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara dengan pendidik yang ada di MI Fathussalafi Ajung Jember yaitu wali kelas V. Semoga

⁴⁸ Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif, (Makasar: CV Syakir Media Press, 2021), 143

⁴⁹ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: CV Alfabeta, 2015), 233

peneliti mendapati hal-hal yang lebih mendalam perihal suasana serta kejadian yang berlangsung.

c. Kuesioner atau angket

Kuesioner merupakan kumpulan beberapa pertanyaan yang disusun berdasarkan alat ukur variable penelitian, data dikumpulkan dengan kuesioner sangat bagus, responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.⁵⁰ Target kuesioner atau angket ini adalah kepada validator ahli media dan bahasa, ahli materi, pendidik atau siswa, dengan pengisian kuesioner dapat diketahui respon ahli media dan bahasa, ahli materi, pendidik atau siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sehingga sangat dibutuhkan dalam proses penelitian. Adapun beberapa skala penilaian menggunakan lima aspek yang digunakan yaitu: sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Beberapa indikator dalam kuesioner atau angket yang digunakan peneliti meliputi:

1) Indikator Angket Uji Ahli Materi

Indikator angket uji ahli ada dua yaitu indikator bahasa dan indikator isi materi. Indikator bahasa berisi lima aspek penilaian meliputi: 1) ketepatan tata bahasa; 2) ketepatan penulisan kalimat; 3) keefektifan kalimat; 4) kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik; dan 5) ketepatan ejaan.

⁵⁰ Syafrida Hafni Sahir, Metode Penelitian, (Bantul: KBM Indonesia, 2021), 29

Adapun aspek dari indikator isi materi meliputi: 1) desain tiap sisi sesuai dengan isi materi; 2) kesesuaian kompetensi inti; 3) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; 4) kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar; 5) kemudahan penyajian materi pada peserta didik; 6) isi materi sesuai dengan buku peserta didik; 7) gambar yang disajikan sesuai dengan materi; 8) uji soal yang disajikan sesuai materi dan 9) permainan dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu

2) Indikator Angket Uji Ahli Media

Indikator angket uji ahli materi berisi tiga indikator yaitu: indikator tampilan, isi materi dan pemakaian. Dalam indikator pertama berisi aspek penilaian yaitu: 1) media memiliki tampilan yang menarik; 2) desain tiap sisi sesuai dengan isi materi dan 3) memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah digunakan. Indikator yang kedua berisi lima aspek penilaian yaitu: 1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran; 2) kesesuaian tiap sisi media dengan materi; 3) kesesuaian pemilihan gambar media dengan materi; 4) gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan 5) uji soal mudah untuk dikerjakan. Indikator terakhir berisikan dua aspek penilaian yaitu: media mudah digunakan dan media tidak cepat rusak.

3) Indikator Respon Guru Kelas

Angket ini berisikan total 21 indikator yang diberikan kepada guru, semua indikator tersebut adalah: 1) kesesuaian kompetensi inti dengan indikator; 2) kesesuaian dengan capaian pembelajaran; 3) isi materi sesuai dengan buku peserta didik; 4) media *short card* sesuai dengan tujuan pembelajaran; 5) ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan; 6) materi yang disampaikan mudah dipahami; 7) materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci; 8) materi yang disampaikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru; 9) penyampaian materi secara runtut sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru; 10) bahasa yang digunakan dalam penyampaian sesuai eyd; 11) media *short card* dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada peserta didik; 12) media *short card* dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru; 13) media *short card* dapat membuat tertarik pada peserta didik; 14) media *short card* dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan; 15) dengan adanya media *short card* peserta didik maksimal dalam uji materi dan lebih kecil peluang untuk mencontek; 16) media *short card* dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik; 17) media *short card* dapat meningkatkan keefektifan peserta didik; 18) komposisi gambar

dan tulisan sesuai dengan keperluan; 19) dengan adanya permainan pada media *short card* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran; 20) dengan adanya media *short card* dapat menjadi lebih menarik; 21) pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dengan adanya *short card*

4) Indikator Respon Siswa

Terdapat 12 indikator dalam angket respon siswa meliputi: 1) saya tertarik belajar menggunakan media *short card*; 2) dengan adanya gambar pada media *short card* memberikan motivasi untuk mempelajari materi; 3) saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan media *short card*; 4) saya lebih semangat belajar jika menggunakan media *short card*; 5) saya merasa ingin tahu materi pada media *short card*; 6) saya tidak merasa bosan dengan media *short card*; 7) saya sulit untuk mencontek jika menggunakan media *short card*; 8) saya senang belajar menggunakan media *short card*; 9) saya merasa mudah memahami materi di media *short card*; 10) saya tidak kesulitan menggunakan media *short card*; 11) saya suka tampilan media *short card*; 12) media *short card* mudah digunakan.

d. Dokumen

Catatan insiden yang telah lalu. Dokumen bisa berwujud catatan, gambar, maupun karya-karya yang mengingatkan dari seorang biasanya disebut dengan dokumen⁵¹ Dengan dokumen sebagai pendukung bukti penguatan hasil penelitian akan menjadikan hasil penelitian lebih kredibel atau dapat dipercaya. Dokumen yang akan peneliti lampirkan nanti diantaranya: dokumen kegiatan, nilai siswa, hasil tes yang diberikan dan lainnya.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam setiap analisisnya. Analisis kuantitatif digunakan untuk analisis data kuantitatif berupa angket dari validasi ahli media, ahli materi, pendidik dan angket respon pengguna sebagai praktisi, sedangkan untuk analisis kualitatif digunakan untuk mengorganisir data kualitatif berupa masukan, kritik dan saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Analisis data dalam kuantitatif berupa analisis data dari seluruh responden atau sumber data lain sudah terkumpul.⁵² Teknik ini juga digunakan untuk mengolah data hasil wawancara berupa kritikan dan saran mengenai perbaikan media *Short card*. Analisis data kuantitatif dapat berupa skala likert uji ahli materi, bahasa, media, respon siswa dan respon guru. Skala likert merupakan skala yang

⁵¹ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: CV Alfabeta, 2015), 240

⁵² Sugiono, 147

digunakan untuk mengukur persepsi sikap dan pendapat kelompok.⁵³ Hasil angket ahli dan respon siswa atau guru menggunakan skala likert disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 skala likert

Jawaban	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak baik	1
2	Kurang baik	2
3	Cukup	3
4	Baik	4
5	Sangat baik	5

Sumber: Kholil dan Mukhlis⁵⁴

Dari skala likert tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengukuran analisis kelayakan dan analisis kepraktisan sebagaimana berikut:

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan untuk mengetahui seberapa besar kelayakan media *Short card* untuk dihadirkan dalam proses pembelajaran. Analisis kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut:⁵⁵

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

⁵³ Viktor Handrianus, Widiatry, Ressa Priskila, Putu Bagus, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman", Jurnal Sains dan Informatika, Volume 5, Nomor 2, (November 2019), 129

⁵⁴ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis. Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa. Jurnal Tadris Matematika, 2023, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:hMod-77fHWUC

⁵⁵ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis

Keterangan:

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah skor responden atau validator

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimal

Setelah mendapatkan hasil presentase kelayakan, kemudian dapat dicocokkan pada tabel 3.3 analisis kelayakan di bawah ini:

Tabel 3.5 analisis kelayakan

Jawaban	Keterangan	Skor
20% < skor < 36%	Sangat tidak layak	Revisi
36% < skor < 52%	Kurang layak	Revisi
52% < skor < 68%	Cukup layak	Sebagian revisi
68% < skor < 84%	Layak	Tidak revisi
84% ≤ skor ≤ 100%	Sangat layak	Tidak revisi

Sumber: Kholil dan Mukhlis⁵⁶

Hal ini berfungsi sebagai olah data berbentuk angka-angka yang didapatkan melalui angket-angket yang telah dibagikan kepada setiap validator ahli materi dan ahli media. Kriteria skor yang wajib didapatkan paling rendah adalah 68% yang dapat diartikan bahwa media *Short card* layak untuk dihadirkan dalam proses pembelajaran.⁵⁷

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dijadikan sebagai tolak ukur presentase kepraktisan media *short card* untuk digunakan. Analisis kepraktisan

⁵⁶ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis

⁵⁷ Mohammad kholil dan Lailatul Usriyah, Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman, (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21 https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:dhFuZR0502QC

didapatkan dari penyebaran angket respon kepada guru dan peserta didik dalam proses penelitian media *short card*. Pengukuran tingkat kepraktisan media *short card* menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁸

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

Keterangan:

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah skor responden atau validator

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimal

rumus tersebut menghasilkan persentase sebagai tolak ukur seberapa besar kepraktisan media *short card* dalam pembelajaran. Skor ideal yang harus diperoleh dalam analisis kepraktisan ini minimal mendapatkan skor 71% dengan kategori praktis.⁵⁹ Dapat dicocokkan dengan tabel berikut sebagai tolak ukur kepraktisan media *short card*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁵⁸ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis. Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa. Jurnal Tadris Matematika, 2023, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:hMod-77fHWUC

⁵⁹ Mohammad kholil dan Lailatul Usriyah, Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman, (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21 https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:dhFuZR0502QC

Tabel 3.6 Analisis kepraktisan

Jawaban	Keterangan
0% < skor < 50%	Tidak Praktis
50% < skor < 70%	Cukup praktis
70% < skor < 85%	Praktis
85% ≤ skor ≤ 100%	Sangat praktis

Sumber: Kholil dan Mukhlis⁶⁰

c. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan didapatkan dari presentase peningkatan hasil belajara siswa, antara sebelum menggunakan media *short card* dengan pasca penggunaan media *short card* dalam pembelajaran. Semakin tinggi peningkatan hasil belajar siswa, semakin tinggi pula tingkat keefektifan media *short card* dalam pembelajaran. Presentase keefektifan dihitung dengan proses penghitungan *N-gain score* masing-masing siswa, adapun rumus berikut:⁶¹

$$N - \text{gain score} = \frac{\text{Spottest} - \text{Spretest}}{\text{Smaks} - \text{Spretest}} \times 100$$

Keterangan:

Spottest: Hasil nilai ujian I (sebelum menggunakan Media *short card*)

⁶⁰ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis. Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa. Jurnal Tadris Matematika, 2023, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:hMod-77fHWUC

⁶¹ Ary Analisa Rahman, "Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa", Pedagogy Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2021, 49 <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/808>

Spretest: Hasil nilai ujian II (sesudah menggunakan media *short card*)

Smaks: Nilai maksimal

N-gain score masing-masing siswa dijumlah dan dirata-rata untuk menentukan tingkat keefektifan media *short card* dalam pembelajaran. Hasil dari presentase *N-gain score* masing-masing siswa dapat dicocokkan dengan tabel dibawah ini.

Tabel 3.7 analisis keefektifan

Presentase	Kriteria keefektifan
<i>N-gain</i> >80%	Sangat efektif
76% - 79%	Efektif
56% - 75%	Cukup efektif
<i>N-gain</i> <56%	Tidak efektif

Sumber: Ary Analisa Rahman⁶²

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁶² Ary Analisa Rahman, 49

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model yang digunakan oleh peneliti adalah model Borg & Gall yang sudah dipilih dan disederhanakan oleh peneliti meliputi: analisa kebutuhan, perancangan alat atau media, pengembangan produk awal, percobaan lapangan, percobaan produk akhir. Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini merupakan media *short card* yang diterapkan pada kelas V dalam mata pelajaran matematika materi bilangan pecahan. Hasil penelitian mengenai media *short card* dalam pembelajaran matematika sebagaimana berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi dan wawancara di kelas V MI Fathussalafi. Identifikasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait ketersediaan sumber belajar, sarana media bahan ajar dan problematika dalam proses pembelajaran yang ada di kelas V MI Fathussalafi Ajung.

Berdasarkan hasil indentifikasi yang pertama peneliti memperoleh data berupa hasil uji soal peserta didik dalam mata pelajaran matematika sub materi bilangan pecahan. Peserta didik kelas V

MI Fathussalafi memperoleh nilai yang sangat memuaskan dalam mata pelajaran matematika yaitu dengan rata-rata 87,36 Dari total 19 peserta didik yang ada. Jika dibandingkan dengan proses uji soal matematika yang dilakukan dalam pembelajaran, suasana uji soal tidak kondusif dan banyak peserta didik yang saling mencontek dan saling membagi jawaban antara teman satu dengan yang lainnya. Sebagaimana pendapat salah satu peserta didik yang mempunyai nilai tinggi, “ketika mengerjakan soal banyak dari teman-teman yang melihat jawaban saya dan meminta saya untuk membantu mengerjakan soalnya”.⁶³ Suasana proses uji soal lebih jelas dapat dilihat dalam gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 suasana uji soal matematika

Pemanfaatan media pembelajaran di MI Fathussalafi sangat minim dan jarang sekali digunakan. Pendidik disekolah ini lebih sering menggunakan metode ceramah dan penjelasan langsung menggunakan buku ajar berupa LKS. Sebagaimana hasil observasi oleh peneliti kepada wali kelas V pada tanggal 17 Juli 2023 “untuk penggunaan media

⁶³ Arina Nikmatul, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Juli 2023

pembelajaran dikelas saya sangat jarang digunakan, lebih ke penjelasan langsung atau penggunaan metode ceramah”.⁶⁴ Jarangnya penggunaan media pembelajaran ini menyebabkan suasana belajar yang masih terkesan kuno, kurang menyenangkan dan peserta didik tidak fokus terhadap penjelasan materi. Hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas sesuai dengan wawancara kedua yang dilakukan peneliti kepada peserta didik “dikelas saya sangat jarang menggunakan media ketika pelajaran disekolah, oleh karena itu tema-teman malas saat belajar apalagi ketika mata pelajaran matematika”.⁶⁵

Faktor pembelajaran matematika tidak berjalan dengan sempurna salah satunya dikarenakan kebosan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Sebagaimana menurut Wafiq dalam penelitiannya “alasan peserta didik tidak menyukai matematika ada beberapa faktor diantaranya: sulit memahami pembelajaran matematika, munculnya rasa bosan ketika proses pembelajaran matematika serta kurang paham dengan konsep dasar matematika”.⁶⁶ Kebosanan dalam pembelajaran matematika cukup lumrah terjadi, namun mengaplikasikan media pembelajaran dapat menimalisir atau justru menghilangkan satu faktor yang menghambat proses pembelajaran matematika tidak berjalan dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan kholil yang dalam penelitiannya mengatakan “peserta didik menganggap bahwa

⁶⁴ Menik Rofiqoh, diwawancarai oleh penulis, Jember, 17 Juli 2023

⁶⁵ Ikhlil Salsabila, diwawancarai oleh penulis, Jember, 17 Juli 2023

⁶⁶ Wafiq andriani putri, “faktor rendahnya minat belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran matematika”, jurnal inovasi pembelajaran matematika: volume 02, nomor 02, 2023, https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/pme/article/view/01_pmev2n2/1716

pembelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menjadikan beberapa peserta didik tidak menyukai mata pelajaran matematika, bahkan menjadikannya momok yang wajib dihindari”.⁶⁷ Kebosanan dalam pembelajaran adalah hal yang sangat menghambat dan menjadi faktor dari menurunnya hasil belajar peserta didik, kebosanan dalam pembelajaran matematika perlu diantisipasi oleh guru.

Kartu adalah sebuah benda yang tidak jarang digunakan oleh siswa madrasah atau sekolah dasar. Siswa madrasah atau sekolah dasar sering bermain menggunakan kartu seperti kartu remi, kartu wayang dll. Seringnya penggunaan kartu dalam permainan anak madrasah atau sekolah dasar menjadikan alasan bagi peneliti dalam pengembangan media kartu atau media *short card* ini. Bentuk media *short card* dengan kartu dihadirkan dengan harapan agar siswa tidak asing lagi dengan benda tersebut.

Pencegahan atau antisipasi peluang mencontek peserta didik dan kebosanan dalam pembelajaran matematika dilakukan oleh peneliti dengan cara pengembangan media pembelajaran matematika berupa *short card* yang dilakukan dikelas V MI Fathussalafi Ajung Jember.

⁶⁷ Mohammad kholil dan Silvi zulfiani, “ faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa madrasah ibtdaiyah da`watul falah kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi”, Educare: Jurnal of primary education, volume 1, nomor 2, 2020, https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:mB3voiENLucC

2. Perancangan Alat atau Media

Planning atau perencanaan dilakukan oleh peneliti dengan membuat produk yang cocok untuk dikembangkan sesuai masalah yang ditemukan di penelitian dan pengumpulan informasi yaitu media *short card*. Pembuatan media *short card* dilakukan menggunakan aplikasi corel dengan dicetak menggunakan media printing, adapun bentuk media *Short card* adalah sebagaimana berikut:

a. Cover dan Pengertian Media

Cover media *short card* dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar peserta didik usia sekolah dasar tertarik untuk mengaplikasikan media tersebut. *Cover* media *short card* terdapat pengertian media ini dan beberapa gambar materi pecahan yang berbentuk bangun datar sesuai yang ada dimasing masing kartu. *Cover* media *short card* berbentuk balok dengan ukuran Panjang 7 cm lebar 2 cm dan tinggi 10 cm. Spesifikasi lebih detailnya dapat dilihat sesuai gambar 4.2 berikut, dengan gambar (a) *cover* media *short card* jika dilihat dari sisi depan, terdapat gambar kartu yang ada didalamnya dan gambar (b) *cover* media *short card* dari sisi kanan, terdapat deskripsi pengertian media *short card*:

b. Kartu atau Isi

Media *short card* berupa media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berfungsi untuk pendalaman materi dan mengacak soal dalam uji soal matematik. Media *short card* yang

dikembangkan oleh peneliti terdapat dua model pertama, model pendalaman materi yang berisi materi bilangan pecahan dalam bentuk gambar bangun datar, kedua, model uji soal yang berisikan uji soal materi bilangan pecahan digambarkan dalam bentuk bangun datar berwarna. Media *short card* lebih jelas dapat dilihat pada gambar dan tabel dibawah ini dengan gambar 4.3 sebagai media *short card* model pendalaman materi dan tabel 4.2 media *short card* model uji soal lengkap beserta soal serta jawabannya:

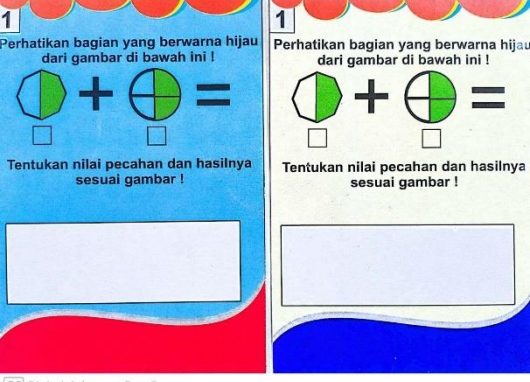
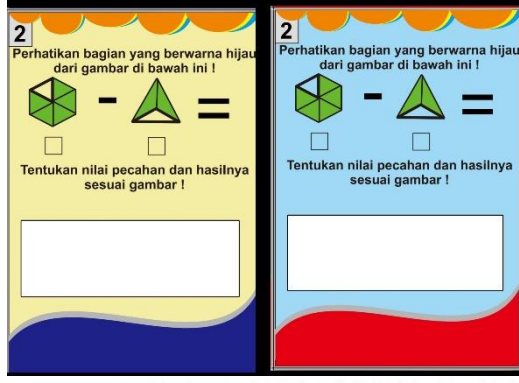



(a) (b)
Gambar 4.2 Cover media short card


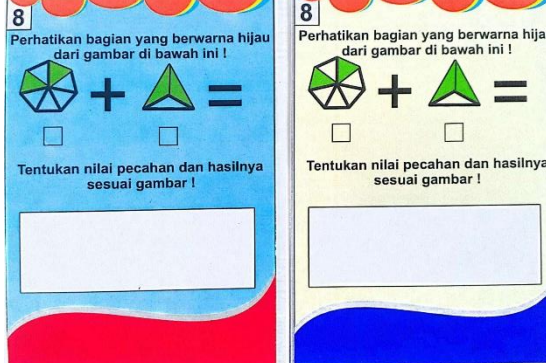
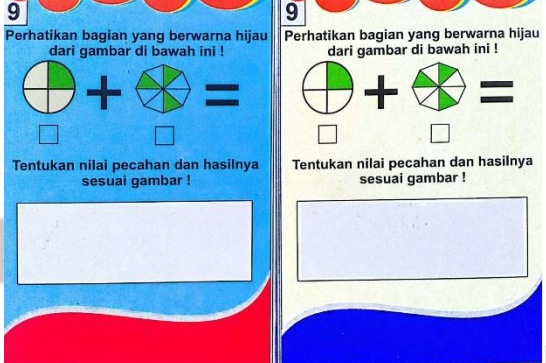



Gambar 4.3 media *Short card* model pendalaman materi


Tabel 4.2 media *Short card* model uji soal

No	Short card	Jawaban
1	 <p>1 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} =$ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> = Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p> <p>1 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{1}{4} + \frac{3}{4} =$ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> = Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p>	$\frac{1}{2} + \frac{2}{4} = \frac{2+2}{4} = \frac{4}{4} = 1$
2	 <p>2 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{5}{6} - \frac{1}{6} =$ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> = Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p> <p>2 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{5}{6} - \frac{4}{6} =$ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> = Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p>	$\frac{5}{6} - \frac{2}{3} = \frac{5-4}{6} = \frac{1}{6}$
3	 <p>3 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{2}{5} + \frac{3}{5} =$ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> = Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p> <p>3 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{2}{5} + \frac{4}{5} =$ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> = Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p>	$\frac{2}{3} + \frac{3}{5} = \frac{10+9}{15} = \frac{19}{15}$

No	Short card	Jawaban
4		$\frac{3}{5} + \frac{1}{5} = \frac{3+1}{5} = \frac{4}{5}$
5		$\frac{2}{7} + \frac{3}{4} = \frac{8+21}{28} = \frac{29}{28}$
6		$\frac{2}{3} - \frac{1}{3} = \frac{2-1}{3} = \frac{1}{3}$

No	Short card	Jawaban
7		$\frac{3}{10} - \frac{1}{5} = \frac{3-2}{10} = \frac{1}{10}$
8		$\frac{2}{7} + \frac{2}{3} = \frac{6+14}{21} = \frac{20}{21}$
9		$\frac{1}{4} + \frac{3}{8} = \frac{2+3}{8} = \frac{5}{8}$
10		$\frac{1}{2} + \frac{2}{7} = \frac{7+4}{14} = \frac{11}{14}$

No	Short card	Jawaban
11	<p>11 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{3}{4} - \frac{1}{4} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p> <p>11 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{3}{4} - \frac{1}{4} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p>	$\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = \frac{2-1}{4} = \frac{1}{4}$
12	<p>12 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{1}{6} + \frac{2}{3} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p> <p>12 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{1}{6} + \frac{2}{3} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p>	$\frac{1}{6} + \frac{2}{3} = \frac{1+4}{6} = \frac{5}{6}$
13	<p>13 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{2}{3} - \frac{5}{8} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p> <p>13 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{2}{3} - \frac{5}{8} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p>	$\frac{2}{3} - \frac{1}{8} = \frac{16-3}{24} = \frac{13}{24}$
14	<p>14 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{3}{8} + \frac{2}{3} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p> <p>14 Perhatikan bagian yang berwarna hijau dari gambar di bawah ini ! $\frac{3}{8} + \frac{2}{3} =$ <input type="checkbox"/> Tentukan nilai pecahan dan hasilnya sesuai gambar !</p>	$\frac{3}{8} + \frac{2}{3} = \frac{9+16}{24} = \frac{25}{24}$

No	Short card	Jawaban
15		$\frac{1}{2} - \frac{1}{3} = \frac{3-2}{6} = \frac{1}{6}$

Materi dalam media *short card* berupa bilangan pecahan yang digambarkan dengan bangun datar berwarna. Bentuk ini dibuat dengan semenarik mungkin, sehingga dapat memberikan rasa ketertarikan peserta didik untuk menguasai materi dan mengerjakan soal serta menghilangkan kebosanan dalam pembelajaran matematika

Bentuk bangun datar dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran matematika yaitu materi bilangan pecahan yang diajarkan kepada peserta didik kelas V MI Fathussalafi

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan validasi produk yang akan dikembangkan dan revisi sesuai yang disarankan atau diperlukan. Validasi dilakukan untuk memperoleh

tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, sesuai tolak ukur yang sudah dipaparkan.

Penelitian yang sudah dilakukan menghasilkan data hasil validasi media dan validasi materi. Data yang diperoleh berupa penelitian dari ahli media dan materi dengan aspek yang tertera dalam lembar validasi. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah bapak: M Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. validator ahli materi dalam penelitian ini adalah ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. adapun hasil validasi yang diperoleh dari dua validator tersebut adalah:

a. Validasi Ahli media

Angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 hasil validasi ahli media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Media memiliki tampilan yang menarik	5	5	100%	Sangat Baik
2	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	5	5	100%	Sangat Baik
3	Memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah digunakan	5	5	100%	Sangat Baik
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
5	Kesesuaian tiap sisi media	4	5	80%	Baik

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	dengan materi				
6	Kesesuaian pemilihan gambar media dengan materi	4	5	80%	Baik
7	Gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi	5	5	100%	Sangat Baik
8	Uji soal mudah untuk dikerjakan	5	5	100%	Sangat Baik
9	Media mudah digunakan	5	5	100%	Sangat Baik
10	Media tidak cepat rusak	4	5	80%	Baik
	Jumlah	47	50	94%	Sangat Baik

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100 = 94\%$$

Tabel diatas menyajikan hasil dari ahli media sebagai validator pada tiap pertanyaan. Pertanyaan indikator tampilan semuanya mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat baik, pertanyaan dari indikator isi materi pada nomor satu, empat dan lima mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat baik sedangkan nomor dua dan tiga mendapatkan presentase 80% dengan kriteria baik, selanjutnya pertanyaan dari indikator pemakaian nomor pertama mendapatkan presentase 100% dengan kriteria

sangat baik sedangkan nomor ke dua mendapatkan presentase 80% dengan kriteria baik. Total presentase semua pertanyaan dari ahli media berjumlah 94% dengan kriteria sangat baik.

b. Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 hasil validasi ahli materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Katepatan tata bahasa	4	5	80%	Baik
2	Ketepatan penulisan kalimat	5	5	100%	Sangat Baik
3	Keefektifan kalimat	5	5	100%	Sangat Baik
4	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	5	80%	Baik
5	Ketepatan ejaan	5	5	100%	Sangat Baik
6	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	4	5	80%	Baik
7	Kesesuain kompetensi inti	4	5	80%	Baik
8	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
9	Kesesuain materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah	5	5	100%	Sangat Baik

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	dasar				
10	Kemudahan penyajian materi pada peserta didik	5	5	100%	Sangat Baik
11	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	5	80%	Baik
12	Uji soal yang disajikan sesuai materi	4	5	80%	Baik
13	Permainan dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu	5	5	100%	Sangat Baik
Jumlah		59	65	90,76%	Sangat baik

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

$$P = \frac{59}{65} \times 100 = 90,76\%$$

Tabel diatas menyajikan hasil dari ahli materi dengan materi bilangan pecahan sebagai validator pada tiap pertanyaan. Pertanyaan dari indikator bahasa pada nomor dua, tiga dan lima mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat baik sedangkan nomor satu dan empat mendapatkan presentase 80% dengan kriteria baik, pertanyaan dari indikator isi materi pada nomor tiga, empat, lima dan delapan mendapatkan presentase 100%

dengan kriteria sangat baik sedangkan nomor satu, dua, enam dan tujuh mendapatkan presentase 80% dengan kriteria baik. Total presentase dari tiga belas pertanyaan dari ahli materi berjumlah 90,76% dengan kriteria sangat baik.

c. Revisi

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya produk yang akan dikembangkan perlu direvisi sesuai saran dari validator. Revisi dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar sesuai fungsi yang telah diharapkan oleh peneliti. Revisi yang dilakukan oleh peneliti ini berdasarkan dari kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, adapun kritik dan sarannya disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

4.5 kritik saran validator

No	Validator	Kritik & Saran
1	Ahli Media b	1. Pembuatan buku pedoman penggunaan media <i>Short card</i> 2. Meneliti lagi produk untuk revisi
2	Ahli Materi 1	1. Representasi pecahan melalui gambar pakai arsir atau warna yang sama 2. Memberikan instruksi disetiap bagian kartu

4. Percobaan lapangan

Tahap uji coba atau implementasi yang dilakukan di kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember. Setelah peneliti mendapatkan Validasi dari ahli media dan materi langkah ini adalah langkah yang dilakukan. Selanjutnya dalam proses pengujian lapangan utama ini akan diujicobakan perihal mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *short card* dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan. Kepraktisan media *short card* ini diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan guru kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember. Analisis keefektifan diperoleh dari penghitungan presentase selisih uji soal pertama dengan uji soal kedua. Berikut data hasil angket respon siswa terhadap media *short card*:

Tabel 4.6 hasil angket siswa

Angket Respon siswa				
No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1	R1	60	60	100%
2	R2	57	60	95%
3	R3	45	60	75%
4	R4	58	60	96,66%
5	R5	60	60	100%
6	R6	57	60	95%
7	R7	53	60	88,33%
8	R8	60	60	100%
9	R9	60	60	100%
10	R10	60	60	100%
11	R11	60	60	100%
12	R12	60	60	100%
13	R13	60	60	100%
14	R14	60	60	100%

15	R15	58	60	96,66%
16	R16	53	60	88,33%
17	R17	49	60	81,66%
18	R18	60	60	100%
19	R19	60	60	100%
Jumlah		1090	1140	95,61%

Angket respon siswa dan guru akan disertakan di lampiran. Hasil

angket respon guru disajikan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.7 hasil angket respon guru

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator	5	5	100%	Sangat Baik
2	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
3	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik	5	5	100%	Sangat Baik
4	Media <i>Short card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
5	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan	4	5	80%	Baik
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Baik
7	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci	4	5	80%	Baik
8	Materi yang disampaikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru	5	5	100%	Sangat Baik
9	Penyampaian materi secara runtut sesuai	5	5	100%	Sangat Baik

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	dengan buku peserta didik dan buku guru				
10	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian sesuai EYD	5	5	100%	Sangat Baik
11	Media <i>Short card</i> dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada peserta didik	5	5	100%	Sangat Baik
12	Media <i>Short card</i> dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru	5	5	100%	Sangat Baik
13	Media <i>Short card</i> dapat membuat tertarik pada peserta didik	5	5	100%	Sangat Baik
14	Media <i>Short card</i> dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan	5	5	100%	Sangat Baik
15	Dengan adanya media <i>Short card</i> peserta didik maksimal dalam uji materi dan lebih kecil peluang untuk mencontek	5	5	100%	Sangat Baik
16	Media <i>Short card</i> dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik	5	5	100%	Sangat Baik
17	Media <i>Short card</i> dapat meningkatkan keefektifan peserta didik	5	5	100%	Sangat Baik

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
18	Komposisi gambar dan tulisan sesuai dengan keperluan	5	5	100%	Sangat Baik
19	Dengan adanya permainan pada Media <i>Short card</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran	5	5	100%	Sangat Baik
20	Dengan adanya Media <i>Short card</i> dapat menjadi lebih menarik	5	5	100%	Sangat Baik
21	Pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik dengan adanya <i>Short card</i>	5	5	100%	Sangat Baik
Jumlah		103	105	98,09%	Sangat baik

Tabel diatas menyajikan hasil Validasi angket respon guru, dari tabel diatas semua pertanyaan memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat baik kecuali di pertanyaan ke lima dan ke tujuh dengan presentase 80% dengan kategori baik. Jumlah skor dari validasi diatas adalah 103 dengan presentase keseluruhan 98,09% dengan kategori sangat baik.

Respon guru terhadap media *short card* sangat baik, sebagaimana yang dituliskan dikolom saran dan perbaikan sebagai berikut: “Media *short card* ini sangat menarik dan memotivasi anak-anak dalam pembelajaran matematika, yang menurut anak-anak dirasa sulit pelajaran ini dan alhamdulillah dengan adanya media *short card*

anak-anak senang belajar matematika”. Sedangkan untuk hasil uji soal pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil uji soal pertama dan kedua

No	Responden	Nilai Sesudah Menggunakan <i>Short card</i> (Uji soal I)	Nilai Sesudah Menggunakan <i>Short card</i> (Uji soal II)
1	R1	50	100
2	R2	75	87,5
3	R3	25	87,5
4	R4	50	87,5
5	R5	50	100
6	R6	25	100
7	R7	0	100
8	R8	0	75
9	R9	25	100
10	R10	50	75
11	R11	0	50
12	R12	0	75
13	R13	25	75
14	R14	100	100
15	R15	0	75
16	R16	25	75
17	R17	25	100
18	R18	50	100
19	R19	100	100
Rata-rata		35,52	87,5

Tabel diatas menyajikan data hasil uji soal pertama dan uji soal kedua siswa kelas V yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat keefektifan media *short card* dalam pembelajaran. Nilai uji soal pertama memperoleh rata-rata sebesar 35,52 sedangkan nilai uji soal yang kedua memperoleh rata-rata 87,5. Masing-masing nilai siswa akan dihitung menggunakan rumus *n-gain score* guna mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan.

5. Percobaan produk ahir

Revisi produk ahir atau pembuatan produk ahir berupa media pembelajaran matematika *short card*. Materi yang diambil dari media ini adalah bilangan pecahan yang digambarkan dalam bentuk bangun datar. Pembuatan media ini telah dilakukan oleh peneliti sehingga telah memasuki ahir. Tahap ahir ini berupa penyempurnaan media pembelajaran serta evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran matematika *short card* dalam mengatasi masalah belajar mata pelajaran matematika di kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember, sehingga akan diperoleh media pembelajaran yang baik untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran matematika di kelas V MI Fathussalafi AJung Jember.

B. Analisis Data

1. Analisa kelayakan

Analisa kelayakan diperoleh dari validasiasi ahli media dan ahli materi terhadap media *short card*. validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak M Sholahuddin Amrulloh, M.Pd dan Untuk validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. Adapun hasil validasiasi yang diperoleh dari dua validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 analisis kelayakan

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	90,76%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	94%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		92,38%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan hasil presentase 92,38%. Hasil ini membuktikan bahwa media *short card* dalam pembelajaran matematika sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kritik dan saran dari validator tersebut kemudian dijadikan bahan evaluasi untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menunjang tercapainya tujuan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember serta memenuhi kriteria pengembangan

2. Analisa kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa terhadap media *short card* dalam pembelajaran matematika. Angket kepraktisan ini diberikan kepada pendidik atau guru dikelas V yaitu ibu Menik Rofiqoh S.Pd.I serta kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 19 orang. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.10 Presentase angket siswa dan guru

No	Angket	Presentase	Kriteria
1.	Siswa	95,61%	Sangat Praktis
2.	Guru	98,09%	Sangat Praktis
Nilai rata-rata presentase		96,99%	Sangat Praktis

dari angket guru adalah sebesar 98,09% dengan kriteria sangat praktis dan hasil yang diperoleh dari angket siswa sebesar 95,61% dengan kriteria sangat praktis. Hasil penilaian dari kedua responden tersebut mendapatkan presentase 96,99%, dapat disimpulkan dan dibuktikan bahwa media *short card* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

3. Analisa keefektifan

Pengukuran atau Analisa Keefektifan media *short card* diperoleh dari penghitungan *N-gain score* nilai masing-masing siswa. Uji soal pertama dan kedua dilaksanakan menggunakan media *short card* model uji soal. *N-gain score* dari nilai siswa disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.11 Hasil presentase *n-gain score*

No	Responden	Nilai Sesudah Menggunakan <i>Short card</i> (Uji soal I)	Nilai Sesudah Menggunakan <i>Short card</i> (Uji soal II)	<i>N-gain score</i>
1	R1	50	100	100%
2	R2	75	87,5	70%
3	R3	25	87,5	83,3%
4	R4	50	87,5	75%
5	R5	50	100	100%
6	R6	25	100	100%
7	R7	0	100	100%
8	R8	0	75	75%
9	R9	25	100	100%
10	R10	50	75	50%
11	R11	0	50	50%
12	R12	0	75	75%
13	R13	25	75	66,66%
14	R14	100	100	100%
15	R15	0	75	75%
16	R16	25	75	66,66%
17	R17	25	100	100%
18	R18	50	100	100%
19	R19	100	100	100%
Skor akhir		35,52%	87,5%	83,5%

Setelah menghitung *N-gain score* masing-masing siswa, dari total 19 siswa memperoleh rata-rata sebesar 83,50%. Hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel analisis keefektifan mendapatkan hasil sangat efektif, artinya media *short card* sangat efektif jika dihadirkan dalam proses pembelajaran

C. Revisi Produk

Pascavalidasi dan pengujian lapangan utama, ada beberapa kritikan dan saran yang diterima oleh peneliti demi sempurnanya produk yang dikembangkan, sehingga hal tersebut menjadikan landasan dilakukannya revisi produk. Adapun perumusan produk *short card* sebelum dan sesudah revisi sebagaimana berikut:

1. Revisi *cover media Short card*

Sesuai tabel 4.4 kritik saran validator, terdapat kritik saran dari validator ahli media yaitu pada nomor 2 “meneliti lagi produk untuk direvisi”.

Gambar 4.4 dibawah ini menampilkan revisi *cover media short card* sesuai saran dari validator yaitu: gambar (a) merupakan gambar *cover media short card* sebelum direvisi, gambar (b) merupakan gambar *cover media short card* setelah direvisi. Revisi yang dilakukan adalah perubahan penggunaan *shord card* menjadi *short card*. lebih detailnya pada gambar dibawah ini:

2. Revisi isi dari media *Short card*

Sesuai kritik saran ahli materi pada tabel 4.4 nomor 1 dan 2, gambar 4.4 dibawah ini menampilkan revisi kartu pada media *short card*. Gambar (a) adalah gambar kartu sebelum di revisi, sedangkan gambar (b) adalah gambar kartu setelah direvisi. Terdapat perbedaan yaitu: 1) penggunaan warna pada bangun datar yang semula abstrak menjadi satu warna yaitu warna hijau; 2) terdapat perintah atau instruksi pada gambar kartu (b). lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini:



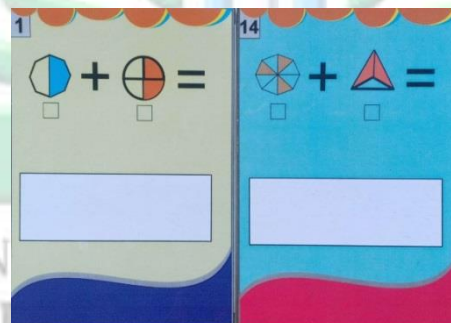
(a)

(b)

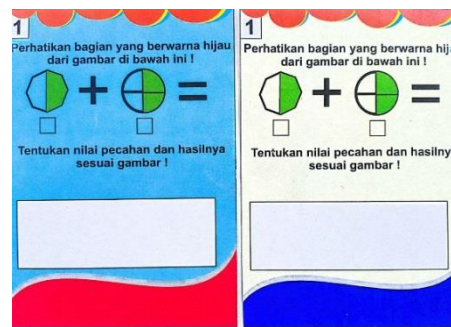
Gambar 4.4 revisi cover

3. Pembuatan panduan penggunaan media *Short card*

Revisi yang ketiga merupakan pembuatan panduan penggunaan media *short card*, sesuai dari kritik saran validator ahli media pada tabel 4.4. panduan media short card lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini:



(a)



(b)

Gambar 4.5 revisi isi media *short card*

Langkah-langkah penggunaan media *short card* didalam pembelajaran

Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media *short card* diharapkan dapat mengurangi potensi siswa untuk mencontek dan memaksimalkan hasil belajar siswa, dengan itu ada beberapa langkah dalam pengaplikasian media *short card* ini:

- 1) Guru memulai pembelajaran dan menyampaikan materi bilangan pecahan kepada siswa dengan membagikan kartu materi
- 2) Guru menjelaskan materi bilangan pecahan, sesuai materi yang ada didalam media *short card*
- 3) Guru membagikan media *short card* model untuk pendalaman materi
- 4) Setelah materi disampaikan, dilanjutkan dengan uji materi yang berbentuk soal, disajikan dalam media *short card*.
- 5) Media *short card* dibagikan kepada siswa (satu lembar setiap siswa).
- 6) Masing-masing siswa mengerjakan soal yang diterima
- 7) Siswa yang sudah mengerjakan soal, kartu diserahkan kepada guru dan guru langsung mengoreksi. Pada tahap ini siswa diharuskan mengerjakan dengan benar, jika sudah benar siswa dapat mengambil kartu yang selanjutnya.
- 8) Guru memberikan kartu selanjutnya kepada siswa yang mengerjakan uji soal dengan benar, pada tahap ini dapat menumbuhkan rasa berkontestasi siswa dengan siswa yang lain.
- 9) Pembelajaran selesai, guru meminta siswa untuk mengembalikan kartu.
- 10) Guru menyimpulkan siswa dengan jumlah soal yang dikerjakan.

Gambar 4.6 panduan penggunaan media *short card*

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media *short card* yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi sebagai penyampaian pesan atau materi oleh guru kepada siswa dan dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar matematika. Media *short card* yang dikembangkan ini sudah memenuhi kriteria media pembelajaran menurut Sufri yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran serta berfungsi sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa dalam belajar.⁶⁸

Short card merupakan salah satu media pembelajaran matematika yang terfokus pada materi bilangan pecahan sebagai produk pengembangan dalam penelitian ini. Metode penelitian dan pengembangan atau R&D model Borg & Gall yang telah dipilih dan disederhanakan oleh peneliti adalah langkah yang digunakan dalam penelitian ini. Model Borg & Gall yang telah disederhanakan dan digunakan oleh peneliti terdiri dari 5 langkah meliputi Analisa Kebutuhan, Perancangan Alat atau Media, Pengembangan Produk Awal, Percobaan lapangan Percobaan produk ahir. Temuan peneliti dari penelitian dan pengembangan ini, maka diketahui bahwa:

1. Produk media *short card* memiliki spesifikasi sebagaimana berikut:
 - a. *Short card* merupakan media pembelajaran kartu matematika yang berisi materi dan soal-soal

⁶⁸ Sufri Mashuri, Media Pembelajaran Matematika, (Sleman: CV Budi Utama, 2019),

- b. *Short card* terfokus dalam materi pelajaran bilangan pecahan untuk kelas V
 - c. *Short card* berisikan 50 kartu dengan dua model kartu yang berbeda
 - d. *Short card* dikemas oleh pembungkus yang berbentuk kubus
 - e. *Short card* dapat meminimalisir peluang siswa untuk mencontek ketika uji soal matematika
 - f. *Short card* dilengkapi dengan gambar yang berwarna dan menarik untuk kalangan usia sekolah dasar pada siswa
 - g. *Short card* dibuat dengan proses cetak
2. Hasil analisis kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan materi adalah 92,38% dengan kategori sangat layak, kedua hal tersebut dilihat dari tampilan media *short card* dan isi yang terdapat didalam media *short card*.
 3. Analisis kepraktisan yang diperoleh dari penyebaran angket kepada guru dan hasil dari penyebaran angket kepada total 19 siswa mendapatkan presentase sebesar 96,99% dengan kategori sangat praktis. Media *short card* mendapatkan respon yang sangat baik oleh guru dan siswa jika media ini dihadirkan dalam proses pembelajaran. Landasan tersebut dapat dijadikan sebagai acuan bahwa media *short card* sangat praktis jika digunakan.
 4. Analisis keefektifan media *short card* yang dilakukan peneliti dengan mencari presentase *n-gain score* masing-masing siswa memperoleh hasil 83,5 dengan kategori sangat efektif, dengan hasil ini maka media *Short*

card dapat menjadikan pembelajaran semakin efektif dengan penerapannya kepada kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember.

Media *short card* yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak, sangat praktis serta sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan meminimalisir siswa mencontek ketika uji materi matematika yang dilaksanakan disekolah. Hal ini sesuai dengan Muhyidin yang berpendapat bahwa penerapan media *short card* efektif jika berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶⁹

Model media *short card* dalam pendalaman materi sudah ada sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Made, Muhyidin, Nurhalia dan Mursidin sesuai dalam penelitian terdahulu, namun media *short card* yang dikembangkan oleh peneliti berbeda dari penelitian sebelumnya, karena dalam media *short card* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat model pendalaman materi dan model uji soal. Media *short card* yang dikembangkan oleh peneliti ini tidak luput tentang kelebihan serta kekurangan. Berikut kelebihan produk media pembelajaran *short card*:

- a. Dapat memperjelas penyampaian pesan oleh pendidik kepada siswa
- b. Mampu mengarahkan fokus siswa terhadap soal yang dibagikan
- c. Memberikan kemampuan berfikir matematik secara kreatif

⁶⁹ Muhyidin, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Startegi Card Short Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak Sub Pelajaran Nama dan Tugas Malaikat Allah Kelas IV SDI Manaratul 'Ulum Gandaria Utara Jakarta Selatan" Arfannur: Jurnal Islamic Education, VVolume 4, Nomor 1, 2023, <http://journal.iainptk.ac.id/index.php/arfannur/article/view/1045489>

- d. Pengacakan soal mampu meminimalisir peluang siswa dalam mencontek
- e. Meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran pembelajaran matematika

Media *short card* juga memiliki beberapa kekurangan, adapun kekurangan media *Short card* sebagai berikut:

- a. Media *short card* yang dikembangkan peneliti hanya berisi mata pelajaran matematika saja
- b. Membutuhkan percetakan dalam produksinya

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pemanfaatan, diseminasi atau penyebaran ide serta pengembangan produk lebih lanjut pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Guru hendaknya bisa mengembangkan media *short card* lebih lanjut, karena media *short card* ini masih terbatas hanya dengan materi pelajaran matematika saja.
- b. Siswa diharap mengikuti proses penggunaan media sesuai arahan, agar pemanfaatan media *short card* lebih maksimal lagi.
- c. Guru dan siswa diharap merawat dan menggunakan media *short card* dengan baik dan tidak menyalahgunakan media ini.

2. Saran Diseminasi

Media *short card* dapat digunakan disemua kelas dan penggunaan media ini dapat digunakan disemua mata pelajaran ataupun dapat digunakan disemua tingkatan sekolah. Penggunaan media *short card* dapat menghilangkan kebiasaan buruk siswa yaitu mencontek ketika uji soal atau materi.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut yang diharapkan pada media *short card* ini adalah:

- a. Kepada semua pihak yang ingin mengembangkan media *short card* lebih lanjut, bisa membuat soal yang didalam media *short card* lebih menarik dan variatif
- b. Penelitian ini dilakukan hanya pada kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember, akan lebih baik jika dapat dikembangkan dilingkungan sekolah yang lainnya
- c. Mendesain produk media *short card* lebih menarik lagi dan mudah bagi siswa dalam memahami

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

Anissa Nurhidayati. Belajar Bilangan Pecahan. Klaten: PT Intan Pariwara, 2019

Arina Nikmatul wawancara penggunaan proses pembelajaran, 25 Juli 2023

Ary Analisa Rahman, “Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa”, Pedagogy Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2021, 49
<https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/808>

Asrori Septa Sugianto, Nila Alfi Rosyidah l’anatul Muhtaromah, Anisa Ela dan Mohammad Kholil. Konsep Materi Bilangan Dalam Al-Qur’an dan Hadits. Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan, Volume 1, Nomor 3, 2023,
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:k_IJM867U9cC

Departemen Agama Ri. AL-Qur’an dan Terjemahannya. Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2020

Dio Renaldi dan Cinthya Bella. Pengaruh Penerapan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Dalam Pembelajaran Bilangan Pecahan. Duniailmu.org: Volume 2, Nomor 1, 2022,
<http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/62>

Dyah Astri Eka Putri Hasyim. Implementasi Metode Card Short Dalam pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Darul Arqam Muhammadiyah Gombara Sulawesi Selatan. Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makasar, 2017

Hasnida. Media Pembelajaran Kreatif. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014

Ina Magdalena dan PGSD 4G. Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD. Sukabumi: CV Jejak, 2021

M Dalyono. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015

M Faiq Roisuttaqillah. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Uno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember. SKRIPSI: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021

Made Aryawan Adijaya. Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Short Card Terhadap Literasi Sains dan kemampuan Metakognitif, Mimbar PGSD Undiksha: Volume 11 nomor 1, 2023

- Made Aryawan Adijaya. Akyivasi Pembelajaran Berbantuan Media Short Card Terhadap Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif. jurnal mimbar PGSD Undiksha volume 11, number 1, 2023, <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v11i1.59822>
- Made Bawa Maulana. Pendekatan Matematika Realisti. Yogyakarta: CV Bintang Surya Madani, 2021
- Menik, “wawancara tentang penggunaan media pembelajaran”, 17 Juli 2023
- Mohammad kholil dan Lailatul Usriyah. Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman. Yogyakarta: Bildung, 2021
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:iH-uZ7U-co4C
- Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis. Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa. Jurnal Tadris Matematika, 2023
- Mohammad kholil dan Silvi zulfiani. faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah da'watul falah kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi. Educare: Jurnal of primary education, volume 1, nomor 2, 2020
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=nCofw3wAAAAJ&citation_for_view=nCofw3wAAAAJ:mB3voiENLucC
- Mohammad Kholil. Matematika Dasar Untuk PGSD/PGMI. Bantul: Ladang Kata, 2022
- Muhammad Noor. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Jakarta Barat: PT Multi Kreasi Satu Delapan, 2021
- Muhyidin. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Startegi Card Short Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak Sub Pelajaran Nama dan Tugas Malaikat Allah Kelas IV SDI Manaratul 'Ulum Gandaria Utara Jakarta Selatan. Arfannur: Jurnal Islamic Education, VVolume 4, Nomor 1, 2023, <http://journal.iainptk.ac.id/index.phparfannur/articleview1045489>
- Mursidi. Implementasi Model Card Short dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. al-Afkar: Jurnal For Islamic Studies, Volume 5, Nomor 1, 2022, https://www.al-afkar.com/index.phpAfkar_Journal/articleview264155
- Nanang Priatna dan Ricki Yuliardi. Pembelajaran Matematika. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019

Nurhalia. Efektivitas mengajar guru melalui metode card short pada materi sujud sahwi, sujud syukur dan sujud tilawah pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Angkona Kabupaten Luwu Timur. Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Volume 1, nomor 2, 2023, <http://sejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/muhtarif/article/view/897616>

Profil MI Fathussalafi

Punaji Setyosari. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013

Risa Nur Sa'adah and Wahyu. Metode Penelitian R&D {Research and Developmen} Kajian Teoritis dan Aplikatif. Kota Malang: CV Literasi Nusantara Abadi

Rudi Susilana dan Cipi Riyana. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima, 2018

Septy Nurfadhillah, Asih Rosnaningsih, Kelas 4 PGSD UMT. Media Pembelajaran Tingkat SD. Sukabumi: CV Jejak, 2021

Soleh Hidayat. Sejarah Matematika. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa, 2019

Sufri Mashuri. Media Pembelajaran Matematika. Sleman: CV Budi Utama, 2019

Sugiono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alvabeta, 2015

Suryawahyuni Latief dan Samsudin. Kebijakan Pendidikan. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2022, https://www.google.co.id/books/edition/Kebijakan_Pendidikan/rlWtEAA-AQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=peraturan+pemerintah+nomor+57+tahun+2021&pg=PA68&printsec=frontcover

Syafrida Hafni Sahir. Metode Penelitian. Bantul: KBM Indonesia, 2021

Tim Penyusun. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021

Viktor Handrianus, Widiatry, Ressa Priskila, Putu Bagus. Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. Jurnal Sains dan Informatika, Volume 5, Nomor 2, November 2019

Wafiq andriani putri. faktor rendahnya minat belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. Jurnal inovasi pembelajaran matematika: volume 02, nomor 02, 2023, https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/pme/article/view/01_pme_v2n2/1716

Zainuri, Siti Nurjanah. Penerapan Hort Card Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Di MTS Assunniyyah Kencong Jember. Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab, Volume 4 Nomor 1, 2022

Zuchri Abdussamad. Metode Penelitian Kualitatif. Makasar: CV Syakir Media Press, 2021



Lampiran 1**PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Miftahul Khoir
 NIM : T20194126
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Short Card Dalam Pembelajaran Matematika Di MI Fathussalafi Ajung Jember**" adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember,
 Penulis Skripsi



Miftahul Khoir
 T20194126

Lampiran 2

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media <i>Short Card</i> Dalam Pembelajaran Matematika Di MI Fathussalafi Ajung Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pengembangan media <i>Short card</i> dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember? 2. Bagaimana kelayakan media <i>Short card</i> dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember? 3. Bagaimana kepraktisan media <i>Short card</i> dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember? 4. Bagaimana keefektifan media <i>Short card</i> dalam Pembelajaran Matematika di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas: Pengembangan Media Short Card Dalam Pembelajaran Matematika di MI Fathussalafi Ajung Jember 2. Variabel Terikat: Hasil Kelayakan, Kepraktisan dan Keefektifan terhadap media <i>short card</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil kelayakan oleh para ahli meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. Kelayakan media b. Kelayakan materi 2. Kepraktisan produk oleh guru dan siswa 3. Keefektifan produk melalui presentase <i>n-gain score</i> siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil angket validasi ahli 2. Hasil angket respon guru dan siswa 3. Hasil nilai uji soal pertama dan uji soal kedua 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian: <i>Research and Development</i> 2. Prosedur penelitian: Model Borg & Gall yang disederhanakan 3. Tahap penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. Analisa Kebutuhan b. Perancangan Alat atau Media c. Pengembangan Produk Awal d. Percobaan lapangan Percobaan produk akhir

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH 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-3547/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI FATHUSSALAFI

JL. Mohammad Thohir, No. 48, Limbungsari, Ajung, Kidul Besuk, Ajung, Jember

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

NIM : T20194126

Nama : MIFTAHUL KHOIR

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Short Card Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu TAUFIQ HIDAYAT S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 September 2023

Dekan,

Maklil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 4

Surat Selesai Penelitian



YAYASAN FATHUS SALAFI
MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUS SALAFI
 Jalan Moh. Thohir 48 Ajung – Jember, 68175
 Telepon 085232624364
 Email: Fathus.salafi@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 124/MI.013/YAFATSAL/VIII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Fathus Salafi Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, menerangkan bahwa :

Nama	: Miftahul Khoir
Tempat, Tanggal Lahir	: Jember, 01 Agustus 2001
Nim	: T20194126
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Short card</i> Dalam Pembelajaran Matematika Di kelas V MI Fathus Salafi Ajung Jember

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di lembaga kami
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Jember, 20 September 2023
 Kepala Madrasah



Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : MI FATHUSSALAFI

Kelas / Semester : 5 / 1

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Materi Pokok : Operasi Hitung pecahan

Alokasi waktu : 1 Kali pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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, sekolah.
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.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	3.1.1 Memahami konsep pecahan 3.1.2 Memahami operasi hitung bilangan pecahan 3.1.3 Melaksanakan uji soal menggunakan media pembelajaran matematika <i>short card</i>

C. TUJUAN

1. Dengan memahami konsep pecahan peserta didik dapat paham betul tentang bilangan pecahan.
2. Dengan memahami operasi hitung bilangan pecahan peserta didik dapat paham betul tentang penjumlahan atau pengurangan bilangan pecahan

3. Dengan uji soal materi menggunakan media pembelajaran *short card* peserta didik dapat mengerjakan soal dengan maksimal.
4. Dengan menggunakan media pembelajaran *short card* dapat menambah gairah belajar peserta didik dalam materi bilangan pecahan.

D. MATERI

Konsep pecahan dan operasi hitung bilangan pecahan

E. METODE

Metode : Penugasan, pengamatan, permainan, Tanya Jawab,
Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	15 Menit
Inti	<p>A. Ayo Memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memperkenalkan media pembelajaran <i>short card</i>, fungsi serta cara menggunakan media 	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menggunakan media <i>short card</i> model pendalaman materi untuk berdiskusi tentang bilangan pecahan. ➤ Guru menjelaskan konsep bilangan pecahan dan operasi hitung bilangan pecahan <p>B. Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa berdiskusi dalam kelas tentang bilangan pecahan ➤ Siswa berdiskusi tentang bilangan pecahan yang digambarkan dalam bentuk bangun datar <p>C. Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diperintahkan duduk ditempat masing-masing secara rapi ➤ Siswa diperintahkan untuk menutup semua buku materi yang ada ➤ Guru mengacak semua kartu media <i>short card</i> model uji soal ➤ Guru membagikan kartu kepada masing-masing siswa ➤ Setiap siswa menerima satu kartu ➤ Guru mengintruksikan semua siswa untuk mengerjakan soal yang ada di media pembelajara <i>short card</i> model uji soal ➤ Semua siswa menerima kartu dan mengerjakan soal ➤ Siswa yang selesai mengerjakan, soal dikoreksi, setelah dirasa jawaban benar guru memberi kartu yang ke dua dan seterusnya <p>D. Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru merekap data uji soal siswa ➤ Guru mengevaluasi siswa yang paham materi dan yang kurang paham tentang materi 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mudah memahami materi 2. Siswa mampu mengerjakan uji soal dengan maksimal tanpa mencontek buku atau teman yang lain 3. Siswa lebih semangat dalam pembelajaran matematika 4. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 5. Siswa diberikan kesempatan berbicara atau 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa..	

G. 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 dilakukan menggunakan media pembelajaran *short card*

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru dan Buku Siswa (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Media pembelajaran *short card*



Refleksi Guru

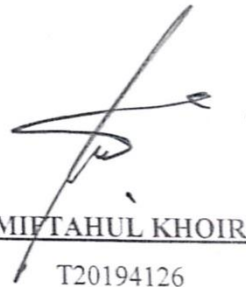
Pembelajaran sangat seru
siswa memahami dengan maksimal

Mengetahui
Guru Kelas 5



MENIK ROFIQOH, S.Pd.I

Mahasiswa



MIFTAHUL KHOIR
T20194126

CS Dipindai dengan CamScanner

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6

Angket Validasi Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kelas / Semester : V / Ganjil
 Pokok Bahasan : Bilangan Pecahan
 Penyusun : Miftahul Khoir
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Short Card* dalam Pembelajaran
 Matematika di Kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember
 Dosen Pembimbing : Mohammad Kholil, M.Pd.
 Dosen Validator : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media *Short Card* Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan Media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi ditunjukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak tentang Media *Short Card* pada materi Bilangan Pecahan yang difokuskan pada pembelajaran Matematika
2. Dimohon Bapak memberikan penilaian terhadap Media *Short Card* dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Cheklis* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

4. Dimohon Bapak untuk memberikan saran ataupun revisi.

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIABerilah tanda *Checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	1. Media memiliki tampilan yang menarik					✓
		2. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					✓
		3. Memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah digunakan					✓
2.	Isi Materi	1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
		2. Kesesuaian tiap sisi media dengan materi				✓	
		3. Kesesuaian pemilihan gambar media dengan materi				✓	
		4. Gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi					✓
		5. Uji soal mudah untuk dikerjakan					✓

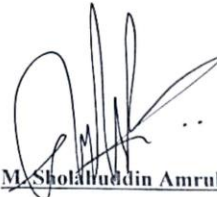
3.	Pemakaian	1. Media mudah digunakan 2. Media tidak cepat rusak					✓	✓
----	-----------	--	--	--	--	--	---	---

Saran dan Perbaikan :

~ Tolong dibatikan buku panduan media short card.
Mulai dari proses pembuatan penggunaan, dst.
- Diteliti lagi untuk penulisanya.

Jember,2023

Validator Ahli Media



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

NIP. 1992101320190311006

Lampiran 7

Angket Validasi Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kelas / Semester : V / Ganjil
 Pokok Bahasan : Bilangan Pecahan
 Penyusun : Miftahul Khoir
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Short Card* dalam Pembelajaran
 Matematika di Kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember
 Dosen Pembimbing : Mohammad Kholil, M.Pd.
 Dosen Validator : Dr. Indah Wahyuni, M.Pd,
 Jurusan / Fakultas : Matematika/FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media *Short Card* Kelas V pada matematika, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu tentang Media *Short Card* pada materi Bilangan Pecahan yang difokuskan pada pembelajaran Matematika
2. Dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap media *Short Card* dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan..

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

4. Dimohon Ibu untuk memberikan saran ataupun revisi.

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Berilah tanda *Checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa				✓	
		2. Ketepatan penulisan kalimat					✓
		3. Keefektifan kalimat					✓
		4. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓	
		5. Ketepatan ejaan					✓
2.	Isi Materi	1. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi				✓	
		2. Kesesuain kompetensi inti				✓	
		3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
		4. Kesesuain materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					✓
		5. Kemudahan penyajian materi pada peserta didik					✓

		6. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
		7. Uji soal yang disajikan sesuai materi				✓	
		8. Permainan dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu					✓

Saran dan Perbaikan :

1. Representasi peredaran melalui gambar pakai arsir atau warna yg sama.
2. Berikan instruksi di setiap bagian bawah kartu.

Jember, 13 spt2023

Validator Ahli Materi



Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.

NIP. 198003062011012009

Lampiran 8

Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Satuan Pendidikan : MI Fathussalafi
 Kelas : V
 Pokok Bahasan : Bilangan Pecahan
 Muatan : Matematika
 Penyusun : Miftahul Khoir
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Short Card* Dalam Pembelajaran Matematika
 MI Fathussalafi AJung Jember
 Dosen Pembimbing : Mohammad Kholil, M.Pd

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya metode pengumpulan data melalui validasi dan pengujian media, maka melalui instrument ini, Ibu saya mohon untuk memberi penilaian terhadap instrument yang telah dibuat. Penilaian Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrument ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak yang digunakan dalam penelitian mengenai “Pengembangan Media Short Card Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember”. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu tentang Media Short Card pada materi bilangan pecahan yang difokuskan pada pembelajaran Matematika
2. Dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap Media Short Card dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

4. Dimohon Ibu untuk memberikan saran ataupun revisi.

IDENTITAS

Nama : Menik Rofiqoh, S.Pd.I
 Instansi : MI Fathussalafi
 NIP :

Berikut merupakan indikator yang digunakan penelitian sebagai pedoman dalam melakukan validasi angket respon guru.

Tabel Validasi Angket Respon Guru

Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat masing-masing.

No	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator					✓
2.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran					✓
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik					✓
4.	Media <i>Short Card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan				✓	
6.	Materi yang disampaikan mudah dipahami					✓

7.	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci				✓	
8.	Materi yang disampaikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru					✓
9.	Penyampaian materi secara runtut sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru					✓
10.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian sesuai EYD					✓
11.	Media <i>Short Card</i> dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada peserta didik					✓
12.	Media <i>Short Card</i> dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru					✓
13.	Media <i>Short Card</i> dapat membuat tertarik pada peserta didik					✓
14.	Media <i>Short Card</i> dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan					✓
15.	Dengan adanya media <i>Short Card</i> peserta didik maksimal dalam uji materi dan lebih kecil peluang untuk mencontek					✓
16.	Media <i>Short Card</i> dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik					✓
17.	Media <i>Short Card</i> dapat meningkatkan keefektifan peserta didik					✓
18.	Komposisi gambar dan tulisan sesuai dengan keperluan					✓

19.	Dengan adanya permainan pada Media <i>Short Card</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran					✓
20.	Dengan adanya Media <i>Short Card</i> dapat menjadi lebih menarik					✓
21.	Pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik dengan adanya <i>Short Card</i>					✓

Saran dan Perbaikan :

Media Short card ini sangat menarik dan memotivasi anak anak dalam pembelajaran matematika yang menurut anak anak dirasa sulit pelajaran ini dan alhamdulillah dengan adanya media short card anak anak senang belajar matematika.

Jember, 20-9-2023

Guru Kelas



Menik Rofiqoh, S.Pd.I

Lampiran 9

Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Nabila Irawati
Kelas / Semester : 5A /
No Absen : 2
Muatan Pelajaran : Matematika
Pokok Bahasan : Bilangan Pecahan
Hari / Tanggal : 20

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat masing-masing.
2. Berikut merupakan indikator yang dapat digunakan terdapat 5 Skala.

Keterangan

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Analisis keefektifan

No	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Saya tertarik belajar menggunakan Media Short Card					✓
2	Dengan adanya Gambar pada Media Short Card memberikan motivasi untuk mempelajari materi					✓
3	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan Media Short Card					✓
4	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan Media Short Card					✓
5	Saya merasa ingin tahu materi pada Media Short Card					✓
6	Saya tidak merasa bosan dengan Media Short Card					✓
7	Saya sulit untuk mencontek jika menggunakan Media Short Card					✓
8	Saya senang belajar menggunakan Media Short Card					✓
9	Saya suka tampilan Media Short Card					✓
10	Saya tidak kesulitan menggunakan Media Short Card			✓	1	
11	Saya merasa mudah memahami materi di Media Short Card			✓		
12	Media Short Card mudah digunakan					✓

Lampiran 10

Data Uji Soal Pertama

DATA NILAI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
BILANGAN PECAHAN SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
SHORT CARD (UJI SOAL 1)

NO	NAMA	NILAI
1	Ananda Aisyah Dwi Atiqoh	50
2	Arina Nikmatul Ulya	75
3	Asyifa Ur Rohmah	25
4	Awliya Ainun Nufus	50
5	Cantika Aurelya Zifara P	50
6	Gea Dwi Melinda Putri	25
7	Ikililah Salsabila	0
8	Indana Alya Qaidatul M	0
9	Moch Bayu Pratama	25
10	Muh Abdur Rozak	50
11	Muh Alan Rifkiansyah	0
12	Muhammad Aril Setiawan	0
13	Muh Bisma Najmus Syarief	25
14	Muh Ryan Firmansyah	100
15	Nabila Irawati	0
16	Siti Halimatus Sa'diyah	25
17	Siti Mufida Salsabila	25
18	Muhammad Agil Hariri	50
19	Muhammad Felix Saputra	100
20		

Mengetahui

Guru Kelas 5

MENIK ROFIQOH, S.Pd.I

Lampiran 11

Data Uji Soal Kedua

DATA NILAI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
BILANGAN PECAHAN SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
SHORT CARD (UJI SOAL 2)

NO	NAMA	NILAI
1	Ananda Aisyah Dwi Atiqoh	100
2	Arina Nikmatul Ulya	87,5
3	Asyifa Ur Rohmah	87,5
4	Awliya Ainun Nufus	87,5
5	Cantika Aurelya Zifara P	100
6	Gea Dwi Melinda Putri	100
7	Iklilah Salsabila	100
8	Indana Alya Qaidatul M	75
9	Moch Bayu Pratama	100
10	Muh Abdur Rozak	75
11	Muh Alan Rifkiansyah	50
12	Muhammad Aril Setiawan	75
13	Muh Bisma Najmus Syarief	75
14	Muh Ryan Firmansyah	100
15	Nabila Irawati	75
16	Siti Halimatus Sa'diyah	75
17	Siti Mufida Salsabila	100
18	Muhammad Agil Hariri	100
19	Muhammad Felix Saputra	100
20		

Mengetahui

Guru Kelas 5

MENIK ROFIQOH, S.Pd.I

Lampiran 13
Dokumentasi



Observasi



Perijinan Kepada Sekolah



Proses Uji Soal Pertama



Pemberian Materi



Proses Uji Soal Kedua


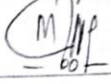

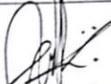
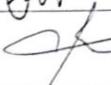
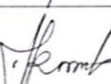
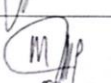
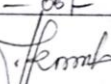
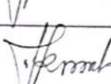


Lain-lain

Lampiran 14

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MI FATHUSSALAFI AJUNG JEMBER

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	17 Juli 2023	Observasi dan wawancara bersama wali kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember	
2	17 Juli 2023	Observasi dan wawancara bersama peserta didik kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember	
3	17 Juli 2023	Observasi proses pembelajaran yang akan dijadikan penelitian di kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember, bersama wali kelas	
4	5. September 2023	Validasi pengembangan media <i>short card</i> dengan ahli media oleh bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.	
5	9. September 2023	Validasi pengembangan media <i>short card</i> dengan ahli materi oleh ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd	
6	12. September 2023	Observasi dan penyerahan surat perijinan penelitian kepada kepala sekolah MI Fathussalafi Ajung Jember, Bapak Taufiq Hidayat S.Pd.I	
7	13 September 2023	Penerapan media <i>short card</i> dalam pembelajaran matematika di MI Fathussalafi Ajung Jember	
8	14 September 2023	Wawancara peneliti kepada peserta didik kelas V MI Fathussalafi Ajung Jember tentang penggunaan media <i>short card</i> dalam proses pembelajaran	
9	20. September 2023	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dai kepala sekolah MI Fathussalafi Ajung Jember, Bapak Taufiq Hidayat S.Pd.I	
10			
11			

Jember, 20. September.....2023

Kepala Sekolah MI Fathussalafi Ajung Jember



 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 15**BIODATA PENULIS**

Nama : Miftahul Koir
 NIM : T20194126
 Alamat : RT/RW 02/02, Dusun Krasak, Desa Pancakarya,
 Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah
 Ibtida'iyah
 Email : khoirmiftah98@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2005-2007 : TK Baitul Gufron
 2007-2013 : SDN Pancakarya 01
 2013-2016 : SMPU Mukhtar Syafa'at
 2016-2019 : MAU Mukhtar Syafa'at
 2019-Sekarang : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember