

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN MANGLI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI Rizki Amalia ACHMAD SIDDIQ
NIM: 201101040032
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN MANGLI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

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
Oleh :
J E M B E R
Rizki Amalia
NIM : 201101040032

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN MANGLI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

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 :

Rizki Amalia
NIM : 201101040032

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dosen Pembimbing



Luluk Sulthoniyah, M.Pd.
NIP. 1970061162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN MANGLI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

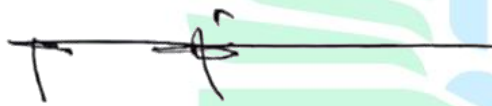
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
pesyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin
Tanggal : 03 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I
NIP.197409052007101001



Erfan Efendi, M.Pd.I
NIP.198806112023211024

Anggota :

1. Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi M. Pd.I (
2. Luluk Sulthoniyah, M.Pd (



J E M B E R

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 19730424200003100

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ

صَادِقِينَ ۝

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (QS. An – Naml [19]:31)*



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

*Kementerian Agama RI, Al-Quran dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi maha penyayang. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran hingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang sangat saya sayangi dan sangat berarti dalam hidup saya.

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Su'udi dan Ibu Maidah terimakasih telah memberikan dukungan serta kasih sayang yang sangat tulus, yang telah mendo'akan dan juga mendidik saya, yang menjadi motivator saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kesehatan selalu menyertai kalian.
2. Keluarga besar saya yang telah mendukung dan mendo'akan saya. Semoga kalian selalu diberi kesehatan.

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

ABSTRAK

Rizki Amalia, 2024 : *Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas II di Sekolah Dasar baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.*

Kata Kunci : Kantong Perkalian, Matematika, Perkalian

Sebagai seorang pendidik kita dituntut untuk menjadi kreatif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar peserta tidak bosan dan aktif saat proses pembelajaran, dengan adanya pengembangan media pembelajaran akan membawa dampak positif bagi peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pada penelitian kali ini peneliti mengembangkan media pembelajaran Kantong Perkalian, dengan media kantong perkalian ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media Kantong Perkalian adalah sebuah alat yang terbuat dari bahan dasar triplek yang berbentuk persegi panjang dan dilapisi kain flannel.

Dalam pengembangan media pembelajaran Kantong Perkalian ini memiliki beberapa rumusan masalah yang terdiri dari : (1) Bagaimana desain pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. (2) Bagaimana kelayakan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui desain pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember tahun pelajaran 2023/2024. (2) Untuk mengetahui kelayakan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di sekolah dasar Baiturrohman Mangli Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II di SD Baiturrohman Mangli Jember yang berjumlah 18 siswa. Produk akhir dari pengembangan ini adalah media Kantong Perkalian. Pengembangan media ini dilakukan validasi ke ahli validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas media pembelajaran kantong perkalian menunjukkan rata-rata presentase sebesar 91% yang artinya media pembelajaran kantong perkalian dikategorikan sangat layak. (1) Proses pengembangan Media Kantong Perkalian menggunakan model ADDIE

yaitu tahap analisis dengan melakukan observasi dan wawancara, tahap desain dilakukan dengan membuat desain media kantong perkalian, tahap development melakukan validasi kepada tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, tahap implementasi dilakukan dengan 18 peserta didik, tahap evaluasi yaitu kesimpulan produk dengan aspek kevalidan, dan kelayakan. (2) Hasil kelayakan media Kantong Perkalian oleh validayor ahli media mendapat presentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak, oleh validator ahli materi presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak, dan oleh validator ahli pembelajaran presentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran kantong perkalian.



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

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karna dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, Penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I., selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar.

5. Ibu Luluk Sulthoniyah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah memotivasi, membimbing dengan sabar dan sangat telaten dalam membimbing skripsi saya ini.
6. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I., selaku Dosen Pendamping Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Asmad, M.Pd. sebagai Kepala Sekolah Dasar Baiturrohman GMI Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan penelitian.
8. Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd. selaku guru kelas II-A SD Baiturrohman GMI Jember yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 03 Juni 2024

Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Rizki Amalia
NIM. 201101040032

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	21

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	36
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	36
B. Model Penelitian dan Pengembangan	36
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
D. Uji Coba Produk.....	40
1. Desain Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	41
3. Jenis Data	42
4. Instrumen Pengumpulan Data	42
5. Teknik Analisi Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Profil Sekolah Dasar Baiturrohman	48
B. Penyajian Data Uji Coba.....	50
C. Analisis Data	69
D. Revisi Produk.....	72
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	77
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	77
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPORAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1	Kategori Penilaian Skala Likert	46
Tabel 3.2	Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	47
Tabel 4.1	Jumlah Peserta Didik di Sekolah Dasar Baiturrohman.....	50
Tabel 4.2	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Usia	50
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Ahli Media	59
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	62
Tabel 4.6	Komentar dan Saran.....	67
Tabel 4.7	Hasil Validasi Kelayakan.....	69
Tabel 4.8	Angket Respon Siswa	70

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

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 4.1	Desain Awal Media Kantong Perkalian	55
Gambar 4.2	Alat dan Bahan Pembuatan Media	56
Gambar 4.3	Triplek yang Sudah Dilapisi Kain Flanel	57
Gambar 4.4	Kantong-kantong yang sudah Ditempel	57
Gambar 4.5	Angka yang Sudah Ditempel ke Stik Eskrim	58
Gambar 4.6	Angka yang Sudah Ditempel ke Lidi	58
Gambar 4.7	Tampilan Media Kantong Perkalian	59
Gambar 4.8	Proses Pendalaman Materi	65
Gambar 4.9	Mempraktekkan Cara Menggunakan Media Kantong Perkalian	65
Gambar 4.10	Penggunaan Media Kantong Perkalian	66
Gambar 4.11	Peserta Didik Mengisi Angket	66
Gambar 4.12	Media Sebelum Direvisi	72
Gambar 4.13	Media Setelah Direvisi	73
Gambar 4.14	Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	73
Gambar 4.15	Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	74
Gambar 4.16	Belakang Media Setelah Direvisi	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran Pendidikan sangatlah penting terutama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seperti yang telah tertuang pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan Negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, kualitas Pendidikan dan pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.¹

Dalam meningkatkan mutu Pendidikan di sebuah lembaga Pendidikan tidak terkecuali pada lembaga Pendidikan Sekolah Dasar diperlukan banyak hal untuk mencapai keberhasilan mutu tersebut, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan informasi antara guru dan siswa. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang digunakan untuk keperluan spesifik pula.² Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang baik untuk menambah informasi dan ilmu

¹Yoko Feriandi dan Abdul Haris Indrakusuma, (2019), "Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan jaringan Dasar Siswa Kelas X", *DoubleClick: jJournal of Computer and Information Technology*, Vol. 3, No. 1, hal.7

²Lailatul Ursiyah dan Risanatih Maulidiya Putri, *Media Pembelajaran*, (Penerbit IAIN Jember Press 2021) hal. 6

pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 89.

وَلَمَّا جَاءَهُمْ كِتَابٌ مِّنْ عِنْدِ اللَّهِ مُصَدِّقٌ لِّمَا مَعَهُمْ وَكَانُوا مِن قَبْلُ
يَسْتَفْتِحُونَ عَلَى الَّذِينَ كَفَرُوا فَلَمَّا جَاءَهُمْ مَّا عَرَفُوا كَفَرُوا بِهِ فَلَعْنَةُ
اللَّهِ عَلَى الْكٰفِرِينَ ۝۸۹

Artinya : 89. Setelah sampai kepada mereka Kitab (Al-Qur'an) dari Allah yang membenarkan apa yang ada pada mereka, sedangkan sebelumnya mereka memohon kemenangan atas orang-orang kafir, ternyata setelah sampai kepada mereka apa yang telah mereka ketahui itu, mereka mengingkarinya. Maka, laknat Allahlah terhadap orang-orang yang ingkar³

Ayat ini secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Ayat diatas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat an-nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al-

³ Kementerian Agama RI, Al-Quran dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Permasalahan yang sering dialami siswa ketika belajar di sekolah adalah mereka merasa kesulitan dalam menyeras materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih terbatas pada buku penyajian materinya padat serta tampilannya tidak menarik dan membuat siswa bosan untuk mempelajarinya.⁴ Permasalahan lain yang terjadi di lapangan adalah banyaknya guru yang belum mampu untuk mewujudkan sebuah pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal dengan harapan peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran dengan itu meningkatkan motivasi serta merangsang pikiran dalam imajinasi peserta didik.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran kantong perkalian yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika materi perkalian yang diharapkan dapat membuat peserta didik aktif saat proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran kantong perkalian merupakan media pembelajaran berbentuk visual yang digunakan pada pembelajaran matematika materi

⁴ Hilda Handayani, Yetri, dan Fredi Ganda Putra, (2018), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash", *Jurnal Tatsqif*, Vol. 16, No. 2, 187

perkalian sebagai alat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Pembuatan media kantong perkalian menggunakan triplek yang dilapisi kain flanel dan terdapat kantong-kantong yang ditempelkan, terdapat stik eskrim dan angka angka yang nantinya digunakan untuk menghitung perkalian.

Dalam operasi hitung bilangan kita mengenal operasi perkalian. Banyak para ahli yang menjelaskan konsep perkalian, diantaranya pendapat Sutawidjaja yang menjelaskan bahwa perkalian adalah penjumlahan berganda dengan suku-suku yang sama. Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Lambang perkalian “x”. Perkalian adalah penjumlahan berganda dengan susku-suku yang sama, misalnya $2 + 2 + 2 + 2 + 2$. Disebut juga penjumlahan berulang. Disini terdapat lima suku yang sama yaitu 2. Penjumlahan ini disajikan pula dalam bentuk “ 5×2 ” dan disebut perkalian 5 dan 2. Jika bilangan-bilangannya “a” dan “b”, maka : $a \times b$ adalah penjumlahan berulang yang mempunyai “a” suku, dan tiap suku-suku sama dengan “b”, dengan rumus : $a \times b = b + b + b + b + b$ (a suku). Jika $a \times b$ dinamakan c, maka terdapat : $a \times b = c$, yang dibaca : “a kali b sama dengan c”, a dinamakan pengali, b dinamakan bilangan yang dikalikan, atau untuk singkatnya terkalikan, $a \times b$ dan c dinamakan hasil kali. Pada operasi

perkalian pada bilangan cacah berlaku sifat komutatif dan asosiatif, yaitu bilangan yang saling ditukar tempatnya, hasilnya tetap sama.⁵

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas II SD Baiturrohman bahwasanya proses pembelajaran matematika dikelas sejauh ini tidak ada hambatan dikarenakan memang muridnya cukup pintar, tetapi pada materi perkalian cukup lama karena di perkalian itu ada penjumlahan berulang. Anak-anak belum diajarkan perkalian bersusun dua huruf. Jadi perkaliannya masih 0-9. Untuk sumber belajarnya hanya menggunakan buku saja, untuk media jarang menggunakan karna di buku sudah lengkap, jadi untuk membantu siswa dalam belajar perkalian sejauh ini masih belum digunakan media, tapi untuk evaluasinya divariasikan, dengan kuis, bisa dengan permainan diluar.⁶

Peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran kantong perkalian dalam pembelajaran matematika terutama materi perkalian untuk mengajak peserta didik menghitung perkalian dengan menggunakan cara yang berbeda, dimana biasanya peserta didik diajarkan menghitung menggunakan jari atau dengan penjumlahan berulang. Serta ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik saat diajak belajar menggunakan media pembelajaran, terutama media kantong perkalian ini.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika dikarenakan memang untuk dikelas II masih belum menggunakan media, jadi peneliti

⁵ Wirasto, *Matematika 1*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997), 74.

⁶ Robiatul Hasanah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 12 Februari 2024.

tertarik ingin mencoba menggunakan media pada materi perkalian. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember tahun pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kantong perkalian sebagai media pembelajaran matematika terhadap siswa kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember adalah:

1. Media kantong perkalian berukuran 60 cm x 40 cm. Media kantong perkalian terbuat dari triplek yang dilapisi kain flannel, terdapat kantong-kantong yang terbuat dari kain flannel yang dibentuk seperti kantong yang berjumlah 10 kantong dan ditempelkan pada triplek. Terdapat bentuk x dan $=$ serta potongan styrofoam.
2. Terdapat juga dua bentuk kotak seperti tempat pensil yang terbuat dari potongan bambu yang akan digunakan untuk menaruh angka dan stik es krim.
3. Media pembelajaran kantong perkalian sangat memudahkan peserta didik dalam menghitung perkalian.
4. Peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat saat proses pembelajaran.
5. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika yang dianggap mata pelajaran yang sulit. Media pembelajaran Kantong Perkalian pada materi perkalian ini akan mengarahkan proses pembelajaran yang positif.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang media kantong perkalian materi perkalian, memberikan ide pemikiran dan memperbanyak informasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Memudahkan peserta didik dalam menghitung perkalian
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi pedoman bagi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran bagi lembaga sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Hasil dari penelitian dan pengembangan media kantong perkalian dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran kantong perkalian pada materi perkalian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember adalah :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran kantong perkalian pada materi perkalian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik pada pelajaran matematika terutama pada materi perkalian dan juga dapat memudahkan peserta didik dalam menghitung perkalian.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan diantaranya:

- a. Media kantong perkalian dalam penelitian ini hanya untuk pada pembelajaran matematika materi operasi perkalian saja.
- b. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

G. Definisi Istilah

Definisi istilah memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mendefinisikan

beberapa kajian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses mengembangkan atau membuat suatu produk dalam bentuk visual maupun audiovisual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan materi oleh guru kepada peserta didik.

2. Media Kantong Perkalian

Media pembelajaran kantong perkalian adalah media pembelajaran visual yang terbuat dari papan triplek dan dilapisi dengan kain flannel dan terdapat kantong-kantong yang ditempelkan. Media kantong perkalian merupakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi perkalian. Dengan menggunakan media ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Matematika

Matematika adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan bilangan atau angka/nominal. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bentuk, besaran, struktur dan ukuran, juga merupakan salah satu pelajaran yang mampu mengembangkan pola pikir seseorang untuk memecahkan suatu permasalahan.

4. Perkalian

Perkalian merupakan salah satu dari operasi hitung dalam matematika, perkalian merupakan operasi hitung penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Dengan cara penjumlahan berulang ini dapat memudahkan siswa dalam melakukan operasi hitung perkalian.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.⁷

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Elysa Ikma Hendri dalam skripsinya pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Miftahul Ulum Serut 01”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Papan Pintar Perkalian dalam pembelajaran Matematika dan mengetahui keefektifan Papan Pintar Perkalian dalam pembelajaran Matematika.

⁷ Tim Penyusun, “*Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*”, (Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 52-53.

Hasil penelitian pengembangan media Papan Pintar Perkalian telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba media menunjukkan tingkat kevalidan 94%, ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan 98%, ahli pembelajaran sebesar 90% dan peserta didik 95%. Serta dilihat dari hasil rata-rata nilai pretest dan posttest peserta didik yang dihitung menggunakan rumus N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata 80,708%.⁸

2. Penelitian yang ditulis oleh Putri Nurul Oktavia dalam skripsinya pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kantung penjumlahan yang layak digunakan untuk subtema hidup rukun di sekolah tema hidup rukun di kelas II SD.

Hasil penelitian pengembangan media kantung penjumlahan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli materi dengan memperoleh nilai 4 dengan kategori “Baik”, ahli media memperoleh nilai 3,75 dengan kategori “Baik”, dan praktisis memperoleh nilai 3,875 dengan kategori “Baik”, dan uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata 112, 11 dengan kategori

⁸ Elysa Ikma Hendri, “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Miftahul Ulum Serut 01”, Skripsi : UIN Khas Jember, 2023, 8

‘Baik’. Ketiga tahapan uji coba media kantung penjumlahan dengan siswa sebagai subjek uji coba menyatakan bahwa media kantung penjumlahan layak digunakan sebagai media pembelajaran subtema rukun di sekolah tema hidup rukun.⁹

3. Penelitian yang ditulis oleh Hidayatul Naja dalam skripsinya pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media kantong matika pada materi FPB untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV yang memenuhi kriteria valid dan praktis”. Untuk mencapai tujuan tersebut, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian model pengembangan 4D karya Thiagarajan, semmel dan semmel yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), disseminate (penyebaran). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validasi dan respon siswa. Data dianalisis melalui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kantong matika menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan media pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid oleh validator dengan memperoleh nilai

⁹ Putri Nurul Oktavia, “Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”, Skripsi : UIN Sumatera Utara, 2021, 1

persentasi rata-rata 90,4% serta berdasarkan angket respon siswa diperoleh presentasi sebesar 95,5% sehingga media kantong matematika yang dikembangkan dikatakan sangat praktis.¹⁰

4. Penelitian yang ditulis oleh Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjanna, Ava Tiara Cahyaningsih dalam jurnal Riset Pedagogik pada tahun 2023 yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika di bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini layak digunakan dengan uji validasi menunjukkan presentase sebesar 86% menurut

ahli materi dan ahli media. Sedangkan respon siswa menunjukkan bahwa LKPD dan media pembelajaran bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini persentasenya sebesar 87%. Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika ini dapat digunakan untuk membantu para guru dan siswa dalam pembelajaran materi pemahaman konsep perkalian matematika.¹¹

¹⁰ Hidayatul Naja, “Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020,” Skripsi : Universitas Muhammadiyah Malang, 2020, 10

¹¹ Agus Livas Silvia et al, “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian

5. Penelitian yang ditulis oleh Rizki Zuliani, Agustini Safitri, Laily Yuniar Nur'Azizah dalam jurnal Pendidikan dan Sains pada Tahun 2023 yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan."

Hasil yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini yaitu peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi perkalian pada pelajaran matematika di kelas 2 SDN 3 Sepatan. Penelitian dinyatakan berhasil dan perlu dihentikan saat siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 86% pada tes uji pemahaman yang diberikan. Untuk membantu proses penyusunan laporan penelitian. Hasil yang telah dilakukan dari upaya kemampuan berhitung perkalian siswa disekolah dengan menggunakan media PKP2. Berbeda dengan sebelumnya yang hanya menghafal perkalian saja. Lalu dengan menggunakan media PKP2 siswa jadi lebih tertarik untuk belajar perkalian dan dapat mudah di pahami. Hasil observasi yang dilakukan dengan lembar observasi menunjukkan bahwa pada aksi ke-1 hasil observasi yang dilakukan dengan lembar observasi menunjukkan bahwa pada aksi ke-1 dari 28 siswa 10 orang (38%) yang belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik dan 18 orang (62%) siswa

sudah memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan baik. Setelah pelaksanaan aksi ke-2 kemampuan berhitung perkalian permulaan siswa meningkat dari 28 siswa 6 orang siswa (14%) belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik dan 22 orang siswa (86%) sudah memenuhi kriteria perkalian permulaan baik. Dampak dari penerapan media PKP2 dan media berbasis TPACK didukung model pembelajaran Discovery Learning membuat siswa lebih bersemangat dan tidak cepat bosan dalam pembelajaran, karena pada saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok serta per kelompok mengerjakan perkalian dengan game yang diberikan guru. Keberhasilan aksi yang saya lakukan dikarenakan perangkat pembelajaran yang lengkap, media, model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari bimbingan guru pamong, kepala sekolah dan rekan guru senior yang telah memberikan bimbingan, dan saran untuk perbaikan proses pembelajaran yang telah dilakukan.¹²

¹² Rizki Zuliani et al, "Upaya Meningkatkan Hasil belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan," *Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol 3, no. 5 (Tangerang 2023): 874, <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1391>

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan

No	Nama, judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Elysa Ikma Hendri (2023) “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II di Mifathul Ulum Serut 01”	a) Menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan model ADDIE b) Lingkup kelas dan materi	a) Penelitian terdahulu menggunakan media papan pintar perkalian, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan media kantong perkalian.
2	Putri Nurul Oktavia (2021) “Pengembangan media kantong penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan	a) Mengembangkan media kantong penjumlahan/perkalian b) Menggunakan metode RnD (Research and Development)	a) Penelitian terdahulu menggunakan tahapan Borg & Gall, sedangkan penelitian sekarang menggunakan tahapan ADDIE. b) Materi yang diteliti

	Kabupaten Deli Serdang”		
3	Hidayatul Naja (2020) “Pengembangan Media Kantong Matika Pada materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020”	a) Menggunakan metode R&D	<p>a) Penelitian terdahulu menggunakan media kantong matika, penelitian sekarang menggunakan kantong perkalian</p> <p>b) Penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.</p> <p>c) Penelitian terdahulu materi tentang FPB, sedangkan penelitian sekarang materi tentang perkalian</p>

4	<p>Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, Ava Tiara Cahyaningsih (2023) “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika”</p>	<p>a) Mengembangkan media kantong perkalian b) Materi yang diteliti</p>	<p>a) Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian DnD, sedangkan penelitian sekarang menggunakan R&D.</p>
5	<p>Rizki Zuliani, Agustini Safitri, Laily Yuniar Nur'Azizah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Melalui Media</p>	<p>a) Mengembangkan media kantong perkalian b) Mata pelajaran dan materi yang diteliti</p>	<p>a) Penelitian terdahulu menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode R&D.</p>

	PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan”		
--	---	--	--

Perbedaan media kantung penjumlahan pada skripsi Putri Nurul Oktavia dengan media peneliti adalah : 1) Media penelitian terdahulu menggunakan biji untuk menghitung, sedangkan peneliti menggunakan stik eskrim, 2) media peneliti terdahulu menggunakan kardus sebagai bahan dasar, sedangkan peneliti menggunakan triplek, 3) media peneliti terdahulu menggunakan kertas untuk melapisi triplek, sedangkan peneliti menggunakan kain flanel.

Perbedaan media kantung perkalian pada artikel jurnal Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, Ava Tiara dengan media peneliti adalah : 1) Media peneliti terdahulu kantungnya terbuat dari kertas, sedangkan peneliti menggunakan kain flanel, 2) Media peneliti terdahulu hanya menggunakan satu jenis arna pada kantung, sedangkan peneliti menggunakan warna-warni.

Perbedaan media kantung perkalian pada artikel jurnal Rizki Zuliani, Agustini Safitri, Laily Yuniar Nur'Azizah dengan peneliti adalah : 1) Media peneliti terdahulu menggunakan gelas cup sebagai kantung, sedangkan peneliti menggunakan kain flanel, 2) Media peneliti terdahulu menggunakan sterefoam sebagai dasar, sedangkan peneliti menggunakan triplek.

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak di pecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.¹³

a. Pengembangan Media Pembelajaran

1) Pengetian Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Metode ini digunakan untuk membuat produk dan menguji kinerja produk yang telah dibuat. Pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan

produk, tetapi juga mempertanggungjawabkan yang telah diciptakan.¹⁴

Media Pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk mencapai tujuan Pendidikan seperti radio, televise, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹⁵

¹³ Tim Penyusun UIN KHAS Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 40

¹⁴ Sugiyono, “ *Metode Penelitian dan pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 163

Pembelajaran adalah suatu system yang terdiri dari berbagai komponen, diantaranya meliputi : tujuan pembelajaran, sumber belajar.

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.¹⁶

Jadi, pengembangan media pembelajaran adalah sebuah proses untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk berupa visual maupun audiovisual yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk tujuan pembelajaran.

2) Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran

¹⁶ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 69-70

yang perlu di ketahui.¹⁷ Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio memiliki kekhasan tersendiri sebagai sarana untuk memperoleh informasi dari pengetahuan yang diperlukan oleh khalayak. Media ini memanfaatkan unsur suara untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada penggunanya. Media audio banyak digunakan untuk melatih kemampuan dalam menggunakan Bahasa asing.

Audio merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada penggunanya. Sesuai dengan karakteristik, penggunaan program audio dalam aktivitas belajar sangat tepat untuk digunakan dalam melatih pemahaman terhadap informasi dan pengetahuan yang disampaikan melalui unsur suara.¹⁸

b) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat di tampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang

¹⁷ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), 05.

¹⁸ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017),

menampilkan gambar atau simbolik bergerak seperti film kartun.¹⁹

c) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara pada media audiovisual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audiovisual adalah televise, video atau VCD, serta sound dan film. Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Materi audiovisual yang digunakan haruslah sesuai tingkat kemampuan siswa.²⁰

Terdapat 3 jenis media pembelajaran, ada media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio merupakan media untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik melalui unsur suara. Media visual merupakan media yang disampaikan dengan kenyataan, yaitu dengan menampilkan sebuah bentuk seperti gambar, poster, komik. Sedangkan media audiovisual adalah media pembelajaran yang berkaitan dengan gambar dan suara, dengan menggunakan alat seperti televise, VCD, dan sound system.

¹⁹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), 05

²⁰ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), 48.

3) Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara focus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Penggunaan media tidak bisa dipungkiri media pembelajaran juga telah memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar.

Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran.²¹

Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, juga dapat memotivasi serta meningkatkan keaktifan siswa saat

²¹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), 8-9

proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat membantu menambah pengetahuan dan wawasan siswa dalam proses pembelajaran.

4) Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, prinsip pokok yang harus diperhatikan pada saat kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media diarahkan dan digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Agar media pembelajaran dimanfaatkan dengan benar untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

- a) Media yang digunakan pendidik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- c) Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kondisi peserta didik.
- d) Media pembelajaran yang diterapkan harus efektif dan efisien.
- e) Media pembelajaran sesuai dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya.²²

²² Wina Sanjaya, “Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan”, (Jakarta : Prendamedia Group, 2006), 173.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran agar media pembelajaran dapat digunakan dengan benar, yaitu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, materi, kebutuhan peserta didik serta penggunaan media pembelajaran harus efektif dan efisien.

b) Media Kantong Perkalian

1) Pengertian Media Kantong Perkalian

Media kantong perkalian adalah media dalam bentuk visual yang digunakan pada pembelajaran matematika materi perkalian sebagai alat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Media kantong perkalian adalah salah satu media yang terbuat dari triplek sebagai bahan utama, triplek ini dipotong dengan ukuran 60 cm x 40 cm dan dilapisi dengan menggunakan kain flannel, terdapat 10 kantong yang akan digunakan untuk menaruh stik eskrim yang akan dihitung. Terdapat 2 kantong yang digunakan untuk menaruh angka dan juga stik eskrim. 10 kantong terbuat dari kain flannel yang dilipat-lipat hingga berbentuk seperti kantong, 2 kantong terbuat dari bamboo yang dilapisi dengan kain flannel. Terdapat angka-angka yang terbuat dari kertas manila, dan juga bentuk kali, tambah dan sama dengan yang terbuat dari sterofom. Media ini dibuat untuk membantu pemahaman siswa tentang konsep perkalian.

2) Cara Menggunakan Media Kantong Perkalian

Berikut cara menggunakan media pembelajaran kantong perkalian:

- a) Menjelaskan materi mengenai perkalian terlebih dahulu.
- b) Memberikan pertanyaan perkalian
- c) Mengambil angka sesuai soal yang diberikan guru.
- d) Kemudian menaruh angka di sterofom.
- e) Lalu, ambil stik eskrim dan masukkan ke dalam kantong perkalian sesuai dengan perintah guru. Misalkan soal perkalian “2 kali 5” 5 sebagai kantongnya dan 2 adalah stik eskrim yang akan dimasukkan ke dalam 5 kantong.
- f) Setelah semua stik eskrim dimasukkan, maka angka yang terdapat di stik eskrim tersebut dihitung.

3) Kelebihan dan Kekurangan Media Kantong Perkalian

Setiap media pembelajaran pasti terdapat kelebihan dan kekurangan.

Berikut kelebihan media kantong perkalian:

- a) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga membuat peserta didik semangat/antusias selama proses pembelajaran.
- b) Bahan media dibuat menggunakan triplek hingga media akan tahan lama dan kuat.
- c) Tampilan media yang menarik sehingga rasa ingin tahu peserta didik menambah.

Selain kelebihan, terdapat juga kekurangan media pembelajaran kantong perkalian, berikut beberapa kekurangan media kantong perkalian:

- a) Media kantong perkalian hanya bisa digunakan pada materi perkalian saja.
- b) Dibutuhkan kreativitas untuk dapat menghiasi media agar terlihat menarik.
- c) Membutuhkan waktu yang cukup lama.

c) Mata Pelajaran Matematika

1) Pengertian Matematika

Secara Bahasa matematika berasal dari kata lain mtahematika, yang pada mulanya berasal dari kata Yunani matematika yang berarti mempelajari. Kata matematika berasal dari kata methema yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata math digabungkan dengan kata yang hamper mirip mathin atau mathnein, yang artinya belajar (berpikir). Jadi matematika berarti pengetahuan yang diperoleh dengan cara berpikir (inferensi) dimulai dari asal kata. Matematika lebih menekankan pada rasio (penalaran), bukan hasil eksperimen atau pengamatan matematis yang dilakukan oleh pikiran manusia mengenai ide, proses, dan penalaran.²³

²³ Muhamad Daut Siagian, 'Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika, MES,' *Jurnal Of Mathematics Education and Science*, Vol. II, No. 1 (2013): 57.

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antar hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu.²⁴

Para ahli juga mengungkapkan pendapat pribadi mereka tentang arti matematika. Ruseffendi berpendapat bahwa matematika disusun dari unsur-unsur tak tentu, definisi, aksioma, dan proposisi, di mana hipotesis yang terbukti sering berlaku, sehingga matematika sering disebut ilmu deduktif. Sedangkan James berpendapat bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, bentuk, ukuran, susunan, dan konsep-konsep yang terkait. Matematika dibagi menjadi tiga bagian utama: aljabar, analisis, dan geometri.²⁵

Jadi, matematika merupakan ilmu berhubungan dengan bentuk, struktur yang abstrak, ukuran, susunan, dan konsep-konsep yang terkait.

Matematika merupakan hasil pengamatan melalui sebuah ide, proses, dan penalaran.

2) Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika.

²⁴ Herman Hudoyono, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang : Universitas Negeri Malang, 2003), 123

²⁵ Sri Hastuti, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Matematika, 2017), 2.

Selain itu juga dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekana penalaran dalam penerapan matematika di kehidupan sehari-hari.

Tujuan pengajaran matematika di SD sebagai berikut:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari).
2. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika.
3. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai hasil lebih lanjut di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.²⁶

Terdapat beberapa tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, yaitu mengembangkan keterampilan berhitung peserta didik, mengembangkan pengetahuan dasar, serta membentuk sikap peserta didik yang kreatif dan cermat.

3) Langkah – Langkah Pembelajaran Matematika di SD

Tujuan akhir pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Langkah-langkah pembelajaran matematika di sekolah dasar, yaitu :

²⁶ Samidi dan Istarani, *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika*. (Jakarta: LARISPA, 2016), 11.

1. Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pembelajaran penanaman konsep dasar kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.
2. Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau di kelas sebelumnya.
3. Pembinaan Keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam suatu pertemuan.

Sedangkan kedua, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.²⁷

d) Perkalian

1. Pengertian Perkalian

Dalam operasi hitung bilangan kita mengenal operasi perkalian. Banyak para ahli yang menjelaskan konsep perkalian, diantaranya pendapat Sutawidjaja yang menjelaskan bahwa perkalian adalah penjumlahan berganda dengan suku-suku yang sama.

Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan.

Lambang perkalian “x”.

Perkalian adalah penjumlahan berganda dengan susku-suku yang sama, misalnya $2 + 2 + 2 + 2 + 2$. Disebut juga penjumlahan berulang. Disini terdapat lima suku yang sama yaitu 2. Penjumlahan ini disajikan pula dalam bentuk “ 5×2 ” dan disebut perkalian 5 dan 2.

²⁷ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 3.

Jika bilangan-bilangannya “a” dan “b”, maka : $a \times b$ adalah penjumlahan berulang yang mempunyai “a” suku, dan tiap suku-suku sama dengan “b”, dengan rumus : $a \times b = b + b + b + b + b$ (a suku). Jika $a \times b$ dinamakan c, maka terdapat :

$a \times b = c$, yang dibaca : “a kali b sama dengan c”, a dinamakan pengali, b dinamakan bilangan yang dikalikan, atau untuk singkatnya terkalikan, $a \times b$ dan c dinamakan hasil kali.

Pada operasi perkalian pada bilangan cacah berlaku sifat komutatif dan asosiatif, yaitu bilangan yang saling ditukar tempatnya, hasilnya tetap sama.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa perkalian merupakan operasi hitung dengan penjumlahan berganda atau penjumlahan berulang, sebelum mempelajari perkalian peserta didik harus sudah menguasai penjumlahan.

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

²⁸ Wirasto, *Matematika I*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997), 74.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan Research and Development (RnD). Menurut Sugiyono, metode penelitian Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁹ Sedangkan menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan ini dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.³⁰

B. Model Penelitian dan Pengemabangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih peneliti karena memiliki uraian yang lengkap dan sistematis, selain itu pada

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

³⁰ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1 (2023); 86-100

model pengembangan ini terdapat tahapan evaluasi yang dapat menilai dan perbaikan dari tahapan sebelumnya, dan juga model ADDIE disesuaikan dengan karakter kebutuhan peneliti.

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Sezer menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu Analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.³¹

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah procedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.³² Prosedur penelitian dan model pengembangan ini peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch.

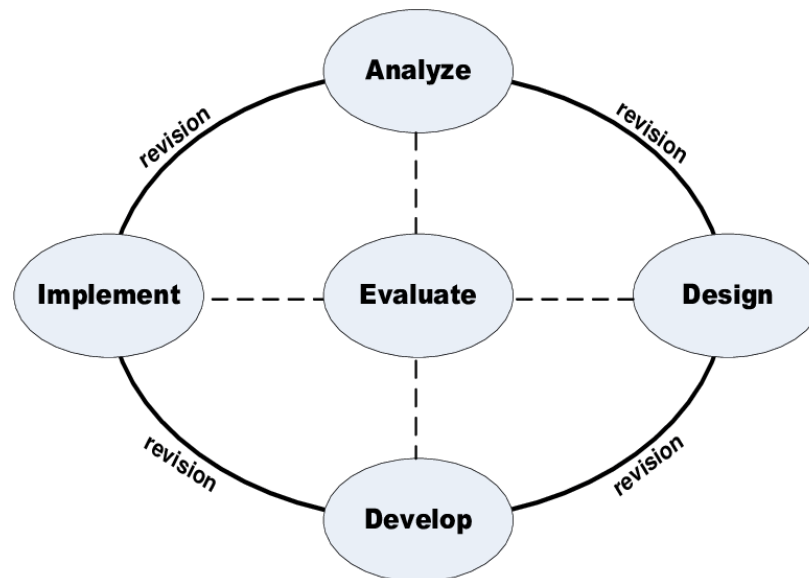
Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara tahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.³³ Alur penelitian dan pengembangan model ADDIE bisa dilihat pada gambar berikut.

³¹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 29

³² Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember: IAIN Jember, 2020), 68

³³ Benny Pribadi, "*Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*", (Jakarta: Prenada Media Group 2016), 23

Tahapan Model Addie



Terdapat 5 tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran kantong perkalian materi perkalian yang sesuai dengan model ADDIE. Tahapannya sebagai berikut :

a) *Analysis (Analisis)*

Tahap pertama pada model ADDIE adalah tahapan menganalisis perlunya pengembangan produk berupa model, metode, media, bahan ajar yang baru serta menganalisis kelayakan maupun syarat-syarat pengembangan suatu produk.

1. Analisis Kinerja (performance analysis), dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi

dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

2. Analisa kebutuhan (Need Analysis), yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b) Design (Desain)

Tahap kedua yaitu merancang (mendesain) produk. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi Bahasa yang kemudian dilanjutkan ke tahap mengembangkan.

c) Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media kantong perkalian adalah :

1. Melakukan pembuatan media pembelajaran dengan memperhatikan segi desain, materi dan Bahasa.
2. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi.
3. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah direvisi.

d) *Implementation (Penerapan)*

Tahap ini adalah tahap untuk menerapkan media pembelajaran kantong perkalian yang telah dikembangkan pada proses kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon dan umpan balik peserta didik. Media pembelajaran kantong perkalian yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan desain pengembangan hingga dapat diimplementasikan dengan baik.

e) *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.³⁴

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat.

Uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran. Adapun uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi 1) Desain uji coba, 2) Subjek uji coba, 3) Jenis data, 4) Teknik pengumpulan data, 5) Teknik analisis data.

³⁴ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan gambaran penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan atau revisi. Saran dan kritikan yang akan dijadikan revisi produk yang akan dihasilkan agar benar-benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah 2 dosen ahli media dan materi, guru kelas atau ahli pembelajaran matematika, dan peserta didik kelas II-A di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

a) Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menjadikan Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,M.Pd.I sebagai validator media kantong perkalian yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

b) Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini menggunakan matematika sebagai mata pelajarannya, maka peneliti menjadikan Ibu Afifah N.A., M.Pd., sebagai validator materi yang merupakan salah satu dosen Fakultas

Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang mengajar mata kuliah matematika.

c) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas, yaitu Ibu Robiatul Hasanah, S.Pd yang merupakan guru kelas II-A di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

d) Peserta Didik

Subjek utama pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II-A di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang berjumlah 18.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah data kuantitatif (numerik) dan data kualitatif (deskriptif).

1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari tim validator terhadap produk yang dikembangkan, serta dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada tim validator dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.³⁵ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan terjun langsung di lapangan atau tempat yang dituju, observasi biasanya berupa sikap, tindakan dan perilaku.³⁶ Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian yang mencakup kondisi sekolah, guru dan peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.³⁷ Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) atau wawancara tidak terstruktur. Adapun pertimbangan dari penggunaan metode wawancara dalam penelitian ini adalah

³⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 51

³⁶ J.R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia), 112

³⁷ Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 105

metode yang digunakan bersifat fleksibel sehingga pertanyaan dapat lebih mudah diajukan dan lebih objektif. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan juga guru kelas II-A.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada informan atau subjek penelitian tetapi mencari data yang berupa buku, catatan, surat kabar, majalah, transkrip, dan dokumen-dokumen lainnya yang berguna bagi sumber data dan informasi yang sukar diperoleh untuk menambah dan memperluas pengetahuan tentang topik yang diteliti.³⁸ Dengan teknik dokumentasi ini diharapkan dapat memberikan informasi secara akurat sehingga menambahkan kredibilitas penelitian.

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Adapun dokumentasi yang diambil

peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Daftar nama peserta didik
- b. Penyampaian materi
- c. Implementasi media
- d. Kegiatan belajar mengajar
- e. Hasil validasi media, materi, dan pembelajaran
- f. Angket respon peserta didik
- g. Foto-foto kegiatan

³⁸ Mahmud, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011)

4. Angket (Kuesioner)

Angket adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.³⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (validasi ahli materi, validasi ahli media) serta angket respon dari guru dan peserta didik.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kantong perkalian ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Data kuantitatif diperoleh pada saat tahapan kevalidan media, uji penggunaan serta respon peserta didik menggunakan angket. Data dikumpulkan dari alat berupa angket validasi ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik menggunakan Skala Likert.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 199

a) Analisis Kelayakan

Kelayakan/kevalidan produk pada hasil penelitian ini dinilai oleh tiga validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

b) Analisis Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik berisikan beberapa pernyataan yang dibuat oleh peneliti kemudian peserta didik mengisi angket dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan.

Tabel 3.1
Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu - ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak setuju

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, hasil angket peneliti menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x1$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:⁴⁰

Tabel 3.2
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.2 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh wali kelas II-A di SD Baiturrohman sebagai ahli pembelajaran Matematika.

⁴⁰ Riduwan, 41

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Sekolah Dasar Baiturrohman adalah sekolah dasar berstatus swasta yang beralamat di Perumahan Griya Mangli Indah Jember, Mangli, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Terdapat visi dan misi pada sekolah dasar Baiturrohman yaitu, visi nya adalah Berakhlak Mulia, Cerdas dan Berprestasi. Sedangkan untuk misi nya yaitu: 1) Mendidik siswa agar memiliki aqidah yang kuat. 2) Membimbing siswa untuk senantiasa berakhlak mulia. 3) Membina siswa agar memiliki kebiasaan beribadah, Tahfidzul Qur'an, tartil Qur'an serta tilawatil Qur'an dengan baik. 4) Pembentukan karakter siswa agar tumbuh kecerdasan emosional, spiritual, dan kecerdasan intelektual. 5) Menumbuhkan kreatifitas siswa dalam berbagai bakat dan minat. 6) Menyiapkan siswa menjadi calon pemimpin dengan bekal jiwa kemandirian dan kepemimpinan. Selain visi dan misi, terdapat juga beberapa tujuan Sekolah Dasar Baiturrohman yaitu : 1) Terwujudnya insan yang berakhlakul karimah sesuai dengan tauladan Rasulullah SAW dan memiliki kecerdasan dan kreatifitas sebagai bekal hidup di masyarakat serta berprestasi. 2) Mengembangkan berbagai kecerdasan baik pengetahuan umum, maupun pengetahuan agama dan nilai-nilai Islam secara seimbang. 3) Mengembangkan system Pendidikan dengan metode PAIKEMI. 4) Mewujudkan generasi muslim yang memiliki keunggulan ilmu dan amal.

Sekolah Dasar Baiturrohman memiliki kegiatan dan media komunikasi, informasi dan edukasi (KIE) tentang sanitasi sekolah, dimana peserta didik diajarkan untuk membiasakan kegiatan mencuci tangan pakai sabun, menjaga kebersihan dan kesehatan, melakukan pemeliharaan dan perawatan toilet, diedukasi tentang keamanan pangan, dan terakhir peserta didik diminta untuk meminum air putih.

Terdapat beberapa program keunggulan di Sekolah Dasar Baiturrohman, yaitu: 1) Program hafal Al-Qur'an minimal 2 juz (juz 30 dan juz 1). 2) Program hafan do'a-do'a harian. 3) Program bilingual Bahasa arab dan inggris. 3) Program sholat dhuha dan sholat dzuhur berjamaah. Di Sekolah Dasar Baiturrohman membiasakan peserta didiknya untuk disiplin, seperti datang tepat waktu, apabila ada peserta didik yang terlambat biasanya saat selesai sholat dhuha akan disuruh berdiri saat membaca surat pendek, dan apabila ada peserta didik yang tidak melaksanakan sholat shubuh akan disuruh akan dberikan hukuman untuk melaksanakan sholat shubuh selepas melaksanakan sholat dhuha berjamaan. Sarana dan prasaranan di Sekolah Dasar Baiturrohman bisa dikatakan sudah cukup lengkap dan memadai walaupun sekolah dasar baiturrohman masih terbilang sekolah baru, seperti adanya kamar mandi untuk guru, peserta didik lali-laki dan perempuan, terdapat LAB IPA dan Komputer, perpustakaan, ruang tata usaha, dan ruang UKS.

Tabel 4.1
Jumlah Peserta Didik SD Baiturrohman

Laki-laki	Perempuan	Total
130	102	232

Tabel 4.2
Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Usia

Usia	L	P	Total
< 6 tahun	0	0	0
6 – 12 tahun	130	102	232
13 – 15 tahun	0	0	0
16 – 20 tahun	0	0	0
> 20 tahun	0	0	0
Total	130	102	232

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran kantong perkalian dengan menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Media pembelajaran kantong perkalian ini digunakan pada mata pelajaran matematika materi perkalian terhadap peserta didik kelas II-A.

Pada model ADDIE terdapat 5 tahapan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran kantong perkalian ini, adapun tahapannya yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pengembangan), *Evaluate* (evaluasi).

1) Hasil Analisis (*Analyze*)

Adapun tahapan pertama pada model ADDIE yaitu analisis, dimulai dari melakukan observasi ke sekolah dasar Baiturrohman untuk mencari

informasi yang ada di Lembaga Sekolah tersebut, hal-hal yang dianalisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan wawancara kepada guru kelas II-A.

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai sumber dan media belajar yang digunakan saat proses pembelajaran, teknik dan metode guru selama mengajar, cara belajar serta kesulitan yang dihadapi peserta selama proses pembelajaran. Tahap analisis kinerja dilakukan peneliti dengan observasi selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti ditemukan bahwa selama proses pembelajaran di kelas tidak pernah menggunakan media pembelajaran, jadi guru hanya menggunakan buku paket erlangga yang dijadikan sebagai sumber belajar, juga tidak menggunakan metode pembelajaran, jadi selama proses pembelajaran biasanya Bu Robi selaku guru kelas II-A menjelaskan materi, memberikan contoh dalam kehidupan nyata, dan memberikan soal atau kuis. Saat guru menjelaskan peserta didik cenderung bosan selama proses pembelajaran, tetapi saat diberikan kuis peserta didik akan semangat selama proses pembelajaran.

b) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Analisis kebutuhan didapatkan dengan melaksanakan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas II-A pada tanggal 12 Februari 2024.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti bahwasanya pada proses pembelajaran matematika di kelas sejauh ini tidak ada hambatan dikarenakan memang muridnya cukup pintar, tetapi untuk penggunaan media pembelajaran memang tidak menggunakan. Pada materi perkalian ini cukup lama karena di perkalian ini terdapat penjumlahan berulang, anak-anak belum diajarkan perkalian bersusun dan perkalian dua huruf, masih perkalian 0-9. Untuk sumber belajarnya hanya menggunakan buku saja.

Untuk itu, dari hasil analisis kinerja dan kebutuhan diatas, dapat dijelaskan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran Matematika sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan untuk peserta didik agar peserta didik juga tidak bosan saat proses pembelajaran. Sehingga peneliti akan menggunakan media kantong perkalian. Media kantong perkalian ini merupakan media pembelajaran visual yang terbuat dari triplek dan berbentuk persegi panjang, dengan media kantong perkalian ini diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran di sekolah.

2) Hasil Desain (*Design*)

Tahapan kedua pada model ADDIE yaitu desain, pada tahap desain ini memiliki tujuan untuk menentukan materi serta merancang produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran kantong perkalian. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam desain yaitu sebagai berikut:

a) Menentukan Materi Pembelajaran

Sebelum menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti terlebih dahulu menentukan mata pelajaran dan materi. Peneliti memilih mata pelajaran matematika dengan materi perkalian.

b) Menyesuaikan Materi Dengan Media Pembelajaran

Selanjutnya menyesuaikan antara materi dengan media pembelajaran yang akan digunakan, hal ini dilakukan agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa (Erlangga).

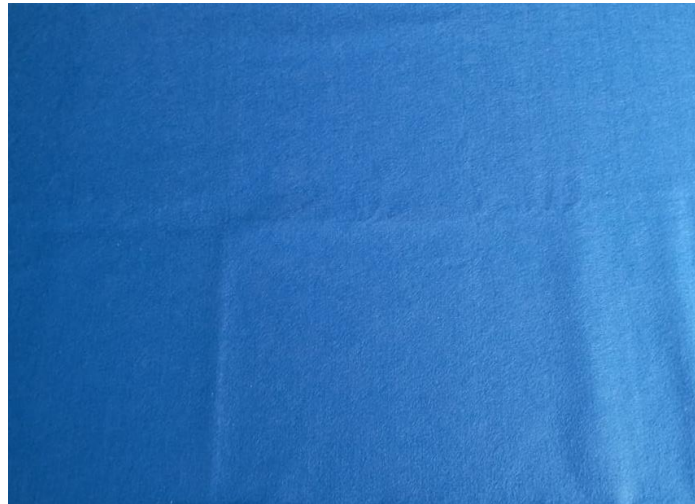
c) Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar Media Kantong Perkalian

Pembuatan media kantong perkalian ini menggunakan bahan yang mudah ditemui dan praktis. Media kantong perkalian ini terbuat dari bahan dasar triplek yang berukuran 60 x 40 cm. Rancangan dan proses pembuatan media ini meliputi : 1) Mengukur triplek dengan ukuran 60 x 40 cm, 2) Memotong triplek yang sudah diukur, 3) Menyiapkan alat dan bahan untuk proses pembuatan

selanjutnya. Setelah semua alat dan bahan terkumpul, langkah selanjutnya yaitu, 4) Memotong kain flannel seukuran triplek lalu ditempelkan, 5) Selanjutnya yaitu memotong kain flannel lalu dibentuk menjadi sebuah kantong, 6) Jika sudah terkumpul 10 kantong, maka kantong tersebut ditempelkan ke triplek, 7) Membuat angka dari kain flannel lalu ditempelkan ke stik eskrim, 8) Membuat angka dari kertas manila lalu dilapisi dengan potongan kardus dan ditempelkan pada lidi.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan media kantong perkalian agar media dapat berfungsi dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media kantong perkalian
2. Kejelasan penyampaian materi yang disampaikan agar peserta didik dapat memahaminya.
3. Pemberian soal dan angket untuk mengetahui kelayakan media kantong perkalian.



Gambar 4.1 Desain awal media kantong perkalian

3) Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahapan ketiga dari model ADDIE yaitu pengembangan (*development*), adapun hasil pengembangan media kantong perkalian terdiri dari 3 tahapan, yaitu :

a) Bentuk Produk

Pembuatan media kantong perkalian ini menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan dan juga praktis, jadi media kantong perkalian ini bisa dibuat atau dikembangkan oleh setiap orang. Bahan-bahan yang digunakan disesuaikan dengan aspek pembuatan media seperti praktis, mudah ditemui, dan lain sebagainya.

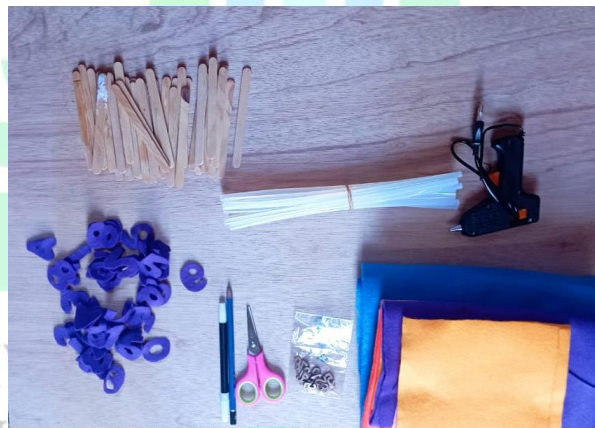
Materi yang digunakan pada media kantong perkalian ini yaitu perkalian, media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validator. Tim

validator terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

b) Komponen – komponen Media Kantong Perkalian

Pembuatan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika materi perkalian menggunakan bahan-bahan yang mudah dijumpai dan didapatkan, bahan – bahannya juga tidak mengandung unsur bahaya dan sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media kantong perkalian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Alat dan bahan pembuatan media

- Triplek yang sudah dipotong berukuran 29 x 20
- Gunting
- Lem tembak
- Kain flannel
- Pensil dan spidol
- Huruf dari kayu sebagai hiasan

- Stik eskrim
- Lidi

Adapun langkah-langkah pembuatan media kantong perkalian ini adalah sebagai berikut :

(1) Menyiapkan triplek yang sudah dipotong dan dilapisi kain flannel



Gambar 4.3 Triplek yang sudah dilapisi kain flannel

(2) Memotong kain flannel dengan ukuran 10 x 10 cm sebanyak 10 buah, lalu dibentuk menjadi sebuah kantong



Gambar 4.4 Kantong yang sudah ditempel

- (3) Membuat bentuk angka dari kain flannel, lalu ditempelkan pada stik eskrim



Gambar 4.5 Angka yang sudah ditempel ke stik eskrim

- (4) Membuat bentuk angka dari kertas manila lalu ditempelkan ke lidi dilapisi kardus



Gambar 4.6 Angka yang sudah ditempel ke lidi

- (5) Setelah semua item sudah jadi, lalu ditempelkan ke papan/triplek yang sudah dilapisi



Gambar 4.7 Tampilan Kantong perkalian

c) Validasi produk

Pada tahap ini dilakukan validasi ahli materi, ahli media serta uji coba skala kecil guna mengetahui kelayakan media Kantong Perkalian pada mata pelajaran matematika materi perkalian. Setelah divalidasi oleh validator, media ini akan direvisi sesuai saran dan komentar tim validator.

a) **Validasi Ahli Media**

Hasil validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,M.Pd.I. Untuk angket validasi media disertakan di lampiran. Berikut hasil validasi media:

Tabel 4.3

Hasil Penilaian Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Desain media pembelajaran kantong perkalian menarik	4	5
2	Media kantong perkalian mudah untuk dioperasikan	5	5

3	Desain media kantong perkalian mudah untuk dipraktikkan sedniri oleh peserta didik	5	5
4	Dengan media kantong perkalian pembelajaran menjadi menyenangkan	5	5
5	Media kantong perkalian membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	4	5
6	Dengan menggunakan media kantong perkalian pembelajaran menjadi lebih aktif	4	5
7	Media kantong perkalian sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik	5	5
8	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	5	5
9	Desain media rapi	5	5
10	Materi disampaikan secara sistematis	5	5
	Jumlah	47	50
	Presentase	94%	
	Kategori	Sangat Layak (Valid)	

Rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

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

$$P = 94\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_1$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

Berdasarkan tabel 4.3, hasil dari validator ahli media yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 94% dan dapat dikategorikan sangat layak.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Ibu Afifah N.A, M,Pd. Angket validasi materi akan disertakan di lampiran. Hasil validasi materi akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Media pembelajaran kantong perkalian relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	5	5
2	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	5	5
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran	5	5
4	Media kantong perkalian dapat memudahkan siswa dalam menghitung perkalian	5	5
5	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna	5	5
6	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai matematika	5	5
7	Kesesuaian materi dengan media kantong perkalian	4	5

8	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	4	5
9	Ketetapan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran	5	5
	Jumlah	43	45
	Presentase	95%	
	Kategori	Sangat Layak (Valid)	

Rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100$$

$$P = 95\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_1$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

Berdasarkan tabel 4.4, hasil dari validator ahli materi yaitu menunjukkan skor 95% dan dikategorikan sangat layak.

c) Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor	
		X	Xi
1	Tampilan media pembelajaran kantong perkalian menarik	4	5
2	Media kantong perkalian mudah dioperasikan	5	5
3	Media kantong perkalian memudahkan peserta didik dalam menghitung perkalian	4	5
4	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas	4	5
5	Materi yang disampaikan secara sistematis	4	5
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami	5	5
7	Kesesuaian materi dengan media kantong perkalian	5	5
8	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan fungsi media	4	5
9	Dengan menggunakan media kantong perkalian pembelajaran lebih aktif	4	5
10	Media kantong perkalian membantu peserta didik memahami materi perkalian	4	5
	Jumlah	43	50
	Presentase	86%	
	Kategori	Sangat Layak (Valid)	

Rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100$$

$$P = 86\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x1$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

4) Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahapan keempat dari model ADDIE yaitu implementasi (*implementation*). Pada tahapan ini yaitu peneliti melakukan implementasi atau uji coba produk media kantong perkalian di Sekolah Dasar Baiturrohman Jember. Setelah melakukan uji validasi dan dinyatakan valid kemudian peneliti menerapkan dalam proses pembelajaran. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media kantong perkalian.

Pelaksanaan implementasi ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Baiturrohman Jember terhadap peserta didik kelas II-A, pada mata pelajaran Matematika materi perkalian. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 1 kali pertemuan. Selama 1 kali pertemuan dilakukan pendalaman materi, dan uji coba kelompok besar.

Adapun bukti tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.8

Proses Pendalaman Materi

Kegiatan 4.8 yaitu kegiatan pendalaman materi dimana peneliti menyampaikan yang akan diajarkan dalam pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran Matematika.



Gambar 4.9

Mempraktekkan cara menggunakan kantong perkalian

Dalam gambar diatas menunjukkan peneliti yang sedang menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran kantong perkalian sebelum peserta didik mencoba menghitung perkalian menggunakan media kantong perkalian.



Gambar 4.10
Penggunaan media kantong perkalian

Dalam gambar diatas menunjukkan kegiatan penggunaan media pembelajaran kantong perkalian oleh peserta didik, peneliti menuliskan soal perkalian di papan, lalu peserta didik menjawab soal itu dengan menghitung menggunakan media kantong perkalian.



Gambar 4.11
Peserta didik mengisi angket

Pada gambar diatas menunjukkan kegiatan pengisian angket oleh peserta didik, sebelum mengisi angket peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara mengisi angket, setelah itu peserta didik bisa mengisi angket yang telah dibagikan.

Berdasarkan hasil implementasi, dapat diperoleh data kelayakan media pembelajaran kantong perkalian pada pembelajaran matematika materi perkalian. Analisis respon peserta didik dihitung

menggunakan angket respon peserta didik terhadap media kantong perkalian.

5) Hasil Evaluasi

Tahap terakhir dari model ADDIE yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi produk pengembangan kantong perkalian ini dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik di kelas II-A serta guru pembelajaran matematika. Peserta didik memberikan respon positif terhadap hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh tim validator yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.6
Komentar dan Saran

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media	1) Beri penyanggah/sandaran yang memang nempel dan sepaket dengan media agar lebih praktis dan efektif dan efisien penggunaannya. 2) Tata letak aksesoris angka sebaiknya diadopsi dengan topik perkalian agar match dan hidup. 3) Beri lapisan kayu (reng) untuk memperkuat papan media agar tidak mudah goyang.

2	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Untuk materi disesuaikan dengan buku pelajaran 2) Tambahkan perkalian 1 sampai 9 pada modul 3) Cara penggunaan media diprint lalu ditempelkan pada belakang media
4	Dosen Pembimbing	<ol style="list-style-type: none"> 1) Untuk kain yang melapisi triplek diganti dengan warna lain. 2) Untuk warna kantong-kantong juga ditambah dengan warna yang lebih jreng agar menarik. 3) Untuk potongan sterefoam diganti dengan bahan lain yang sekiranya tidak mudah rusak 4) Lidi diganti dengan tusuk sate agar lebih bagus

C. Analisis Data

1) Analisis Kelayakan

Analisi kelayakan diperoleh dari hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi oleh paravalidator. Peneliti menggunakan 3 validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media yaitu Bapak

Muhammad Junaidi, S.Pd.,M.Pd.I selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, untuk validator ahli materi yaitu Ibu Afifah N.A, M.Pd selaku dosen Tadris Matematika, dan untuk validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Robiataul Hasanah selaku guru kelas II-A di Sekolah Dasar Baiturrohman Jember. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Kelayakan

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	94%	Sangat Layak
2	Validator Ahli Materi	95%	Sangat Layak
3	Validator Ahli Pembelajaran	86%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		91%	Sangat layak (Valid)

Berdasarkan hasil analisis data diatas dari ketiga validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kantong perkalian telah memenuhi kategori sangat layak (valid). Hal ini berarti media pembelajaran kantong perkalian dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan dengan beberapa revisi yang diberikan oleh tim validator.

2) Analisis Respon Peserta Didik

Hasil rata-rata respon peserta didik ditunjukkan pada tabel 4.6, menunjukkan bahwa media kantong perkalian mendapatkan respon

yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata-rata 82%.

Hal ini menunjukkan bahwa media kantong perkalian layak untuk diterapkan pada pembelajaran matematika materi perkalian. Berikut data hasil angket respon peserta didik:

Tabel 4.8
Angket Respon Peserta Didik

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Abista Tristan Reno Novianto	5	4	5	3	3	3	5	5	5	4	42
Almira Alma Sifa	5	5	5	3	3	3	5	5	4	5	43
Anintya Putri Rahmawati	5	5	5	2	2	2	4	5	5	5	40
Araska Hikarang Bumibiru	5	5	5	2	3	3	4	5	5	5	42
Arkana Indra Dwipradipta	5	5	5	2	1	3	4	5	5	5	40
Bima Aditya Azfa	4	5	5	1	3	3	5	5	4	4	39
Devan Adi Wicaksono	4	4	5	3	2	3	5	4	5	4	39
Farah Atiya Barakah	5	4	5	2	3	2	5	5	4	5	40
Kenzie Azka Setyawan	5	5	5	3	2	3	4	5	5	5	42
Muhammad Abiyyu Ahya Rayyan	5	5	4	3	3	2	4	5	5	5	41

Muhammad Ashraf Mubarak	5	5	5	3	1	3	5	4	5	4	40
Muhammad Hadziq Wafiudin	5	5	5	3	3	2	4	5	5	5	42
Muhammad Nobel Ilhami	5	5	4	3	3	3	4	5	5	5	42
M. Tijany Ibni Athoilah Assakandary	5	5	5	3	3	3	5	4	5	5	43
Nadia Firsya Zakiya	5	4	5	2	3	3	5	5	4	5	41
Septia Ranu Artawati	4	4	5	3	3	3	5	4	5	5	41
Zahsyara Mukhbita Inara	5	5	5	3	3	2	5	4	5	5	42
Dara Kasih	5	5	4	2	3	3	4	5	5	4	40
Jumlah	87	81	87	46	47	49	82	85	86	85	739

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

Rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{739}{900} \times 100$$

$$P = 82,1\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_1$: Jumlah skor ideal dalam suatu item

D. Revisi Produk

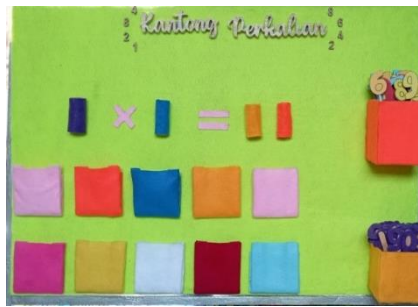
Revisi produk merupakan perubahan/perbaikan yang dilakukan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Pada tahap revisi meliputi beberapa aspek, baik dari segi tampilan atau yang lainnya. Revisi didapatkan dari saran dan komentar dari tim validator, validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta dari saran dan komentar dosen pembimbing. Dengan adanya revisi akan menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Adapun perbaikan pada media kantong perkalian terdapat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.12

Media sebelum di revisi

Gambar diatas merupakan media kantong perkalian sebelum di revisi, yang mana belum terdapat kayu reng dan penyanggah di belakang media, hiasan angka disebelah kantong perkalian harus dikaitkan dengan perkalian, warna flannel untuk melapisi triplek kurang menarik dan juga warna kantong-kantong ditambah warna lain agar lebih menarik, dan sterefoam putih diganti dengan kayu.



Gambar 4.13

Media setelah di revisi

Pada gambar 4.12 adalah media kantong perkalian setelah direvisi, untuk warna kain flanel yang digunakan untuk melafisi triplek awalnya berwarna biru diganti dengan warna hijau, dan juga beberapa kantong-kantong beberapa dengan warna lain agar terlihat lebih menarik.



Gambar 4.14

Media sebelum dan sesudah di revisi

Pada gambar 4.13 pada item styrofoam diganti dengan potongan bambu dan dilapisi dengan kain flanel agar tidak mudah rusak dan mudah digunakan saat menghitung.



Gambar 4.15

Media sebelum dan sesudah di revisi

Pada gambar 4.14 media sebelum di revisi menggunakan lidi, lalu setelah di revisi diganti dengan menggunakan tusuk sate agar lebih bagus dan tidak mudah patah saat digunakan untuk menghitung.



Gambar 4.16
Belakang media sesudah direvisi

Pada gambar 4.15 adalah bagian belakang yang sudah di revisi, awalnya hanya polosan triplek berwarna coklat. Direvisi dengan menambahkan kayu reng dibagian pinggir agar media kuat tidak goyang, ditambah penyanggah agar saat diimplementasikan tidak perlu bantuan kursi dan menjadi lebih praktis, efektif dan efisien, juga di cat agar terlihat lebih bagus.

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

a. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyalurkan pesan dalam suatu pembelajaran yang di sampaikan guru dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa menerima pesan yang disampaikan guru.⁴¹ Dalam proses pembelajaran alangkah baiknya jika menggunakan media pembelajaran agar saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan. Dengan menggunakan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika materi perkalian ini dapat memudahkan siswa dalam menghitung perkalian. Media kantong perkalian ini terbuat dari triplek yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 60 cm x 40 cm dan dilapisi dengan kain flannel dan pada media ini terdapat item-item yang digunakan untuk menghitung perkalian.

Untuk hasil pengembangan media pembelajaran kantong perkalian ini yaitu media ini bisa dikembangkan oleh semua orang, alat dan bahan yang digunakan juga sangat mudah untu didapatkan, bahan yang digunakan juga sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, dan lainnya.

Untuk hasil kelayakan memenuhi tiga tahapan yaitu tahapan yang pertama validasi ahli media yang kedua validasi ahli materi dan yang ketiga yaitu validasi ahli pembelajaran. Untuk hasil dari validasi media yaitu memperoleh

⁴¹ Lailatul Usriyah, *Media Pembelajaran*, (Penerbit IAIN Jember Pres 2021)

presentase sebesar 94% dan dapat dikategorikan sangat layak. Untuk hasil dari validasi ahli materi memperoleh presentase 95% dan dapat dikategorikan sangat layak. Dan untuk validasi ahli pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 86% dan dapat dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil dari 3 validator ahli memperoleh presentase nilai rata-rata 91%, hasil dari validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kantong perkalian telah memenuhi kategori sangat layak (valid), dengan begitu media kantong perkalian dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses pengembangan media kantong pembelajaran menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan.

1. Tahap yang pertama yaitu analisis, terdapat dua tahap analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Untuk analisis kinerja bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai sumber dan media belajar yang digunakan saat proses pembelajaran, teknik dan metode guru selama mengajar, cara belajar serta kesulitan yang dihadapi peserta selama proses pembelajaran. Untuk analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Tahap yang kedua yaitu desain atau perencanaan, pada tahap desain yang pertama yaitu menentukan materi pembelajaran, peneliti memilih materi perkalian dengan tujuan dapat memudahkan peserta didik menghitung perkalian. Setelah menentukan materi pembelajaran, selanjutnya yaitu menyesuaikan anatar materi dengan media pembelajaran yang akan

digunakan. Dan yang terakhir dari tahap desain yaitu pembuatan media kantong perkalian dimana menyusun bagian dasar terlebih dahulu, yaitu menyiapkan triplek dan melapisi dengan kain flannel.

3. Tahap yang ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini meliputi kegiatan membuat media kantong perkalian.
4. Tahap yang keempat yaitu implementasi, pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media kantong perkalian pada situasi nyata di kelas.
5. Dan tahap yang terakhir yaitu evaluasi, evaluasi adalah tahap penilaian setelah produk diimplementasikan, sebelum produk diuji coba, terlebih dahulu ditujukan atau divalidasi oleh tim validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Spesifikasi media pembelajaran kantong perkalian di desain semenarik mungkin dengan pemberian warna-warni pada media sehingga terlihat menarik. Pembuatan media di desain agar mudah saat diimplementasikan atau digunakan oleh peserta didik. Langkah-langkah dalam membuat media kantong perkalian terdiri dari : 1) Mengukur triplek dengan ukuran 60 x 40 cm, 2) Memotong triplek yang sudah diukur, 3) Menyiapkan alat dan bahan untuk proses pembuatan selanjutnya. Setelah semua alat dan bahan terkumpul, langkah selanjutnya yaitu, 4) Memotong kain flannel seukuran triplek lalu ditempelkan, 5) Selanjutnya yaitu memotong kain flannel lalu dibentuk menjadi sebuah kantong, 6) Jika sudah terkumpul 10 kantong, maka kantong tersebut ditempelkan ke triplek, 7) Membuat angka dari kain flannel lalu

ditempelkan ke stik eskrim, 8) Membuat angka dari kertas manila lalu dilapisi dengan potongan kardus dan ditempelkan pada lidi.

b. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media kantong perkalian diantaranya sebagai berikut :

- a) Peserta didik diharapkan lebih serius dan tertib selama proses pembelajaran.
- b) Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menggunakan media sebaik mungkin.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media kantong perkalian pada mata pelajaran matematika dapat digunakan disemua kelas sekolah yang seangkatan, atau di sekolah dasar dan Madrasah Ibtidaiyah di kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, agar penyebaran produk dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Implementasi media kantong perkalian hanya dilakukan pada kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember, lebih baik jika media kantong perkalian bisa diimplementasikan di kelas ataupun sekolah dasar lainnya.

- b. Bagi guru yang ingin mengembangkan media kantong perkalian lebih lanjut, disarankan agar mendesain media dengan lebih menarik lagi.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media, 2009.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Fatoni, Abdurrahman. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Feriandi, Yoko dan Abdul Haris Indrakusuma. "Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan jaringan Dasar Siswa Kelas X." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, Vol. 3, No. 1, (20): 7. <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v3i1.4948>
- Glover, David. *Seri Apa dan Bagaimana Matematika A – Z Vol 2*. Bandung: PT Grafindo Media Pratam, 2007.
- Handayani, Hilda Yetri, dan Fredi Ganda Putra. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash." *Jurnal Tatsqif*, Vol. 16, No. 2, (2018): 187. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Hastuti, Sri. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Matematika, 2017.
- Hendri, Elysa Ikma. "Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Miftahul Ulum Serut 01." Skripsi, UIN Khas Jember, 2023.
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Hudoyono, Herman Hudoyono. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang : Universitas Negeri Malang, 2003.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Quran dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019*. Jakarta: Kementrian Agama, 2019.

- Mahmud. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Naja, Hidayatul. "Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1 (2023); 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktavia, Putri Nurul. "Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang." Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2021.
- Pribadi, Benny A. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group 2016.
- Pribadi, Benny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Raco, J.R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugiant. *Penelitian Pengembangan model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Ridwan. *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah swasta*. Bandung: Alfabeta, 2004.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Samidi dan Istarani. *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika*. Jakarta: LARISPA, 2016.

- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Siagian, Muhamad Daut Siagian. “Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika, MES.” *Jurnal Of Mathematics Education and Science*, Vol. II, No. 1 (2013): 57. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>
- Silvia, Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjanna, Ava Tiara Cahyaningsih. “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* Vol 7, no. 1 (2023): 352. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71822>
- Sugiyono. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Suliana, Rudi. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009
- Sumiharsono, Rudy dan Hsibiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi, 2017.
- Susetyaningsih, Siska. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash pada materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X.” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, Vol. 4, No.2, (2019): 148. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3703>
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember, 2020.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

Ursiyah, Lailatul dan Risanatih Maulidiya Putri. *Media Pembelajaran*. Jember: IAIN Jember Press, 2021.

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran : Visual – Audio Visual – Komputer – Power Point – Internet – Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena, 2016.

Wirasto. *Matematika I*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997.

Zuliani, Rizki, Agustini Safitri, Laily Yuniar Nur'Azizah. "Upaya Meningkatkan Hasil belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan." *Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol 3, no. 5 (2023): 874. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1391>



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



LAMPIRAN - LAMPIRAN

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

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Amalia
NIM : 20110140032
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember,

Saya yang menyatakan




Rizki Amalia

20110140032

Lampiran 2 : Matrik Penelitian

Matrik Penelitian dan Pengembangan

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika materi perkalian terhadap siswa kelas II di Sekolah dasar Baiturrohman Griya Mangli	1. kantong perkalian. 2. Materi perkalian	1. Mmedia kantong perkalia 2. Media pembelajaran materi perkalian	1. Responden peserta didik kelas II-A di SD Baiturrohman 2. Informan: a) Guru kelas II-A b) Angket 3. Bahan Rujukan: Skripsi, buku pustaka, artikel jurnal.	1. Metode penelitian : Research and Development (RnD) 2. Model penelitian : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a) Observasi b) Wawancara c) Angket d) Dokumentasi

<p>Tahun Pelajaran 2023/2024</p>	<p>Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika materi perkalian terhadap siswa kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?</p>		<p>4. Validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran</p>	<p>4. Teknik Analisis Data</p>
--------------------------------------	--	---	---	--------------------------------

Lampiran 4 : Modul Aja

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Rizki Amalia
Nama Sekolah	: SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Fase	: A
Kelas	: II (Dua)
Mapel	: Matematika
Materi	: Perkalian
Alokasi Waktu	: 3 JP

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri : Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi
2. Bernalar Kritis : Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir.

C. TARGET PESERTA DIDIK

Target Peserta Didik	: Peserta didik regular/tipikal
Karakteristik Peserta Didik	: Regular
Jumlah Peserta Didik	: 18 Peserta Didik

D. MODEL & METODE PEMBELAJARAN

- Tatap Muka
- Disukusi, tanya jawab, penugasan

E. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku teks pelajaran
2. Media Kantong Perkalian
3. Sumber lain yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran

F. KOMPETENSI AWAL

Elemen	Kompetensi Awal
Bilangan	Peserta didik sudah mengetahui operasi hitung perkalian

KOMPETENSI INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Capaian pembelajaran Matematika Fase A (Kelas I & II) berdasarkan elemen :

Elemen	Capaian Pembelajaran
Bilangan	<p>Pada akhir fase A, peserta didik menunjukkan pemahaman memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan.</p> <p>Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Serta melakukan operasi perkalian.</p> <p>Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat.</p>

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menghitung perkalian
2. Peserta didik dapat mengerjakan soal perkalian sebagai penjumlahan berulang

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media pembelajaran kantong perkalian, peserta didik dapat menghitung perkalian dengan benar.
2. Melalui tugas kelompok, peserta didik dapat mengerjakan soal perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan benar.

D. MATERI POKOK

Elemen	Materi Pokok
Bilangan	Perkalian sebagai penjumlahan berulang

E. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik akan melakukan operasi hitung perkalian 0-9. Peserta didik berlatih melakukan perkalian dengan menggunakan media pembelajaran kantong perkalian.

F. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian sudah mengetahui operasi hitung perkalian?
2. Apakah kalian sudah siap belajar perkalian?

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none">1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan menanyakan kabar. (<i>Religius</i>)2) Guru melakukan pengecekan kesiapan diri peserta didik dengan melakukan kegiatan absensi. (<i>Disiplin</i>)3) Peserta didik diajak menyanyikan lagu "Profil Pelajar Pancasila".4) Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. (<i>Apersepsi</i>)5) Peserta didik memperoleh informasi tentang tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang perkalian. (<i>Literasi</i>)6) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat dari mempelajari materi tersebut dalam kehidupan
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1) Guru mengajak peserta didik membaca bersama sama materi perkalian terlebih dahulu2) Guru menjelaskan materi perkalian3) Selanjutnya guru memberikan contoh cara menghitung perkalian

	<ol style="list-style-type: none"> 4) Peserta didik diminta untuk maju ke depan dan mencoba menghitung perkalian 5) Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. (<i>Menanya - Critical Thinking, Creative Thinking dan Communication</i>) 6) Guru menjelaskan pertanyaan peserta didik dengan memberikan pemahaman terkait materi yang belum dipahami. 7) Guru meminta siswa untuk memperhatikan media pembelajaran 8) Guru mencontohkan cara menggunakan media pembelajaran 9) Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok, dan memberikan soal pada tiap kelompok. 10) Bagi kelompok yang sudah selesai mengerjakan, diberikan kesempatan untuk menghitung menggunakan media kantong perkalian.
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan / rangkuman hasil pembelajaran. (<i>Integritas</i>) 2) Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini 3) Guru menyampaikan pesan moral atau motivasi dengan bijak. 4) Guru memberikan angket respon peserta didik terhadap media kantong perkalian 5) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama dan memberi salam sebagai penutup kegiatan pembelajaran. (<i>Religius</i>)

H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Guru menganalisa pembelajaran yang terlewatkan

1. Apakah kalian sudah paham dengan pembelajaran hari ini?
2. Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini?
3. Apakah kalian merasa kesulitan mempelajari materi perkalian?

1. GLOSARIUM

Perkalian merupakan penjumlahan berulang

Mengetahui

Guru Kelas II-A



Robiatul Hasanah

Jember, 26 Maret 2024

Peneliti



Rizki Amalia

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
JEMBER

MATERI MATEMATIKA KELAS II

OPERASI HITUNG PERKALIAN

A. Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang

Perkalian merupakan penjumlahan berulang.

Perhatikan contoh berikut.

Ada 2 kantong permen.

Setiap kantong berisi 5 permen

Berapa jumlah permen seluruhnya?



$$5 + 5 = 10$$

Ada 2 kali penjumlahan bilangan 5

Jadi, jumlah permen seluruhnya adalah

$$5 + 5 = 2 \times 5 = 10$$

Contoh:

Ada 3 buah kantong yang didalamnya terdapat 10 kelereng. Jadi, berapa banyak kelereng seluruhnya?

Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut.



$$10 + 10 + 10 = 30$$

Terdapat 3 kali penjumlahan bilangan 10

Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$

PERKALIAN 1-9

1 	$1 \times 1 = 1$ $1 \times 2 = 2$ $1 \times 3 = 3$ $1 \times 4 = 4$ $1 \times 5 = 5$ $1 \times 6 = 6$ $1 \times 7 = 7$ $1 \times 8 = 8$ $1 \times 9 = 9$	2 	$2 \times 1 = 2$ $2 \times 2 = 4$ $2 \times 3 = 6$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 5 = 10$ $2 \times 6 = 12$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 8 = 16$ $2 \times 9 = 18$	3 	$3 \times 1 = 3$ $3 \times 2 = 6$ $3 \times 3 = 9$ $3 \times 4 = 12$ $3 \times 5 = 15$ $3 \times 6 = 18$ $3 \times 7 = 21$ $3 \times 8 = 24$ $3 \times 9 = 27$
4 	$4 \times 1 = 4$ $4 \times 2 = 8$ $4 \times 3 = 12$ $4 \times 4 = 16$ $4 \times 5 = 20$ $4 \times 6 = 24$ $4 \times 7 = 28$ $4 \times 8 = 32$ $4 \times 9 = 36$	5 	$5 \times 1 = 5$ $5 \times 2 = 10$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 4 = 20$ $5 \times 5 = 25$ $5 \times 6 = 30$ $5 \times 7 = 35$ $5 \times 8 = 40$ $5 \times 9 = 45$	6 	$6 \times 1 = 6$ $6 \times 2 = 12$ $6 \times 3 = 18$ $6 \times 4 = 24$ $6 \times 5 = 30$ $6 \times 6 = 36$ $6 \times 7 = 42$ $6 \times 8 = 48$ $6 \times 9 = 54$
7 	$7 \times 1 = 7$ $7 \times 2 = 14$ $7 \times 3 = 21$ $7 \times 4 = 28$ $7 \times 5 = 35$ $7 \times 6 = 42$ $7 \times 7 = 49$ $7 \times 8 = 56$ $7 \times 9 = 63$	8 	$8 \times 1 = 8$ $8 \times 2 = 16$ $8 \times 3 = 24$ $8 \times 4 = 32$ $8 \times 5 = 40$ $8 \times 6 = 48$ $8 \times 7 = 56$ $8 \times 8 = 64$ $8 \times 9 = 72$	9 	$9 \times 1 = 9$ $9 \times 2 = 18$ $9 \times 3 = 27$ $9 \times 4 = 36$ $9 \times 5 = 45$ $9 \times 6 = 54$ $9 \times 7 = 63$ $9 \times 8 = 72$ $9 \times 9 = 81$

Lampiran 5 : Daftar Nama Peserta Didik

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abista Tristan Reno Novianto	L
2	Almira Alma Sifa	P
3	Anintya Putri Rahmawati	P
4	Araska Hikarang Bumibiru	L
5	Arkana Indra Dwipradipta	L
6	Bima Aditya Azfa	L
7	Devan Adi Wicaksono	L
8	Farah Atiya Barakah	P
9	Kenzie Azka Setyawan	L
10	Muhammad Abiyyu Ahya Rayyan	L
11	Muhammad Ashraf Mubarak	L
12	Muhammad Hadziq Wafiudin	L
13	Muhammad Nobel Ilhami	L
14	M. Tijany Ibni Athoilah Assakandary	L
15	Nadia Firsya Zakiya	P
16	Septia Ranu Artawati	P
17	Zahsyara Mukhbita Inara	P
18	Dara Kasih	P

Lampiran 6 : VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Siswa Kelas II di SD Baiturrohman Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Rizki Amalia

Ahli media : *Muhammad Junaidi*

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran Matematika berupa kantong perkalian yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar/saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Desain media pembelajaran kantong perkalian menarik		✓			
2	Media kantong perkalian mudah untuk dioperasikan			✓		
3	Desain media kantong perkalian mudah untuk dipraktikan sendiri oleh peserta didik		✓			
4	Dengan media kantong perkalian pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				
5	Media kantong perkalian membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	✓				
6	Dengan menggunakan media kantong perkalian pembelajaran menjadi lebih aktif	✓				
7	Media kantong perkalian sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				
8	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	✓				
9	Desain media rapi		✓			
10	Materi disampaikan secara sistematis	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1)	Media Kurang kokoh	1) beri penyanggah
2)	asesoris belum memiliki makna	2) Sesuaikan foto letak nomor asesoris dengan topik

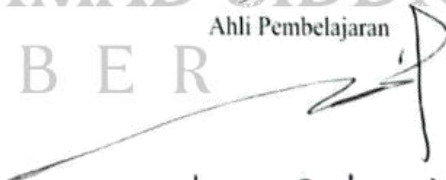
C. Komentor/Saran

- 1) beri penyanggah / sandaran yang memang nempel dan sepadan dengan media agar lebih praktis dan efektif dan efisien penggunaannya
- 2) foto latar asesoris angka sebaiknya diadopsi dengan topik perkuliahan agar match dan hidup
- 3) beri lapisan kayu (creng) untuk memperkuat papan media agar tidak mudah goyang

D. Kesimpulan

1. Layak untuk di uji cobakan.
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk di uji cobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER, 19 Maret 2024
Ahli Pembelajaran
J E M B E R


Muhammad Junaid

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Desain media pembelajaran kantong perkalian menarik		✓			
2	Media kantong perkalian mudah untuk dioperasikan	✓				
3	Desain media kantong perkalian mudah untuk dipraktikan sendiri oleh peserta didik	✓				
4	Dengan media kantong perkalian pembelajaran menjadi menyenangkan	✓				
5	Media kantong perkalian membantu peserta didik memahami materi pembelajaran		✓			
6	Dengan menggunakan media kantong perkalian pembelajaran menjadi lebih aktif		✓			
7	Media kantong perkalian sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				
8	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	✓				
9	Desain media rapi	✓				
10	Materi disampaikan secara sistematis	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komenta/Saran

Sudah layak diterangkan dan telah sesuai dengan Catatan Revisi

D. Kesimpulan

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk di uji cobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Jember, 25 April 2024
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Ahli Pembelajaran
J E M B E R
Muhammad Junaid

Lampiran 7 : VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Mata Pelajaran/Materi : Matematika/Perkalian

Peneliti : Rizki Amalia

Ahli Materi : Afifah N.A., M.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran matematika berupa kantong perkalian yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian.

Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Komentar dan saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

Penilaian Oleh Ahli Materi:

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Media pembelajaran kantong perkalian relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				
2	Materi relevan dengan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik	✓				
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran	✓				
4	Media kantong perkalian dapat memudahkan siswa dalam menghitung perkalian	✓				
5	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna	✓				
6	Mendorong peserta didik untuk senantiasa menyukai matematika	✓				
7	Kesesuaian materi dengan media kantong perkalian		✓			
8	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas		✓			
9	Ketetapan cakupan materi pembelajaran dengan media pembelajaran	✓				

Kolom Saran dan Perbaikan


Angka yang direvisikan harus mencakup semua kemungkinan perkalian bilangan 1-9.

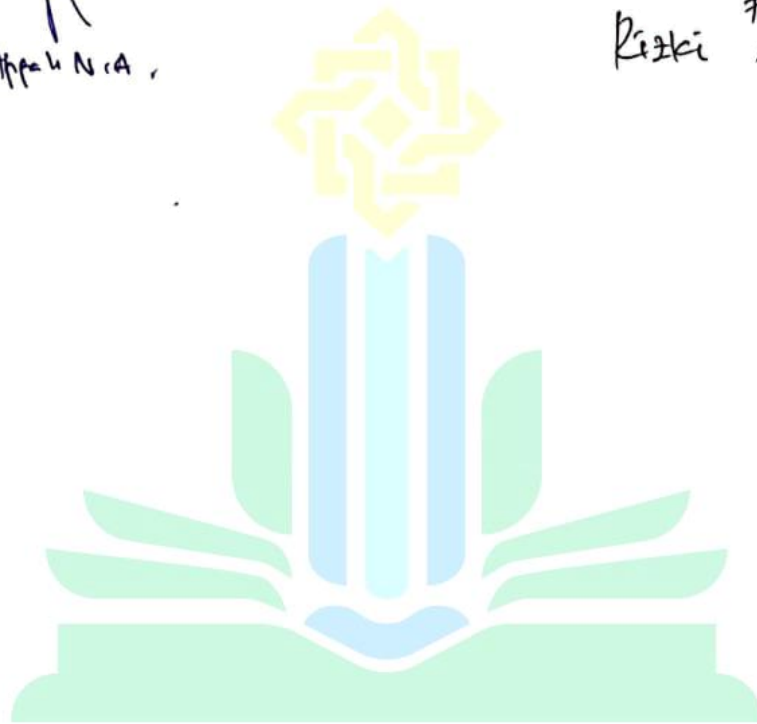
Jember, 20 Maret 2024

Validator Ahli Materi


Apuh NCA

Peneliti


Rizki Amalia



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8 : VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Mata Pelajaran/Materi : Matematika/Perkalian

Peneliti : Rizki Amalia

Ahli Pembelajaran : Rohatul Hasanah

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli pembelajaran matematika terhadap kelayakan media pembelajaran matematika berupa kantong perkalian yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian.

Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Komentar dan saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penilaian Oleh Ahli Pembelajaran:

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Tampilan media pembelajaran kantong perkalian menarik		✓			
2	Media kantong perkalian mudah dioperasikan	✓				
3	Media kantong perkalian memudahkan peserta didik dalam menghitung perkalian		✓			
4	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas		✓			
5	Materi yang disampaikan secara sistematis		✓			
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓				
7	Kesesuaian materi dengan media kantong perkalian	✓				
8	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan fungsi media		✓			
9	Dengan menggunakan media kantong perkalian pembelajaran lebih aktif		✓			
10	Media kantong perkalian membantu peserta didik memahami materi perkalian		✓			

Kolom Saran dan Perbaikan

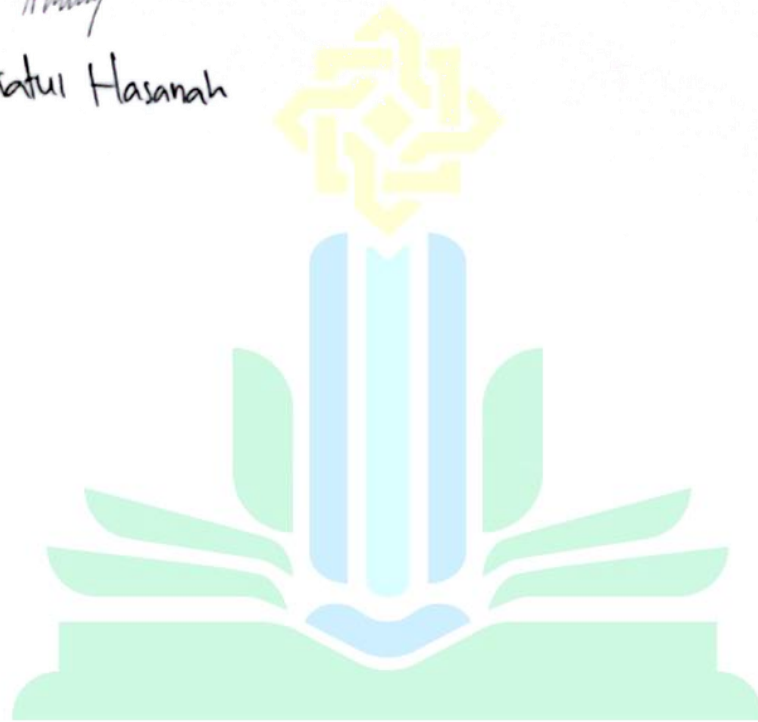
Jember, 25 Maret 2022

Validator Ahli Pembelajaran

Peneliti



Robiatul Hasanah



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

Lampiran 9 : ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA KANTONG PERKALIAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN

Nama : *Amir Adhik*

Kelas : *2A*

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya senang menghitung perkalian menggunakan media kantong perkalian		✓			
2	Saya lebih mudah menghitung perkalian menggunakan media kantong perkalian					
3	Media kantong perkalian meningkatkan semangat saya dalam menghitung perkalian		✓			
4	Media kantong perkalian membuat saya terbebani dalam menghitung perkalian					✓
5	Media kantong perkalian sulit dipahami			✓		

6	Setelah saya melihat tampilan media kantong perkalian, saya tidak termotivasi untuk mempelajarinya			✓		
7	Dengan menggunakan media kantong perkalian suasana belajar dalam kelas tidak membosankan	✓				
8	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media kantong perkalian	✓				
9	Saya suka belajar matematika		✓			
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas		✓			



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

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA KANTONG
PERKALIAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN**

Nama : septia

Kelas : 3A

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang () pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya senang menghitung perkalian menggunakan media kantong perkalian					
2	Saya lebih mudah menghitung perkalian menggunakan media kantong perkalian					
3	Media kantong perkalian meningkatkan semangat saya dalam menghitung perkalian		✓			
4	Media kantong perkalian membuat saya terbebani dalam menghitung perkalian			✓		
5	Media kantong perkalian sulit dipahami			✓		

6	Setelah saya melihat tampilan media kantong perkalian, saya tidak termotivasi untuk mempelajarinya			✓		
7	Dengan menggunakan media kantong perkalian suasana belajar dalam kelas tidak membosankan	✓				
8	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan media kantong perkalian			✓		
9	Saya suka belajar matematika	✓				
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas	✓	✓			



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

Lampiran 10 : SURAT IJIN PENELITIAN



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

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

Nomor : B-6092/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD BAITURROHMAN GMI JEMBER
Perumahan Griya Mangli Indah Jember

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

NIM : 201101040032

Nama : RIZKI AMALIA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember" selama 5 (lima) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Maret 2024

Dekan,

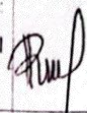



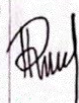

Khotibul Umam, Dekan Bidang Akademik,




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11 : JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1	12 Februari 2024	Wawancara kepada guru kelas II Sekolah Dasar Baiturrohman	Guru kelas II : Ibu Robiatul Hasanah	
2	25 Maret 2024	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat penelitian kepada kepala sekolah	Kepala Sekolah : Bapak Asmad M.Pd	
3	26 Maret 2024	Penerapan media kantong perkalian di kelas II-A	Peserta didik kelas II-A	
4	26 Maret 2024	Pengisian angket respon peserta didik kelas II-A	Peserta didik kelas II-A di SD Baiturrohman	
5	26 Maret 2024	Validasi media pembelajaran kepada ibu Robiatul Hasanah selaku guru kelas II-A	Guru kelas Ibu Robiatul Hasanah	
6	27 Mei 2024	Menerima surat selesai penelitian di SD Baiturrohman	Kepala sekolah : Bapak Asmad M.Pd	

Jember, 27 Mei 2024
Mengetahui
Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD
JEMBER

Lampiran 12 : SURAT SELESAI PENELITIAN



YAYASAN AL-BAITURROHMAN SD BAITURROHMAN

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

SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor: 121-B/ SD.BR/JBR/S.Ket/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Rizki Amalia
NIM : 201101040032
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian terhadap Siswa Kelas II di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember” yang dilaksanakan sejak tanggal 25 Maret sampai dengan 29 Maret 2024.



Jember, 27 Mei 2024
Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd

Lampiran 13 : MEDIA PEMBELAJARAN



Lampiran 14 : DOKUMENTASI



Lampiran 15 : BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS



Nama : Rizki Amalia
NIM : 201101040032
TTL : Patas, 11 April 2002
Alamat : Banjar Dinas Yehpanes Desa Patas Kec. Gerokgak Kab.
Buleleng, Bali
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : ramalia1104@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 – 2008 : TK NURUL FALAH PATAS
2008 – 2014 : MIN IV Buleleng
2014 – 2017 : MTsN I Buleleng
2017 – 2020 : MAN Buleleng
2020 – 2024 : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember