

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
RUMAH BELAJAR AJAIB (RUBA)
MATERI BILANGAN CACAH KELAS I
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :

Marta Dwi Lestari
NIM : 212101040024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
RUMAH BELAJAR AJAIB (RUBA)
MATERI BILANGAN CACAH KELAS I
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Marta Dwi Lestari
NIM : 212101040024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
RUMAH BELAJAR AJAIB (RUBA)
MATERI BILANGAN CACAH KELAS I
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

Marta Dwi Lestari
NIM : 212101040024

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ


Dr. Hartono, M. Pd.
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
RUMAH BELAJAR AJAIB (RUBA)
MATERI BILANGAN CACAH KELAS I
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari : Selasa
Tanggal : 10 Desember 2024

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris



Khairul Umam, M. Pd
NIP. 198011122015031003



Muhammad Junaidi, M. Pd.I
NIP. 198211192023211011

Anggota :

1. Dr. Ubaidillah Afief, M. Pd. I.
2. Dr. Hartono, M. Pd.



Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan





MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia pada apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. *

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang : Lentera Hati, 2020).

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis serahkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahNya, dan Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasullah Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis. Sebagai tanda bakti dan tanda terimakasih yang tak terhingga penulis persembahkan karya sederhana kepada Bapak Ismono dan Ibu sunik Andriyani yang telah berjuang, mengasihi, menyayangi, sehingga penulis sampai di tahap ini, yang tidak pernah putus do'anya untuk mengiringi langkah penulis. Semoga beliau berdua diberikan panjang umur yang sehat, dan barokah sehingga bisa mendampingi penulis sampai akhir hayat.
2. Adik kandung penulis, Abi Maulana Putra. Terimakasih sudah memberikan semangat, dukungan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember” dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tak lepas dari 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., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih untuk seluruh fasilitas yang mendukung terselesainya penyusunan skripsi ini
2. Bapak Dr. Abdul Mu’is, S.Ag, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Ibu Asmi Faiqotul Himmah selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sangat

sabar membimbing dan memberikan motivasi dalam proses perkuliahan.

6. Bapak Dr. Hartono, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar membimbing dan memberikan saran, masukan dan motivasi untuk keberhasilan penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan selalu menyertai beliau.
7. Bapak Mohammad Kholil, S. Si., M. Pd. selaku validator materi, tanpa masukan dan saran dari beliau media yang penulis kembangkan tidak akan sesempurna sekarang.
8. Bapak Muhammad Junaidi, S. Pd. I., M.Pd. I selaku validator media dari media pembelajaran yang sudah penulis kembangkan. Tanpa masukan dan saran dari beliau media yang penulis kembangkan tidak akan sesempurna sekarang.
9. Segenap dosen di Uneversitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
10. Bapak H. Dedi Ependi, S. Ag., M. M. Pd. selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Ibu Nur Asia Jamil, S. Pd. selaku Wali Kelas I yang telah membantu mengondisikan peserta didik saat penulis melakukan penelitian serta uji coba produk yang telah dikembangkan.

Demikian, semoga semua dukungan, doa, motivasi yang telah diberikan kepada penulis menjadi ladang pahala. Penulis tidak akan melupakan semua jasa yang diberikan demi sebuah keberhasilan yang akan di capai dalam proses penulisan skripsi ini. Untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini

ABSTRAK

Marta Dwi Lestari, 2024 : *Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.*

Kata Kunci : Media, Rumah Belajar Ajaib (RUBA), Bilangan Cacah.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas I terkendala oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang hanya mengandalkan buku dan papan tulis. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan kesulitan memahami materi matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. RUBA, yang berbentuk rumah edukatif terbuat dari triplek, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi siswa. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan lebih efektif dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini akan mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas penggunaan RUBA dalam proses pembelajaran di MIN 3 Jember untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana validitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 jember? (2) Bagaiman efektivitas media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 jember?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 jember (2) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Hasil kelayakan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yakni uji validasi ahli media 97,5%, uji validasi ahli materi 90% dan uji validasi ahli pembelajaran 98,9% yang berarti masuk kaetgori sangat layak untuk diuji cobakan. Hasil dari analisis keefektifan peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test* sebesar 79% dengan menggunakan analisis *N-Gain Score* yang tergolong dalam kategori efektif.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	Hal i
Persetujuan Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan.....	15
G. Definisi istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu.....	19
B. Kajian Teori.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	41

A. Model Penelitian dan Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
C. Uji Coba Produk.....	46
1. Tahap Uji Coba Produk.....	46
2. Tahap Uji Coba Lapangan	47
3. Subjek Uji Coba	47
4. jenis Data.....	48
5. Isntrument Pengumpulan Data.....	49
6. Teknik Analisi Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Penyajian Data Uji Coba.....	56
B. Analisis Data.....	79
C. Revisi Produk.....	86
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	88
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
Tabel 2.1	Perbedaan Penelitian	23
Tabel 3.1	Kriteria Tingkat Kelayakan Produk	54
Tabel 3.2	Tabel Kategori Keefektifan.....	55
Tabel 3.3	Tabel Pembagian Skor <i>N-Gain Score</i>	55
Tabel 4.1	Instrumen Angket Validasi Ahli Media	62
Tabel 4.2	Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.3	Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran	64
Tabel 4.4	Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4.5	Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.6	Validasi Ahli Pembelajaran	73
Tabel 4.7	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	78
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 4.9	Hasil Kritik dan Saran dari Validasi Ahli Media.....	81
Tabel 4.10	Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4.11	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	83
Tabel 4.12	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test Ngain</i>	84
Tabel 4.13	Hasil Pembagian <i>Ngain Score Descriptive Statistics</i>	85

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
Gambar 3.1	Tahapan Model <i>ADDIE</i>	43
Gambar 4.1	Wawancara dengan Guru kelas I	59
Gambar 4.2	Bagian Luar Sebelum Direvisi	69
Gambar 4.3	Papan Materi Sebelum Direvisi	69
Gambar 4.4	Langkah-langkah Penggunaan Media yang Belum Direvisi	69
Gambar 4.5	Proses Pembelajaran	75
Gambar 4.6	Proses Pelaksanaan <i>Pree-test</i>	76
Gambar 4.7	Uji Coba Produk Sekala Kecil	76
Gambar 4.8	Uji Coba Produk Sekala Besar	77
Gambar 4.9	Pelaksanaan <i>Post Test</i>	77
Gambar 4.10	Rumah Belajar Ajaib tampak luar setelah direvisi.....	86
Gambar 4.11	Papan Materi Setelah Direvisi.....	87
Gambar 4.12	Langkah-langkah penggunaan media Rumah Belajar Ajaib setelah direvisi.....	87

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan.¹ Pembelajaran adalah suatu proses yang diarahkan oleh guru untuk merangsang kreativitas berpikir siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan baru. Proses ini bertujuan agar siswa lebih menguasai materi yang diajarkan. Hasil dari pembelajaran ini adalah kompetensi yang dicapai oleh siswa.² Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilaku mereka, termasuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, dan keterampilan motorik. Hasil belajar ini terbagi menjadi tiga ranah: (a) ranah kognitif, yang meliputi kemampuan mengingat atau mengenali informasi, memahami prosedur, dan berpikir yang membantu pengembangan potensi serta keterampilan intelektual; (b) ranah afektif, yang berkaitan dengan pembentukan perasaan, keyakinan, dan emosi; (c) ranah psikomotor, yang berhubungan dengan keterampilan motorik atau aktivitas manipulatif.³

Media dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengaktifkan siswa di kelas serta meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap lingkungan belajar. Untuk menciptakan suasana yang lebih menarik

¹ Ina Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan," *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

² Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," *Bandung Alf* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017).

³ Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan."

dan tidak membosankan, guru dapat menggunakan media. Secara umum, media diartikan sebagai "perantara" atau "pengantar" informasi antara pendidik dan siswa, yang bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif. Media dapat menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi baik secara visual maupun verbal.⁴ Penggunaan media pembelajaran adalah elemen penting yang berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta merangsang minat mereka untuk belajar. Media pembelajaran juga membantu dalam pengembangan pengetahuan yang dimiliki siswa sepanjang proses pembelajaran.⁵

Keberadaan media dalam proses pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih mudah dan menarik, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih baik. Ini juga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi siswa, karena media yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.⁶ Faisol berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi, yang dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.⁷

⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (2019): 171–87, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.

⁵ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 586–95.

⁶ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

⁷ Riza Faishol et al., "Pendampingan Kegiatan Pembelajaran Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19," *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2021): 92–100, https://doi.org/10.29062/abdi_kami.v4i1.519.

Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan menggunakan media yang nyata, siswa dapat mengembangkan aspek fisik, emosional, sosial, dan kognitif mereka. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan daya ingat siswa. Media yang relevan dengan materi yang dibahas sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan minat siswa dalam belajar. Penjelasan mengenai media pembelajaran juga terdapat dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : (Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia pada apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.⁸

Dalam Tafsir Al-Mishbah, Quraishy Shihab menjelaskan bahwa para Rasul yang diutus sebelumnya membawa keterangan-keterangan, yaitu mukjizat yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul. Beberapa di antara mereka juga membawa zubah, yang berisi ketetapan hukum dan nasihat yang seharusnya menyentuh hati. Selain itu, Allah menurunkan ad-Dzikr, yaitu Al-Qur'an, agar Rasul dapat menjelaskan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka.⁹ Dengan penjelasan tersebut, diharapkan mereka dapat memahami, menyadari, dan berpikir untuk menarik pelajaran demi kebaikan hidup di dunia dan akhirat mereka.

⁸ M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang : Lentera Hati, 2020).

⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian AlQur'an)* (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

Berdasarkan penjelasan dalam tafsir tersebut, Q.S. An-Nahl ayat 44 menekankan pentingnya penggunaan media atau sumber belajar dalam proses pembelajaran. Allah SWT menurunkan Al-Qur'an sebagai mukjizat dan media yang menyampaikan seluruh ajaran agama Islam. Ini menunjukkan bahwa sumber atau media pembelajaran sangat penting, karena dapat memberikan penjelasan yang jelas tentang materi dan membantu mengatasi kendala yang muncul dalam proses belajar. Seorang guru diwajibkan untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam menjelaskan materi, mirip dengan cara Al-Qur'an berfungsi sebagai perantara informasi bagi umat manusia. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkatan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah guna membekali peserta didik supaya mempunyai kemampuan dalam berpikir yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan dalam berkolaborasi antar teman. Salah satu materi pelajaran matematika adalah penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, guru harus menggunakan berbagai cara agar mengajar dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dapat di pahami oleh peserta didik dengan mudah.

Pada pembelajaran matematika, tujuan pembelajaran yang diharapkan adalah siswa mampu mengembangkan kemandirian, kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran

matematika sangat berperan penting bagi siswa sebagai bekal pengetahuan serta pembentukan sikap dan pola pikirnya. Mata pelajaran ini diajarkan di sekolah karena bertujuan agar siswa mampu memecahkan persoalan di kehidupan sehari-hari dan persoalan lain baik di sekolah ataupun di rumah. Ketika guru memberikan soal cerita kepada siswa yang sederhana dan dirancang sedemikian rupa, siswa berpotensi untuk dapat mengembangkan strategi dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis.¹⁰

Dalam konteks matematika, yang melibatkan angka dan melatih kemampuan berpikir, pendidik perlu mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Namun, ada banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan pelajaran matematika, salah satunya adalah pendekatan yang hanya menekankan soal latihan tanpa memberikan pemahaman konsep yang mendalam. Selain itu, pembelajaran sering bersifat satu arah, dari pendidik ke siswa, tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyusun dan menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki.¹¹ Mengenalkan konsep bilangan atau angka melalui permainan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak. Dengan cara ini, mereka dapat langsung mempraktikkan konsep tersebut dan merasakan kepuasan dari pengalaman bermain.¹² Matematika tidak hanya untuk dipelajari, tetapi juga penting untuk

¹⁰ Ahmad Wahyudin, *Pembelajaran Matematika Era Digitalisasi* (Sleman: Deepublish, 2023), 42.

¹¹ Muhammad Hasan Dkk, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2017.

¹² Mufarizuddin Mufarizuddin, "Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di TK Pembina Bangkinang Kota," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 62, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>.

memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif adalah beberapa kompetensi yang dikembangkan di sekolah saat siswa belajar matematika. Siswa kelas 1 sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan utuh. Pada tahap ini, anak mampu menyelesaikan masalah dan memahami persoalan yang bersifat konkret atau nyata dengan kehidupan sehari-harinya.¹³

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember adalah lembaga madrasah yang terkenal di Kabupaten Jember. Selain mengajarkan ilmu pengetahuan, lembaga ini juga membiasakan peserta didik dalam aspek keagamaan, seperti mengaji sebelum belajar dan melaksanakan sholat dhuha berjamaah. MIN 3 Jember menawarkan berbagai ekstrakurikuler, termasuk pramuka, MTQ, drumband, dan hadrah. Madrasah ini juga menekankan pentingnya akhlak dalam pembelajaran, membiasakan siswa untuk berbudi pekerti baik. Ustadz dan ustadzah di sini sangat berdedikasi dan mengajar dengan sepenuh hati. Lingkungan MIN 3 Jember sangat rindang, nyaman, dan tenang, sehingga peserta didik merasa aman dan nyaman selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 18 Juni 2024, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi. Salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran yang tersedia, yang mengakibatkan guru kesulitan dalam membuat media yang efektif.

¹³ Martini Dwi Purnama, Edy Bambang Irawan, and Cholis Sa'dijah, "Pengembangan Media BOox Mengenal Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 SDN Gadang 1 Kota Malang," *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2019): 46–51, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm>.

Akibatnya, mereka hanya mengandalkan buku dan menjelaskan materi di papan tulis. Kondisi ini mengurangi variasi dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang antusias dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan masih terbatas pada gambar dan papan tulis, menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Dampak dari situasi ini adalah kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai.¹⁴

Hal ini didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan pada 18 Juni 2024. Ibu Nur Asia Jamil, S.Pd., selaku wali kelas satu, menjelaskan bahwa:

"Yaa... gitu mbak, kadang saya jarang menggunakan media saat mengajar anak-anak kelas satu karena keterbatasan waktu. Saat tidak ada jam mengajar, saya biasanya disibukkan dengan tugas lain, seperti membuat soal dan laporan. Jadi, saya baru bisa membuat media ketika tidak ada tugas sama sekali. Selain itu, bahan-bahan untuk pembuatan media juga sulit didapat. Seringkali, satu toko tidak memiliki bahan yang dibutuhkan, jadi saya harus mencari di toko lain, yang cukup merepotkan, terutama jika sudah dicari di banyak tempat tetapi tetap tidak ada. Sebenarnya, mengajar anak kelas satu sangat membutuhkan media. Jika hanya menggunakan metode ceramah, banyak dari mereka yang menjadi ramai dan mengantuk."

Pendapat lain juga didapatkan dari salah satu peserta didik kelas satu, yaitu Ghazani. Dia menjelaskan bahwa:

"Mata pelajaran matematika adalah salah satu yang membingungkan karena banyak hitung-hitungan. Terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan, saya sering merasa bingung saat mengerjakannya. Dalam pelajaran matematika, saya harus berpikir keras agar jawabannya tidak salah. Terkadang, saya juga merasa bosan jika tidak ada media pembelajaran saat belajar, karena saya gampang sekali mengantuk "¹⁵

Guru yang mengajar di kelas I adalah Ibu Nur Asia Jamil, S.Pd., seorang lulusan PGMI yang telah bersertifikat dengan kualifikasi yang linier.

¹⁴ Observasi di MIN 3 jember, 18 Juni 2024.

¹⁵ Wawancara siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember pada 18 Juni 2024

Dalam penggunaan media pembelajaran, Ibu Nur mengandalkan media yang tersedia di madrasah. Minimnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran ini dapat mendukung permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini.¹⁶

Berdasarkan data empiris yang ditemukan pada penelitian ini, kebutuhan utama yang diidentifikasi dalam pembelajaran di kelas adalah ketersediaan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Pada kenyataannya, guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember menghadapi kendala dalam menyampaikan materi matematika, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, akibat terbatasnya media yang dapat digunakan. Guru mengandalkan alat pembelajaran yang ada, seperti papan tulis dan buku teks, namun hal ini sering kali membuat suasana belajar menjadi monoton, menyebabkan siswa kurang bersemangat dan cenderung pasif.

Salah satu kendala dalam penggunaan media pembelajaran adalah terbatasnya waktu untuk menyiapkan dan membuat media, sehingga guru hanya mengandalkan buku paket saat pembelajaran. Ini dapat menyebabkan suasana belajar yang membosankan. Selain itu, kurangnya penggunaan media juga menjadi faktor yang menurunkan motivasi belajar siswa, terutama di kelas satu sekolah dasar. Kita sadari bahwa kelas satu adalah masa transisi dari Taman Kanak-Kanak (TK), di mana pembelajaran lebih banyak dilakukan sambil bermain, menuju Sekolah Dasar yang lebih fokus pada

¹⁶ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember pada 18 Juni 2024

belajar. Oleh karena itu, media yang berfungsi sebagai pengantar dari guru kepada siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran di kelas satu.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan bahwa keterbatasan media menyebabkan siswa merasa bosan dan mengantuk, sehingga mereka kesulitan dalam memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berbagai bentuk media pembelajaran perlu diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dikembangkan adalah Rumah Belajar Ajaib (RUBA), yang merupakan rumah permainan edukasi. Menurut Andang Ismail, yang dikutip oleh Aulia Gita, kegiatan yang menyenangkan dapat digunakan sebagai alat dalam proses pendidikan yang mendidik.¹⁷ Selain itu, media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) juga mendorong siswa untuk berpikir aktif dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan media merupakan langkah krusial dalam menentukan kesesuaian jenis media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁸

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi

¹⁷ Aulia Gita Dyani, *Pengembangan Media Kotak Belajar AJAIB (KOBELA) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota*, (SKRIPSI : Riau, 2019).

¹⁸ Lailatul Usriyah and Risanatih Maulidiya Putri, *Media Pembelajaran* (Jember: IAIN Jember Press, 2021).

permasalahan yang ditemukan. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mempermudah pemahaman materi matematika, khususnya dalam materi bilangan cacah. Dengan bentuk yang menarik dan alat-alat sederhana yang digunakan, RUBA memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih praktis dan konkret. Selain itu, media ini juga mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir aktif siswa, yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran matematika di kelas satu. Dengan demikian, penggunaan media RUBA tidak hanya akan mengatasi masalah kurangnya media pembelajaran yang efektif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Rumah Belajar Ajaib (RUBA) adalah media pembelajaran yang dirancang menggunakan alat-alat dari sekitar, berbentuk rumah yang terbuat dari triplek dan dilapisi dengan cover menarik untuk meningkatkan minat siswa. Media ini mampu mengalihkan pengalaman belajar siswa menjadi pengalaman yang nyata dan konkret. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan proses pembuatan media ini, karena pengembangan media ini akan berinteraksi langsung dengan peserta didik.¹⁹

Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) adalah alat pembelajaran berbentuk rumah yang terbuat dari triplek berukuran 40 cm x 35 cm, dirancang khusus untuk materi bilangan cacah. Dengan empat sisi

¹⁹ Dessi Andriani and Miftahul Jannah, "The Influence of Use of Rupintive Media on Literation of Group B Children In Ra Ar-Roudhloh Tenggara Keluang District, Musi Banyuasin District," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4190–4201.

yang dapat dibuka, media ini menyajikan permainan dan materi yang mendukung proses pengajaran. Tujuan utamanya adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan. Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menawarkan kelebihan yang signifikan dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional lainnya, seperti papan tulis dan buku teks, yang masih digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. RUBA dirancang untuk mengatasi masalah kurangnya variasi dalam media, dengan bentuk yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, terutama dalam materi matematika bilangan cacah.

Dengan menggunakan alat-alat sederhana dan mudah diakses, RUBA menyajikan pembelajaran yang lebih konkret dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep matematika. Hal ini sejalan dengan kebutuhan akan media yang dapat merangsang kreativitas dan keterlibatan aktif siswa, yang sering kali kurang tercapai dengan media tradisional. Keunggulan RUBA terletak pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, sehingga dapat mengatasi masalah kebosanan dan keterbatasan media, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.²⁰

Berdasarkan uraian yang telah disusun, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Rumah Belajar Ajaib untuk materi bilangan cacah sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran di MIN 3 Jember. Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian

²⁰ Muhammad Hasan Dkk, *Media Pembelajaran*.

pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember ?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) yang berfokus pada materi bilangan cacah dalam mata pelajaran matematika. Berikut adalah uraian spesifikasi dari produk tersebut:

1. Media Rumah Belajar Ajaib

Media Rumah Belajar Ajaib adalah alat yang dirancang untuk

membantu siswa dalam melakukan operasi hitung matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. Terbuat dari triplek dengan ukuran 40 x 35 cm, media ini memerlukan siswa untuk membukanya terlebih dahulu sebelum memulai permainan, karena semua komponen tersimpan di dalamnya.

2. Papan Materi

Papan materi ini terletak disisi bagian atas yang mana berfungsi untuk mengenalkan materi yang sedang pelajari seperti penjumlahan dan pengurangan.

3. Papan Pengoperasian

Papan pengoperasian terletak di sisi bagian bawah yang mana berfungsi sebagai tempat untuk pengaplikasian penjumlahan dan pengurangan, yang akan dihias semenarik mungkin agar siswa bersemangat dan tidak mudah bosan saat mengerjakannya.

4. Papan Soal

Papan ini terletak di sisi bagian kanan yang mana berfungsi untuk menyimpan soal.

5. Papan Jawaban

Papan jawaban terletak dibagian kiri yang mana berfungsi untuk menyimpan jawaban.

6. Papan Penyimpanan

Papan ini digunakan untuk menyimpan angka, yang mana terletak dibagian tengah sisi rumah belajar ajaib.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Media membantu siswa memahami dan menerima informasi dengan lebih mudah, serta menjelaskan cara penyampaian pesan tersebut. Dengan penggunaan media, pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton, dibandingkan hanya bergantung pada buku atau ceramah dari guru. Selain itu, siswa juga didorong untuk mengaitkan soal dan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.²¹ Pengembangan media yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, berikut adalah pentingnya penelitian dan pengembangan media Rumah Belajar Ajaib (RUBA):

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat menambahkan wawasan atau pengetahuan serta memperluas informasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga tercipta media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Memudahkan siswa dalam memahami materi bilangan cacah,

²¹ Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 29.

menawarkan pendekatan pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan menyenangkan untuk materi bilangan cacah.

b. Bagi guru

- 1) Media ini membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membimbing siswa untuk membangun pengetahuan serta pemahaman mereka mengenai materi bilangan cacah.
- 2) Sebagai sumber media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan optimalisasi hasil belajar, sesuai dengan amanah yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa.
- 3) Sebagai alternatif pendekatan dalam pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan, serta mendorong pendidik untuk terus mengembangkan pengetahuan mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi dalam proses pengajaran.

c. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan evaluasi yang berguna dalam merumuskan kebijakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pendekatan kontekstual sebagai persiapan

untuk mengajarkan materi bilangan cacah di sekolah.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai motivasi untuk terus berkarya dan menambah wawasan serta pemahaman tentang objek yang diteliti, guna menyempurnakan metode yang ada dan terus dikembangkan, serta sebagai persiapan untuk penelitian di masa depan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) ini adalah :

1. Menghasilkan produk media pembelajaran yang dirancang dengan menarik dan sebaik mungkin, sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam proses belajar.
2. Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.
3. Peserta didik dapat lebih fokus dalam memahami konsep melalui media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar baik secara terbimbing maupun secara mandiri.

Pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib ini juga memiliki keterbatasan yakni :

1. Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) diterapkan untuk materi bilangan cacah.

2. Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) hanya diterapkan di kelas I.
3. Media ini hanya terbatas pada materi bilangan cacah sampai dengan 30

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran lebih aktif, interaktif dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk membantu agar tujuan pembelajaran dapat dicapai yakni dengan penyampaian materi yang lebih mudah dan dapat bervariasi sesuai kebutuhan peserta didik.

2. Rumah Belajar Ajaib

Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) adalah alat pendidikan berbentuk rumah yang dibuat dari triplek dengan ukuran 40 cm x 35 cm. Dirancang untuk materi bilangan cacah, media ini memiliki empat sisi yang dapat dibuka. Di dalamnya terdapat permainan serta materi mengenai bilangan cacah, yang dapat mendukung guru dalam mengajar dan membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari.

3. Bilangan Cacah

Bilangan cacah adalah bilangan bulat non-negatif yang digunakan untuk menghitung dan menunjukkan urutan. Dalam media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA), bilangan cacah digunakan untuk

membantu siswa memahami konsep bilangan melalui permainan interaktif, penjumlahan, dan pengenalan nama-nama bilangan. Media ini dirancang agar aktivitas belajar siswa menjadi lebih menarik, sehingga mereka dapat dengan mudah mengenali dan menerapkan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika dalam penelitian ini meliputi materi untuk MI/SD yang berkaitan dengan angka atau nominal. Penelitian ini fokus pada materi bilangan cacah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dalam konteks matematika bertujuan untuk meningkatkan media rumah pintar atau box smart yang sudah ada, sehingga menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif dan efisien bagi pendidik dan siswa. Media ini dirancang khusus untuk materi bilangan cacah.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA). Peneliti menemukan beberapa studi sebelumnya yang berkaitan dengan judul penelitian yang akan dilakukan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Dina Kasputri pada tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Ajaib (Kobela) pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli”²²

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *Dick and Carey*, yaitu model *ADDIE*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Kotak Belajar Ajaib (Kobela) pada materi sumber daya alam terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kelayakan media ini ditentukan melalui uji validitas oleh tiga validator, yang memberikan hasil sebagai berikut: ahli materi 91,57% (sangat valid), ahli media 82,22% (*valid*), dan ahli bahasa 92,5% (sangat *valid*). Selain itu, angket respon peserta didik mendapatkan nilai 90,95% (sangat *valid*), sehingga media ini dinyatakan sangat layak untuk

²² Jurnal Pendidikan et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli” 01, no. 03 (2024): 113–23.

digunakan.

2. Penelitian oleh Qurotua'yun pada tahun 2023 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember”²³

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *Dick and Carey*, yaitu model *ADDIE*. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas rendah. Hasil pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) mengikuti lima tahapan: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kelayakan media ditentukan melalui uji validitas oleh tiga validator, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 91,57% (sangat valid), validasi ahli media 82,22% (valid), dan validasi ahli bahasa 92,5% (sangat valid). Selain itu, hasil uji respon guru mencapai 92,5% (sangat valid) dan uji respon siswa mendapatkan 90,95% (sangat valid), sehingga media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

3. Penelitian oleh Baiti Nur pada tahun 2023 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Taktik (Kotak Tematik) dalam Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas 5 di SD Masyithoh”²⁴

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *Dick and Carey*,

²³ Qurotua'yun” Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah Di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember “(SKRIPSI : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023)

²⁴ Baiti Nur., “Pengembangan Media Pembelajaran Taktik (Kotak Tematik) Dalam Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas 5 Di Sd Masyithoh Skripsi,” 2023.

yaitu model *ADDIE*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5. Hasil pengembangan Pembelajaran Taktik (Kotak Tematik) dalam Pembelajaran Tematik Tema 6 meliputi lima tahapan: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kelayakan media ditentukan melalui uji validitas oleh dua validator. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan nilai 86%, yang mengindikasikan bahwa media TakTik (Kotak Tematik) sangat layak digunakan. Validasi dari ahli media mencapai 100%, juga dalam kategori sangat layak. Rata-rata angket respon peserta didik mendapatkan nilai 91% (kategori sangat layak), sedangkan angket respon guru kelas mencapai 79% (kategori layak). Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

4. Penelitian oleh Nurul Lathifa pada tahun 2024 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Pembelajaran Matematika bagi Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember”²⁵

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *Dick and Carey*, yaitu model *ADDIE*. Subjek penelitian adalah siswa kelas I. Hasil pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* dalam pembelajaran matematika mengikuti lima tahapan: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kelayakan media ditentukan melalui uji validitas oleh dua validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa validator media memperoleh nilai 92% (kategori sangat valid), validator materi 97,5% (kategori sangat valid), dan validator ahli pembelajaran 92% (kategori

²⁵ Nurul Latifatuz Zahro, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember,” 2024.

sangat valid). Setelah analisis data, rata-rata hasil validasi dari tiga validator mencapai 94%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* ini sangat *valid* dan layak untuk digunakan.

5. Penelitian oleh Hilmi Manbaul Hikam pada tahun 2023 berjudul “Pengembangan Media *Counting Box* pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 1 di MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi.”²⁶

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *Dick and Carey*, yaitu model *ADDIE*. Subjek penelitian adalah siswa kelas I. Hasil pengembangan Media Pembelajaran *Counting Box* pada mata pelajaran matematika mengikuti lima tahapan: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Kelayakan media ditentukan melalui uji validitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan presentase kelayakan 94% (kriteria layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran), ahli materi 91% (kriteria layak untuk diuji coba dengan revisi), dan ahli pembelajaran (pendidik) 98% (kriteria layak untuk diuji coba). Dengan presentase tertinggi 94%, media ini dikategorikan sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata angket respon peserta didik juga mencapai 87,40% (kualifikasi sangat baik), sehingga media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

²⁶ Hilmi Manba’ul Hikam, “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Oktober 2023 Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum,” 2023.

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian

No	Penulis, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Dina Kasputri, 2024, Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dikembangkan yakni media <i>smart box</i> 2. Model yang digunakan yaitu model pengembangan <i>Dick and Carry</i> yaitu model <i>ADDIE</i> 3. Dipergunakan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan untuk media kotak belajar ajaib 2. Subjek Penelitian ini yakni kelas IV 3. Dipergunakan pada materi sumber daya alam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan untuk media Rumah belajar Ajaib (RUBA) 2. Subjek penelitian kelas 1 3. Materi yang digunakan yakni materi bilangan cacah
2.	Qurota'yun, 2023, Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Mampu Membaca (Komaca) Berbasis <i>Contextual Teaching And Learning</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Rendah Di Madrasah Ibtidaiyah Nuruz Zaman Mrawan Mayang Jember,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dikembangkan yakni media <i>smart boxes</i> 2. Model yang digunakan yaitu model pengembangan <i>Dick and Carry</i> yaitu model <i>ADDIE</i> 3. Dipergunakan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah 4. Subjek penelitian yaitu kelas rendah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan untuk media kotak mampu membaca (komaca) 2. Dipergunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan untuk media Rumah belajar Ajaib (RUBA) 2. Subjek penelitian kelas 1 3. Materi yang digunakan yakni materi bilangan cacah
3.	Baiti Nur, 2023,	1. Produk yang	1. Desain yang	1. Desain

	Pengembangan Media Pembelajaran Taktik (Kotak Tematik) Dalam Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas 5 Di Sd Masyithoh”	<p>dikembangkan yakni media <i>smart boxes</i></p> <p>2. Model yang digunakan yaitu model pengembangan <i>Dick and Carry</i> yaitu model <i>ADDIE</i></p> <p>3. Dipergunakan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah</p>	<p>digunakan untuk media kotak tematik</p> <p>2. Subjek Penelitian ini yakni kelas 6</p> <p>3. Dipergunakan pada materi tematik</p>	<p>yang digunakan untuk media Rumah belajar Ajaib (RUBA)</p> <p>2. Subjek penelitian kelas 1</p> <p>3. Materi yang digunakan yakni materi bilangan cacah</p>
4.	Nurul Lathifa, 2024, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember	<p>1. Produk yang dikembangkan yakni media <i>smart boxes</i></p> <p>2. Model yang digunakan yaitu model pengembangan <i>Dick and Carry</i> yaitu model <i>ADDIE</i></p> <p>3. Dipergunakan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah</p> <p>4. Subjek penelitian yaitu siswa kelas I</p>	<p>1. Desain yang digunakan untuk media Smart Box</p> <p>2. Dipergunakan pada mata pelajaran matematika</p>	<p>1. Desain yang digunakan untuk media Rumah belajar Ajaib (RUBA)</p> <p>2. Subjek penelitian kelas 1</p> <p>3. Materi yang digunakan yakni materi bilangan cacah</p>
5.	Hilmi Manbaul Hikam, 2023, Pengembangan Media <i>Counting Box</i>	<p>1. Produk yang dikembangkan yakni media <i>counting boxes</i></p> <p>2. Model yang digunakan</p>	<p>1. Desain yang digunakan untuk media <i>Counting Box</i></p> <p>2. Dipergunakan</p>	<p>1. Desain yang digunakan untuk media Rumah</p>

	Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi	yaitu model pengembangan <i>Dick and Carry</i> yaitu model <i>ADDIE</i> 3. Dipergunakan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah 4. Subjek penelitian yaitu siswa kelas I	n pada mata pelajaran matematika	belajar Ajaib (RUBA) 2. Subjek penelitian kelas 1 3. Materi yang digunakan yakni materi bilangan cacah
--	---	--	----------------------------------	--

Meninjau dari perbedaan dan persamaan di atas, perbedaannya terletak pada materi yang akan diteliti, di mana penelitian ini akan menggunakan materi bilangan cacah untuk kelas I. Sementara itu, persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan terdapat pada pengembangan media berbasis kotak. Metode yang digunakan dalam kedua penelitian juga sama, yaitu metode penelitian dan pengembangan. Kebaharuan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penggunaan media yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan juga memiliki perbedaan pada bentuknya jika penelitian terdahulu hanya berbentuk kubus, penelitian sekarang berbentuk rumah yang dilapisi dengan gordena yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan fitur Scan Barcode, yang tidak ada dalam penelitian sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran secara istilah terdiri dari dua kata yang pertama, "media," yang berasal dari kata "medium," menunjukkan perantara atau segala sesuatu yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Kedua, "pembelajaran," yang merujuk pada peristiwa yang direncanakan dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan juga bisa diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar.²⁷ Beberapa ahli mengemukakan pendapat terkait media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menurut Kustandi dan Stjipto, media pembelajaran adalah alat yang membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan tepat selama proses belajar mengajar.
- 2) Menurut Moreira, media pembelajaran adalah perangkat yang berfungsi untuk membuat fakta, prinsip, dan metode menjadi lebih nyata atau konkret melalui ilustrasi.
- 3) Menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang dapat bersifat tradisional maupun modern.
- 4) Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyebarkan informasi serta merangsang emosi, minat, dan

²⁷ H H Batubara, "Media Pembelajaran Komprehensif", (Semarang: CV Graha Edu, 2023), 3.

perhatian siswa.²⁸

Dari uraian pendapat para ahli tentang media pembelajaran, dapat dipahami bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, termasuk barang dan alat.

b. Kategori Media Pembelajaran

Dalam mengkategorikan media, terdapat beberapa metode, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan jenisnya, media dibagi menjadi:
 - a) Media auditif meliputi perangkat seperti radio, telepon, kaset rekaman, dan piringan audio.
 - b) Media visual mencakup berbagai bentuk seperti film strip, slide, foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, dan film kartun.
 - c) Media audiovisual meliputi film bersuara (gambar bergerak), televisi, dan kaset video.
- 2) Dilihat dari daya jangkauannya, media terdiri atas:
 - a) Media yang memiliki daya jangkau luas dan dapat diakses oleh banyak siswa secara bersamaan, seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang memiliki daya jangkau terbatas oleh ruang dan tempat, seperti film, sound slide, dan film strip.
 - c) Media untuk pengajaran individu mencakup modul berprogram dan pembelajaran yang dilakukan melalui komputer.

²⁸ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

- 3) Dilihat dari bentuknya, media dibedakan menjadi:
 - a) Media dua dimensi meliputi poster, bagan grafik, peta datar, gambar, dan lukisan.
 - b) Media tiga dimensi mencakup peta ril, globe, dan model boneka.
- 4) Dilihat dari cara pembuatannya, media dibedakan menjadi:
 - a) Media sederhana adalah media yang menggunakan bahan dasar yang mudah diperoleh, harganya relatif murah, dan cara pembuatannya juga mudah.²⁹
 - b) Media kompleks adalah media yang menggunakan bahan dan alat yang sulit diperoleh, memiliki biaya tinggi, dan proses pembuatannya juga sulit.

c. Kategori-Kategori Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain:

1) Media cetak

Media cetak sangat fleksibel bagi penggunaannya. Terdapat berbagai jenis media cetak yang mengandung teks, seperti buku, brosur, pamflet, dan handout. Selain teks, media cetak juga mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam bentuk gambar, bagan, grafik, poster, dan kartun.

2) Media pameran atau *display*

Jenis media ini sangat bervariasi, mencakup benda konkret serta

²⁹ Findy Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pertidaksamaan Pada Materi Linear Satu Variabel Kelas X Raudlatus Syabab Jember*, 2023, 2024.

benda tiruan seperti replika dan model. Media ini dapat digunakan dengan cara dipamerkan di lokasi tertentu, sehingga pesan dan informasi yang terkandung dapat diamati dan dipelajari oleh siswa, seperti realita, model, diorama, dan kit.

3) Media Audio

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran ini hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pendengaran merupakan cara yang sangat efektif untuk memproses informasi dari berbagai sumber.

4) Media gambar bergerak

Sebuah bentuk media yang dapat menampilkan gambar bergerak disertai dengan komponen suara, seperti film dan video.³⁰

5) Media multimedia

Multimedia adalah produk digital yang menyajikan informasi dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara.³¹

6) Perangkat komputer

Perangkat komputer memungkinkan kita mencari dan mendapatkan informasi serta pengetahuan yang diperlukan. Anda dapat mengunjungi berbagai situs internet dari mana saja untuk menemukan buku, makalah, artikel, jurnal, dan temuan studi terbaru.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, terdapat

³⁰ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

³¹ Pagarra H & Syawaludin.

beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain:

1) Tujuan atau kompetensi yang ingin diraih.

Guru dapat memilih media yang paling sesuai berdasarkan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran.

2) Materi dalam pembelajaran

Topik dan subtopik terkadang dapat terasa membosankan atau terlalu abstrak, sehingga siswa mungkin kurang tertarik jika hanya diajarkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan kreativitas dalam memilih media yang sesuai dengan materi dan situasi kelas yang akan diajarkan.

3) Karakteristik peserta didik

Setelah memilih media berdasarkan tujuan dan materi pelajaran, penting untuk mempertimbangkan persiapan atau tingkat pemahaman siswa,³² termasuk kesiapan mereka dan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya.

4) Keberadaan

Setiap sekolah memiliki fasilitas yang berbeda untuk mendukung penggunaan media tertentu. Beberapa sekolah mungkin sudah memiliki fasilitas yang memadai, sementara yang lain mungkin terbatas. Penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan fasilitas pendukung yang tersedia.

³² Zainul Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 9–20.

5) Kompetensi pendidik

Guru diharapkan dapat menciptakan media sederhana meskipun dalam situasi yang terbatas, sehingga diperlukan peningkatan kreativitas dan keterampilan guru dalam proses pembuatan media.

6) Sifat media

Setiap media tentu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pesan yang ingin disampaikan harus tetap fokus dan tidak terganggu oleh elemen lain.

7) Mudah untuk digunakan

Media yang efektif tidak selalu harus mahal, dan sebaliknya. Media yang ideal adalah yang mudah diakses dan digunakan, baik oleh guru maupun siswa, serta dapat diterapkan kapan saja dan di mana saja dengan peralatan yang tersedia. Selain itu, media tersebut juga harus ringan dan mudah untuk dibawa.

8) Klasifikasi sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu memiliki tingkat efektivitas yang sama ketika digunakan pada kelompok kecil.

e. Keuntungan atau Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang minat dan keinginan baru, memotivasi siswa, serta mendorong proses belajar yang lebih baik. Media juga dapat memiliki dampak psikologis terhadap siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, media umumnya

menekankan interaksi antara guru dan siswa. Sementara itu, media Kemp dan Dayton menawarkan manfaat yang lebih spesifik. Beberapa manfaat yang diidentifikasi dalam media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi pelajaran menjadi seragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

f. Kegunaan Media Pembelajaran

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bergantung pada bentuk verbal, tulisan, atau kata-kata.
- 2) Mengatasi berbagai keterbatasan, baik dalam hal ruang, waktu, maupun indera, seperti objek yang terlalu besar atau kecil, peristiwa masa lalu, dan objek yang kompleks.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengurangi sikap pasif di kalangan peserta didik.

2. Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA)

a. Pengertian Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA)

Rumah Belajar Ajaib (RUBA) adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari *smart box*, ditujukan untuk anak-anak yang belajar bilangan cacah. Media ini berbentuk rumah yang terbuat dari bahan tripek dan dihias dengan *cover* menarik untuk memikat perhatian peserta didik. Setiap sisi rumah diberi judul sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, seperti bilangan cacah. Ketika rumah tersebut dibuka, ada beberapa ruang di dalamnya. Di sisi genting, terdapat *Scan QR Barcode* yang mengarahkan ke video pembelajaran dan lagu-lagu tentang bilangan cacah yang bisa diakses melalui *YouTube*, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, ada lagu yang relevan dengan materi yang dapat diakses melalui barcode tersebut. Sisi atas dan kanan menyajikan materi mengenai bilangan cacah serta soal dari operasi penjumlahan dan pengurangan. Sisi bawah digunakan untuk praktik penjumlahan dan pengurangan, sisi kiri berfungsi sebagai tempat penyimpanan jawaban, dan sisi tengah sebagai tempat menyimpan jawaban.³³

Dengan media ini, anak-anak dapat belajar, bereksplorasi, dan menemukan pengetahuan mengenai bilangan cacah serta operasinya. Media ini dianggap penting untuk membantu guru mengatasi tantangan dalam menemukan media yang sesuai, menarik, dan terjangkau untuk

³³ Nur, "Pengembangan Media Pembelajaran Taktik (Kotak Tematik) Dalam Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas 5 Di Sd Masyithoh Skripsi."

pembelajaran bilangan cacah di sekolah dasar.

b. Manfaat Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA)

- 1) Membantu siswa dalam memahami bilangan cacah serta cara pengoperasiannya (penjumlahan dan pengurangan).
- 2) Memungkinkan siswa untuk melakukan operasi hitung dengan cepat sambil bermain.
- 3) Meningkatkan daya konsentrasi anak.
- 4) Meningkatkan kreativitas anak dalam memahami bilangan cacah dan operasinya (penjumlahan dan pengurangan).
- 5) Berfungsi sebagai salah satu alat peraga dalam pembelajaran matematika.
- 6) Menarik perhatian peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.³⁴

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA)

- 1) Buka tirai yang ada dilapisan paling luar Rumah Belajar Ajaib (RUBA)
- 2) Buka pengunci, lalu buka ke-4 sisinya
- 3) Lihatlah bagian sisi atas, kemudian bacalah papan materi yang ada dibagian sisi atas
- 4) Setelah membaca materi lihatlah sisi bagian kanan, lalu pilihlah soal yang telah tertempel di bagian papan soal.

³⁴ T Pramono, "Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Dalam Setiap Kegiatan Pembelajaran," *Universitas Terbuka*, 2017, 1–15, <http://repository.upy.ac.id/1814/2/23>. T. Pramono.pdf.

- 5) Setelah memilih dan mengambil soal, ambilah angka yang tersimpan di kotak penyimpanan dan sesuai dengan angka soal yang kamu pilih.
- 6) Operasikan penjumlahan dan pengurangan pada papan bagian bawah yaitu papan operasi dengan benar.
- 7) Setelah menemukan jawaban, pilih jawaban di sisi bagian kanan, lalu tempelkan ke dalam papan tempel yang berada dibawah papan penyimpanan berwarna putih.³⁵

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA)

1) Kelebihan

- a) Media Rumah Belajar Ajaib ini menarik dan memotivasi siswa berkat tampilan gambar, warna, dan bentuknya.
- b) Mempermudah peserta didik dalam menghitung bilangan cacah.
- c) Membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih mudah dan efisien.
- d) Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran; dengan adanya permainan, mereka dapat menunjukkan kreativitas saat mengerjakan soal yang berbentuk permainan tersebut.
- e) Mendukung keberhasilan peserta didik dalam memahami bilangan cacah serta cara pengoperasian penjumlahan dan

³⁵ Mutiara Maeisa Putri, "Pengaruh Media *Smart Box* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Kelompok B1 Di Tk Pertiwi 1Kabupaten Merangin," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2023, <https://Repository.Unja.Ac.Id/62658/4/COVER.Pdf>.

pengurangan.³⁶

2) Kekurangan

- a) Memerlukan biaya yang cukup tinggi dalam proses pembuatannya.
- b) Media ini cukup besar, sehingga sulit untuk dibawa ke mana-mana.
- c) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dibuat.
- d) Siswa dapat merasa bosan saat menunggu giliran jika penggunaannya tidak cukup.
- e) penggunaan media ini harus tepat, terutama dalam skala kelas besar.³⁷

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian matematika

Kata "matematika" berasal dari bahasa Latin, "mathematika," yang diambil dari kata Yunani "*mathematike*," yang berarti belajar. Istilah "*mathema*" berarti ilmu atau pengetahuan. Matematika juga berkaitan dengan kata "*mathein*" atau "*mathenein*," yang berarti belajar atau berpikir. Dengan demikian, matematika dapat dipahami sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir atau bernalar. Penalaran yang dimaksud adalah penalaran yang jelas dan sistematis, serta memiliki struktur atau keterkaitan yang kuat dengan konsep yang

³⁶ PUTRI.

³⁷ Muhammad Anas, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi Aksara, 2018), hal. 7-8.

nyata dalam kehidupan sehari-hari.³⁸

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini menjadi bekal penting bagi setiap individu, terlihat dari berbagai aktivitas sehari-hari yang tidak terlepas dari matematika, seperti proses jual beli, pengukuran, dan menghitung benda. Ketika mendengar kata "matematika," banyak orang langsung berpikir tentang bilangan, rumus, dan simbol. Oleh karena itu, pandangan ini tidak sepenuhnya salah, karena memang matematika sangat terkait dengan elemen-elemen tersebut.³⁹

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif. Dalam hal ini, kebenaran suatu konsep diperoleh dari kebenaran sebelumnya yang bersifat logis, sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika menjadi jelas dan kuat.

b. Pengertian Bilangan Cacah

Menurut para ahli matematika, bilangan cacah merupakan dasar dari sistem bilangan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dimulai dari angka 0. Ahli matematika seperti Paul Erdős menekankan bahwa bilangan cacah tidak hanya penting untuk penghitungan, tetapi

³⁸ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika," *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (2016): 58–67.

³⁹ Jurnal Pendidikan Matematika, "Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual Untuk" 3, no. 2 (2024): 137–47.

juga sebagai elemen fundamental dalam memahami struktur numerik yang lebih kompleks. Setiap angka dalam rentang ini memiliki fungsi tertentu, dan pembelajaran tentang bilangan cacah memberikan pondasi yang kuat untuk konsep-konsep matematika yang lebih lanjut.⁴⁰

Dari perspektif pendidikan, banyak ahli berpendapat bahwa pengenalan bilangan cacah sejak usia dini sangat penting untuk perkembangan keterampilan matematika. Misalnya, Jean Piaget, seorang ahli psikologi perkembangan, menyatakan bahwa anak-anak mulai memahami konsep bilangan melalui pengalaman konkret. Dengan menggunakan objek fisik untuk menghitung, anak-anak dapat memahami ide dasar tentang bilangan cacah. Keterlibatan aktif dalam proses belajar ini membantu mereka tidak hanya mengenali angka, tetapi juga memahami urutan dan hubungan antar bilangan.⁴¹

Ahli lain, seperti Richard Skemp, berpendapat bahwa pentingnya bilangan cacah terletak pada sifat-sifat dasarnya, seperti sifat tertutup dalam operasi penjumlahan dan perkalian. Ini berarti bahwa hasil dari penjumlahan atau perkalian dua bilangan cacah selalu menghasilkan bilangan cacah lainnya. Sifat ini membantu siswa mengembangkan logika matematika yang kuat dan mempersiapkan mereka untuk memahami konsep yang lebih kompleks, seperti bilangan bulat dan pecahan. Dengan memahami sifat-sifat ini, siswa dapat lebih

⁴⁰ Junaedi Latif and Abdul Wahab, "Pembelajaran Bilangan Cacah Pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan* 7, no. 1 (2024): 26–32, <https://doi.org/10.56467/jptk.v7i1.126>.

⁴¹ Latif and Wahab.

mudah menghadapi tantangan matematika di tingkat yang lebih tinggi.

42

Secara keseluruhan, pandangan para ahli menegaskan bahwa bilangan cacah merupakan elemen kunci dalam pendidikan matematika. Bilangan cacah tidak hanya berfungsi sebagai angka untuk menghitung, tetapi juga sebagai fondasi untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia matematika. Dengan pengajaran yang efektif dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengeksplorasi konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan.

c. Penjumlahan dan Pengurangan

Pengertian penjumlahan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah "proses, cara, atau perbuatan menjumlahkan." Penjumlahan merupakan aturan yang menghubungkan setiap pasangan bilangan dengan bilangan lainnya. Selain itu, penjumlahan memiliki beberapa sifat, di antaranya: sifat pertukaran (komutatif), sifat identitas, dan sifat pengelompokan (asosiatif).⁴³

Pengurangan adalah salah satu operasi dasar dalam matematika yang digunakan untuk mengurangi suatu nilai dari nilai lainnya. Dalam konteks bilangan, pengurangan dilakukan dengan mengurangi angka

⁴² Nur Aprilia Utami and Humaidi, "Analisis Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa SD," *Jurnal Elementary : Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2019): 39–43, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1299>.

⁴³ Lesko Sianturi, "Pengembangan Alat Peraga Garis Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas IV Sekolah Dasar.," *Artikel Ilmiah*, 2017, 1–15, https://repository.unja.ac.id/1541/1/A1D113033-ARTIKEL_ILMIAH_LESKO.pdf.

yang lebih kecil dari angka yang lebih besar. Selain itu, pengurangan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, seperti pengurangan jumlah, biaya, atau waktu. Secara umum, pengurangan menggambarkan proses menghilangkan atau mengurangi jumlah dari suatu total.⁴⁴

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penjumlahan adalah proses penggabungan atau pengumpulan suatu bilangan dengan bilangan lain, sehingga membentuk suatu kelompok. Sementara itu, pengurangan adalah operasi matematika yang digunakan untuk mengurangi satu nilai dari nilai lainnya, menghasilkan selisih di antara keduanya. Pengurangan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, seperti bilangan, biaya, atau waktu, dan merupakan salah satu dasar dalam pembelajaran matematika.

⁴⁴ Andrika Puspitaningrum, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Bilangan Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Divisions) Pada Pembelajaran Pengurangan Bilangan Cacah Matematika Kelas III Di SDN Cipetung," *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 6, no. 2 (2020): 159–67, <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7324>.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dalam materi mengenal bilangan cacah dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode *R&D* adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk baru, serta memvalidasi dan menguji efektivitas produk yang telah diciptakan.⁴⁵

Pengembangan suatu produk berarti memperbarui atau meningkatkan produk yang sudah ada, disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Jenis penelitian ini mengaplikasikan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan *audiens*. Data dari ahli materi mencakup aspek isi pembahasan, penggunaan bahasa, kualitas materi pembelajaran, dan tulisan dalam media. Sementara itu, data dari ahli media mencakup ketepatan penggunaan grafis, daya tarik tampilan, dan kesesuaian tulisan. Data dari *audiens* mencakup wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik. Selain itu, penelitian melibatkan tahapan observasi yang mana dilakukan terhadap proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran yang tersedia di sekolah, serta kebutuhan siswa terkait materi dalam pembelajaran.

⁴⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D."

Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk yang akan diterapkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai model dalam penelitian dan pengembangan ini, di antaranya adalah model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*), model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), model *Plomp*, serta model *Borg and Gall*. Setiap model memiliki pendekatan dan langkah-langkah yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan pengembangan produk yang diinginkan.⁴⁶

B. Prosedur Penelitian

Tahapan dalam penelitian pengembangan menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengembang dalam menciptakan produk. Dalam proses penelitian ini, peneliti menerapkan model yang dikembangkan oleh *Robert Maribe Branch*. Tahapan dalam model *ADDIE* saling terkait, sehingga penting untuk menerapkan model ini secara bertahap dan menyeluruh. Hal ini bertujuan untuk memastikan terciptanya produk atau media pembelajaran yang efektif dan kreatif.⁴⁷

Ada lima tahapan yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk, yaitu media pembelajaran rumah belajar ajaib (RUBA), sesuai dengan model *ADDIE*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

⁴⁶ Khairul Amali, Yenni Kurniawati, and Zuhiddah Zuhiddah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 70, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.

⁴⁷ Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, Kencana, 2014.



Gambar 3.1
Tahapan Model *ADDIE*

1. *Analysis* (analisa)

Analisis adalah langkah awal aspek yang terpenting dalam proses pengembangan, di mana peneliti melakukan penilaian atau evaluasi terhadap kinerja dan kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti mendefinisikan apa yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap produk yang akan dikembangkan, serta menilai kelayakan dan efektivitasnya. Latar belakang pengembangan produk sering kali muncul dari masalah yang ada, baik yang sudah teridentifikasi maupun yang baru. Permasalahan dapat muncul jika produk yang tersedia tidak efektif atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, teknologi yang ada, atau lingkungan belajar. Setelah menganalisis masalah tersebut, penting juga untuk mengevaluasi kelayakan produk yang akan dikembangkan. Proses ini bisa dilakukan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a. Apakah pengembangan media pembelajaran rumah belajar ajaib ini dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran?

- b. Apakah guru dapat menerapkan media rumah belajar ajaib dengan cara baik?
- c. Apakah media ini layak untuk dikembangkan?
- d. Apakah media ini efektif jika diterapkan dalam proses belajar mengajar dikelas ?

Langkah awal yang perlu dilaksanakan oleh peneliti dalam tahap analisis ini adalah melakukan pengamatan dan wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati bahwa guru kurang menggunakan alat peraga atau media. Mengingat permasalahan ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran matematika, khususnya untuk materi bilangan cacah bagi peserta didik di kelas I. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti berencana untuk melakukan intervensi yang lebih efektif guna memudahkan pemahaman materi dalam proses belajar mengajar. Bersumber dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media yang dinamakan Rumah Belajar Ajaib (RUBA) untuk materi bilangan cacah di kelas I MIN 3 Jember.

2. *Design (Desain)*

Tahapan kedua adalah proses merancang produk.⁴⁸ Dalam konteks ini, peneliti mengembangkan media yang disebut Rumah Belajar Ajaib (RUBA). Langkah-langkah dalam tahap desain ini meliputi merumuskan tujuan pembelajaran, memilih strategi yang tepat untuk mencapai tujuan

⁴⁸ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

tersebut, menyusun rencana pembuatan media Rumah Belajar Ajaib, serta menentukan bahan-bahan yang diperlukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek penting dalam pembuatan media sebagai alat pembelajaran. Di tahap ini, desain produk masih dalam bentuk konseptual dan akan berfungsi sebagai acuan untuk proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ketiga adalah kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. Jika sebelumnya menyusun kerangka konsep produk yang perlu dikembangkan, pada tahap pengembangan ini kerangka tersebut diwujudkan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Selain itu, pada tahapan ini juga akan dilaksanakan pembuatan instrumen untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media yang sedang dikembangkan.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi dalam proses penelitian ini, produk yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya akan diterapkan. Tahapan ini memiliki tujuan adalah untuk menguji produk dan mengumpulkan umpan balik mengenai hasil pengembangannya. Untuk mendapatkan respon tersebut, peneliti bisa mengajukan pertanyaan yang relevan dengan tujuan pengembangan produk. Hal ini penting untuk diingat bahwa penerapan ini harus sesuai dengan desain produk yang telah disiapkan.⁴⁹

5. *Evaluation (Evaluasi)*

⁴⁹ Fayrus and Slamet.

Pada tahapan evaluasi, umpan balik disampaikan kepada pengembang produk sehingga produk dapat direvisi berdasarkan hasil evaluasi dan kebutuhan yang belum dipenuhi. Tahapan ini juga memiliki tujuan yaitu untuk mengevaluasi seberapa jauh tujuan pengembangan produk telah tercapai.⁵⁰

C. Uji Coba Produk

Pada tahapan ini, penilaian yang akan dilakukan mencakup beberapa langkah, seperti uji ahli yang melibatkan dua ahli dan uji coba di lapangan. Berikut adalah penjelasan mengenai tahap-tahap tersebut:

1. Tahap Uji Coba Ahli

- a. Ahli Materi dan Ahli Media: Memberikan evaluasi yang berupa kritik dan saran terkait media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).
- b. Analisis oleh Peneliti: Peneliti atau pengembang menganalisis kritik dan saran yang diberikan.
- c. Revisi Media Pembelajaran: Peneliti melakukan perbaikan atau revisi terhadap media berdasarkan umpan balik yang diterima.

Kriteria untuk validator materi dan media adalah dosen dengan gelar minimal S2 di bidang pendidikan. Pada tahap uji ahli ini, diharapkan adanya validasi baik dari segi isi (konten) maupun desain media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian. Peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan penilaian tersebut. Selain penilaian, peneliti juga berharap mendapatkan masukan berupa kritik dan

⁵⁰ Asiva Noor Rachmayani, *Model Pembelajaran ADDIE*, 2015.

saran mengenai media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) yang sedang dikembangkan. Hasil penilaian dan masukan ini berfungsi untuk memastikan apakah produk yang dikembangkan layak dan efektif untuk diterapkan pada tahap selanjutnya.

2. Tahap Uji Coba Lapangan

a. Tahap Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil akan dilaksanakan di MIN 3 Jember Kelas I Imam Muslim dengan jumlah 10 anak, beserta guru kelas.

b. Tahap uji coba lapangan besar (skala besar)

Uji coba skala besar akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, yang melibatkan seluruh siswa kelas 1 sebanyak 29 anak, bersama guru kelasnya.

3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Ahli materi

Sebagai pakar materi dalam pengembangan media pembelajaran, individu ini merupakan seorang magister (S2) di bidang pendidikan.

Pemilihan pakar materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki keahlian dalam bidang yang relevan, yaitu materi bilangan cacah untuk kelas I. Ahli materi dalam proses penelitian ini adalah bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd yang mana ahli materi

akan memberikan evaluasi berupa kritik dan saran terkait pengembangan media Rumah Belajar Ajaib (RUBA).

b. Ahli media

Penilai ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Muhammad Junaidi S. Pd. I., M. Pd. I, yang merupakan dosen dengan keahlian dan pemahaman mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang bertindak dalam penelitian ini adalah guru kelas I Imam Muslim yang mana bertindak sebagai penilai efektivitas penggunaan media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) selama proses pembelajaran.

d. Peserta Didik

Peserta didik kelas I Imam Muslim Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

4. Jenis Data

Jenis data yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.⁵¹

⁵¹ Asiva Noor Rachmayani.

a. Data kualitatif

Data kualitatif yang mana diperoleh dari hasil evaluasi dari para ahli yang mana berupa kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli dalam penelitian. Sementara itu, pada uji lapangan, data kualitatif didapatkan melalui observasi di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui angket dan kuesioner yang disebarakan kepada validator dan siswa untuk menilai pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan angket.

a. Observasi

Pada penelitian ini, proses pengamatan atau observasi yang dilakukan di kelas I Imam Muslim Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 jember. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui kondisi peserta didik, sarana dan prasarana yang ada di dalamnya. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti dalam mengembangkan media tepat sesuai kebutuhan peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah metode yang diterapkan untuk

mengumpulkan beberapa informasi yang didapatkan melalui interaksi antara peneliti dan responden.⁵² Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik wawancara tidak terstruktur, yang dilaksanakan dengan bebas tanpa pedoman wawancara yang sistematis. Pedoman yang diterapkan bersifat umum. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menggali permasalahan dengan cara yang lebih terbuka, di mana informan diminta untuk mengungkapkan pendapat dan ide-ide mereka. Dengan demikian, dalam wawancara jenis ini, peneliti tidak bisa memastikan informasi yang akan didapat, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh informan. Oleh karena itu, selama wawancara, peneliti perlu mencatat dan merangkum informasi yang diberikan oleh informan, karena wawancara ini bersifat fleksibel dan tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai guru kelas I Imam Muslim untuk mengumpulkan data dan mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai masalah yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar di kelas.

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendukung proses penelitian dan memberikan bukti atau data tambahan yang relevan. Berdasarkan pengamatan sebelumnya, ditemukan beberapa temuan, salah satunya adalah jumlah peserta

⁵² Erga Trivaika and Mamok Andri Senubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android," *Nuansa Informatika* 16, no. 1 (2022): 33–40, <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.

didik di kelas satu yang mencapai 29 orang. Beberapa masalah yang muncul adalah terbatasnya media pembelajaran yang tersedia, yang menyebabkan guru kesulitan membuat media yang efektif. Akibatnya, pengajaran hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan di papan tulis. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif, sehingga peserta didik kurang tertarik dan tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan masih sebatas gambar dan papan tulis, yang membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Dampaknya, siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai.

d. Angket (*Kuiseoner*)

Angket adalah Metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi atau pendapat dari mereka disebut sebagai metode angket atau kuesioner.⁵³ Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan terhadap guru dan siswa kelas satu, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dianggap menarik dan mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini merupakan inovasi baru yang belum pernah ada sebelumnya, sehingga penggunaannya diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022),199.

membantu siswa menyerap materi dengan lebih optimal. Dalam data kuisioner menggunakan angket skala likert Adapun angket tersebut meliputi :

- 1) Angket skala likert ahli materi
- 2) Angket skala likert ahli media
- 3) Angket skala likert ahli pembelajaran

e. Tes

Instrumen tes pada penelitian ini berguna untuk mengukur keefektifan produk dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dikerjakan oleh peserta didik sebelum implementasi produk untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum implementasi produk. Kemudian lembar soal *posttest* dikerjakan setelah pengimplementasian produk. Uji soal *pretest* dan *posttest* berupa soal matematika materi Bilangan cacah tentang penjumlahan dan pengurangan, yang meliputi 10 soal tingkat kognitif C1, C2, C3, C4, menurut *Taksonomi Bloom*.

Karakteristik soal sesuai dengan Capaian Pembelajaran fase A pada mata pelajaran matematika elemen bilangan. Soal *pretest* diterima siswa sebelum penerapan media pembelajaran dan soal *posttest* diterima soal setelah implementasi media pembelajaran. Pada soal *pretest* peneliti memberikan lembar soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal dan siswa diarahkan mengerjakan pada lembar tersebut, sedangkan pada soal *posttest* siswa diarahkan untuk

mengerjakan soal pilihan ganda seperti halnya mengerjakan soal *posttest* bedanya hanya terletak pada sebelum dan sesudah penggunaan media.

6. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan melalui berbagai instrumen penelitian akan dianalisis sesuai dengan jenis datanya. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan dianalisis secara deskriptif kualitatif, sementara data hasil uji validitas dan kelayakan produk akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, kesimpulan umum akan diperoleh dengan menyusun data secara sistematis dalam bentuk kata, kalimat, atau kategori objek. Sementara itu, dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif, kesimpulan umum akan diperoleh dengan menyusun data secara terstruktur dalam bentuk angka atau persentase berdasarkan objek penelitian.⁵⁴

a. Analisis kelayakan produk

Analisis kelayakan atau validitas ini dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan produk Rumah Belajar Ajaib. Angket yang dibagikan kepada validator ahli materi dan ahli media digunakan untuk mengukur hasil uji kelayakan. Selanjutnya, hasil yang diperoleh

⁵⁴ Imade Rai Aditya dan Wayan Sujana Wiranta, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD," *Jurnal Paedagogi Dan Pembelajaran*, 2021.

dari pengisian angket tersebut akan dianalisis menggunakan rumus berikut ini :⁵⁵

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor keseluruhan

Setelah persentase hasil kelayakan diperoleh, selanjutnya hasil tersebut dapat dibandingkan dengan tabel kriteria berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

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

b. Analisis keefektifan

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap media pembelajaran rumah belajar ajaib yang dikembangkan oleh peneliti, dengan menggunakan rumus sebagai berikut⁵⁶:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut,

⁵⁵ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

⁵⁶ Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024.

kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori keefektifan media sebagai berikut⁵⁷ :

Tabel 3.2
Tabel Kategori Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 3.3
Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

⁵⁷ Sukarelawan, Indratno, and Ayu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa Rumah Belajar Ajaib yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas I pada Mata Pelajaran Matematika materi Bilangan Cacah adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama *ADDIE* dimulai dengan mengidentifikasi problematika yang dihadapi di lembaga setempat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan di kelas, baik untuk peserta didik ataupun pendidik. Tahap analisis berfungsi untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dan perlu disesuaikan saat pembuatan suatu produk. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan analisis materi, analisis kinerja dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah uraian tahap analisis:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, cara guru mengajar dalam pembelajaran di kelas, cara siswa belajar dan kesulitan

yang dialami siswa ketika proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan observasi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan wawancara kepada guru di MIN 3 Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I yang dilakukan pada tanggal 18 Juni 2024 dengan jenis wawancara semi terstruktur diperoleh hasil dalam penggunaan media pembelajaran, guru masih belum menggunakan dengan maksimal kurangnya media pembelajaran yang tersedia, yang mengakibatkan guru kesulitan dalam membuat media yang efektif. Akibatnya, mereka hanya mengandalkan buku dan menjelaskan materi di papan tulis. Kondisi ini mengurangi variasi dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang antusias dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Media yang digunakan masih terbatas pada gambar dan papan tulis, menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Dampak dari situasi ini adalah kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai. Sehingga perlu dikembangkannya media yang efisien dan praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁵⁸

Kemudian, setelah wawancara dengan guru peneliti juga mewawancarai peserta didik terkait respon mereka pada pembelajaran matematika, siswa cenderung menjawab tidak menyukai pembelajaran matematika karena dirasa sulit dan membosankan.⁵⁹ Dari hasil

⁵⁸ Nur Asia Jamil, "Wawancara Dengan Ustadzah Jamil," 2024., 18 Juni 2024

⁵⁹ Ghazani, "Wawancara Dengan Ghazan," n.d.

wawancara juga diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan memahami bilangan cacah yang masih rendah terutama pada komponen bilangan dan operasi hitung. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi secara langsung kepada siswa.⁶⁰ Beberapa Siswa masih belum hafal pada bilangan cacah, kadang masih ada yang dibolak balik penyebutan angka yang hampir sama dimana pengetahuan tersebut adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, beberapa hal yang ditemukan peneliti dalam analisis kebutuhan, sesuai dengan faktor yang menyebabkan media pembelajaran belum dapat diterapkan dengan maksimal dan kemampuan siswa yang masih kurang, dalam pemahaman materi matematika pada konsep bilangan cacah dalam komponen bilangan dan operasi hitung. Yakni waktu yang belum dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Sehingga hal tersebut mempengaruhi kemampuan siswa dan pemahamannya pada mata pelajaran matematika.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media yang praktis, efisien mudah digunakan dan dan mudah dipahami untuk anak kelas I. Sehingga waktu untuk siswa menggunakan media tersebut dalam disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Yakni Rumah Belajar Ajaib. Media ini diharapkan dapat

⁶⁰ Marta, "Observasi Di MIN 3 Jember," 12 Juni 2024 n.d.

menjadi sarana atau alat bantu agar siswa dapat memahami dan mempelajari mata pelajaran matematika. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik.



Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru kelas I

b. Analisis Materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi bilangan cacah dengan pertimbangan dari wawancara kepada guru kelas I MIN 3 Jember yakni Ibu Nur Asia Jamil. Adanya analisis materi digunakan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang cocok untuk menerapkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti pada peserta didik yakni materi bilangan cacah.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas I yaitu guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran didalam

kelas. Kendala yang dialami terkait waktu, waktu yang digunakan untuk penerapan media, terkadang membuat siswa hanya fokus pada media tanpa memahami muatan materinya.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses penyesuaian kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran Media Rumah Belajar Ajaib yaitu materi bilangan cacah yang didalamnya terdapat pengoperasian penjumlahan dan pengurangannya.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan dan desain adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan Modul Ajar

Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar kurikulum merdeka pada mata pelajaran matematika ruang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA)

Proses pembuatan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib

(RUBA) dirancang menggunakan alat dan bahan yang praktis serta mudah ditemukan di sekitar kita. Media ini terbuat dari triplek, yang membuatnya kuat dan tahan lama. Tahap pertama pembuatan media ini adalah mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti triplek, paku, palu, engsel, bambu, gergaji, karton, kertas klobot, kertas stiker, sterofoam, lem, kain, dan besi. Setelah alat dan bahan terkumpul, semuanya dibentuk menyerupai rumah sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) ini, juga terdapat lembar materi yang dirancang oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva dan ditempelkan di bagian atas papan. Selain itu, ada papan soal yang berisi soal-soal penjumlahan dan pengurangan, serta papan jawaban yang berisi kartu jawaban. Papan pengoperasian digunakan untuk membantu mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan. Terakhir, ada papan penyimpanan untuk menyimpan angka yang digunakan dalam soal-soal tersebut. Lembar materi dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, agar materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

c. Penentuan Validator

Peneliti menentukan siapa yang menjadi validator ahli pada media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) baik itu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penentuan validator harus sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Instrument yang dibuat

oleh peneliti pada tahapan ini ialah instrument validasi ahli media, instrument validasi ahli materi, instrument validasi ahli pembelajaran, lembar soal tes (*pre-test* dan *post-test*). Adapun rancangan instrument dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen angket validasi ahli media mencakup empat tiga kriteria penilaian yakni tampilan media, keterpaduan isi dan materi media, pemakaian, yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1
Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1	Tampilan	Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) memiliki tampilan yang menarik
		Media Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
		Media mudah dibawa
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang
2	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi
		Media sesuai dengan TP
3	Pemakaian	Karakter pemilihan gambar sesuai dengan materi
		Media mudah digunakan serta tidak mudah rusak
		Media meningkatkan suasana belajar menyenangkan
		Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah

Pada lembar instrumen angket uji validasi ahli media disediakan tempat untuk saran dan masukan sehingga validasi ahli bisa memberikan saran dan masukan terkait media Rumah Belajar

Ajaib materi biangan cacah karenakan dengan adanya saran dan masukan dari validasi oleh para ahli dapat digunakan dalam menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib.

2) Instrumen Validasi Ahli Materi

Pada lembar instrumen angket uji validasi ahli materi disediakan tempat untuk saran dan masukan sehingga validasi ahli materi bisa memberikan saran dan masukan terkait media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah di karenakan dengan adanya saran dan masukan dari validasi oleh para ahli dapat digunakan dalam menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).

Tabel 4.2
Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1	Pembelajaran	Penggunaan media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) sangat mudah
		Sistematika penggunaan Rumah Belajar Ajaib (Ruba) runtut, logis, dan jelas
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
2	Kurikulum	Media dapat digunakan guru dan peserta didik
		Materi sesuai dengan kurikulum merdeka
		Media sesuai dengan TP
3	Isi Materi	Media dan materi saling berkaitan
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) berisi konsep yang benar
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) menyajikan materi secara jelas

	Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) menyajikan materi secara lengkap
--	---

3) Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen angket validasi ahli pembelajaran mencakup tujuh kriteria penilaian yakni kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, keamanan penggunaan, kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dapat digunakan secara berulang-ulang.
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) mudah untuk dibawa.
		Ukuran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) sesuai apabila digunakan di kelas.
2.	Tampilan Media	Desain media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik.
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi <i>layout</i> .
		Kesesuaian gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dengan materi.
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.
		Tampilan gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik bagi peserta didik.
3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.
		Kalimat yang digunakan dapat

		dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.
		Penggunaan warna pada Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik.
		Kesesuaian tata letak gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA).
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) aman untuk peserta didik.
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.
6.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA).
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.
7.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik

Pada lembar instrumen angket uji validasi ahli pembelajaran disediakan tempat untuk saran dan masukan sehingga validasi ahli bisa memberikan saran dan masukan terkait media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi pembagian bilangan cacah di karenakan dengan adanya saran dan masukan dari

validasi oleh para ahli dapat digunakan dalam menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).

3. Pengembangan (*Develoment*)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan model *ADDIE* adalah tahap Pengembangan. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk yang nyata. Proses ini melibatkan validasi dari ahli media, ahli materi, serta uji coba skala kecil untuk mengevaluasi kelayakan produk Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA). Selama tahap validasi, produk akan direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari para validator.

Pada uji coba skala kecil, dilakukan percobaan dengan 10 siswa kelas I Imam Muslim MIN 3 Jember. Dari 10 siswa tersebut, terlihat bahwa kemampuan mereka bervariasi, yang dapat dilihat dari mereka saat menggunakan media (RUBA). Beberapa siswa cepat tanggap dan bisa mengikuti instruksi dari peneliti dengan baik, sementara beberapa lainnya masih kesulitan. Dari hasil uji coba ini, peneliti menyadari pentingnya persiapan yang lebih matang sebelum media ini diterapkan pada siswa secara lebih luas, terutama untuk memastikan kesiapan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun begitu, media (RUBA) sudah dianggap layak digunakan, berdasarkan tanggapan dan respons positif dari siswa. Namun, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, terutama terkait dengan kesiapan siswa

saat implementasi. Secara keseluruhan, peserta didik merasa puas dengan pengalaman belajar menggunakan media yang unik seperti (RUBA). Selanjutnya, data hasil validasi dari ahli media dan ahli materi akan dijelaskan lebih lanjut.

a. Pemilihan Bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Berikut ini pemilihan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA), antara lain :

- 1) Triplek yang digunakan sebagai sisi rumah.
- 2) Bambu yang digunakan untuk pelapis dinding atas.
- 3) Ensel yang digunakan untuk menggabungkan sisi satu dengan sisi lainnya.
- 4) Kayu sebagai penyangga ke-empat sisi bagian atap.
- 5) Stiker Vinyl yang tahan air.
- 6) Kertas kado metalik
- 7) Paku untuk menggabungkan bambu dengan triplek
- 8) Sapu ijuk untuk melapisi genting
- 9) Sterofoam digunakan untuk menempelkan tempat soal dan jawaban
- 10) Paku mading digunakan untuk menusukkan soal dan jawaban pada sterofom yang dilapisi dengan kertas kado metalik

b. Pembuatan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah dari pembuatan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) adalah sebagai berikut :

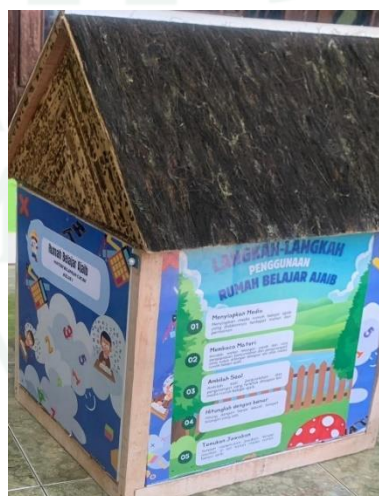
- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- 2) Memotong triplek dengan ukuran 35 cm x 40 cm untuk bagian 4 sisinya, dan ukuran 15 cm x 10 cm untuk bagian atapnya.
- 3) Memotong kayu dengan panjang 35 cm.
- 4) Memotong bambu dari pendek hingga panjang sampai membentuk bangun segitiga, dengan disesuaikan bentuk atapnya.
- 5) Memotong gabus styrofoam dengan disesuaikan dengan ukuran sisinya sampai empat bagian.
- 6) Lapsi gabus dengan kertas kado metalik.
- 7) Tempelkan kartu jawaban dan kartu soal yang telah di siapkan sebelumnya menggunakan paku mading.
- 8) Menempelkan stiker pada ke empat sisinya dengan motif angka dan penjumlahan.
- 9) Menempelkan stiker untuk materi ajar dan juga judul pada setiap sisinya.
- 10) Media pembelajaran rumah belajar ajaib siap untuk digunakan



Gambar 4.2
Bagian luar sebelum direvisi



Gambar 4.3
Papan materi sebelum direvisi



Gambar 4.4
Langkah-langkah penggunaan media belum direvisi

Media Rumah Belajar Ajaib yang dibuat terdapat papan materi, papan soal, papan pengoperasian dan papan penyimpanan.

c. Validasi Para Ahli

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yakni validator media, validator materi dan validator pembelajaran. Validator media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., validator materi oleh Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd., dan validator pembelajaran dilakukan oleh guru kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yakni Ibu Nur Asia Jami, S. Pd. Proses dari validasi para ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan pada media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran terutama mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan cacah.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, dan keamanan penggunaan. Ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.4
Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Tampilan	Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) memiliki tampilan yang menarik				√
		Media Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				√
		Media mudah dibawa				√
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang				√
2	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi				√
		Media sesuai dengan TP				√
		Karakter pemilihan gambar sesuai dengan materi			√	
3	Pemakaian	Media mudah digunakan serta tidak mudah rusak				√
		Media meningkatkan suasana belajar menyenangkan				√
		Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah				√
Jumlah Skor			39			

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dari kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembelajaran

Matematika Prodi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.5
Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Pembelajaran	Penggunaan media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) sangat mudah			√	
		Sistematika penggunaan Rumah Belajar Ajaib (Ruba) runtut, logis, dan jelas			√	
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				√
		Media dapat digunakan guru dan peserta didik				√
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				√
		Media sesuai dengan TP			√	
		Media dan materi saling berkaitan				√
3	Isi Materi	Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) berisi konsep yang benar				√
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) menyajikan materi secara jelas				√
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) menyajikan materi secara lengkap			√	
Jumlah Skor			36			

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik. Ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Nur Asia Jamil. S. Pd, selaku guru kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Tabel 4.6
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).				√
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dapat digunakan secara berulang-ulang.				√
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) mudah untuk dibawa.				√
		Ukuran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) sesuai apabila digunakan di kelas.				√
2.	Tampilan Media	Desain media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik.				√
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.				√
		Kesesuaian gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dengan materi.				√
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				√
		Tampilan gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik bagi peserta didik.				√
3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				√
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				√
		Penggunaan warna pada Rumah Belajar Ajaib				√

		(RUBA) menarik.				
		Kesesuaian tata letak gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA).			√	
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) aman untuk peserta didik.				√
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				√
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum				√
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				√
6.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA).				√
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.				√
7.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkai berpikir peserta didik.				√
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik				√
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.				√
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				√
Jumlah Skor			91			

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi merupakan tahap lanjutan dari tahapan

pengembangan. Tahapan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember setelah menggunakan media pembelajaran. Media yang sudah dirancang dan dikembangkan kemudian di implementasikan atau di terapkan kepada peserta didik setelah revisi sesuai dengan kritik dan saran oleh para ahli sehingga mencapai kelayakan. Setelah proses validasi, poster diuji cobakan kepada peserta didik kelas I Madrasah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.



Gambar 4.5
Proses Pembelajaran

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran. peneliti menyampaikan materi bilangan cacah (pengoperasian bilangan cacah) melalui media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).



Gambar 4.6
Proses Pelaksanaan *Pre-test*

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik dalam mengerjakan soal *pre-test* untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).



Gambar 4.7
Uji Coba Produk Kelompok Skala Kecil

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil pada penggunaan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).



Gambar 4.8
Uji Coba Produk Kelompok Besar

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik dalam uji coba kelompok besar pada penggunaan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).



Gambar 4.9
Pelaksanaan *Post Test*

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peserta didik dalam mengerjakan soal *post-test* untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data keefektifan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika dari *pre-test* dan *post-test* dan angket respon peserta didik. Pengujian produk

pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest -Posttest N-gain Score*. Sedangkan analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA). Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* setiap peserta didik ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.7
Hasil *Pre-tes* dan *Post-test*

No	Pre Test	Post Test
1	40	80
2	40	90
3	10	80
4	-	90
5	30	-
6	-	-
7	-	90
8	10	90
9	-	90
10	-	80
11	40	70
12	50	100
13	10	90
14	30	70
15	40	80
16	40	-
17	20	90
18	30	70
19	-	90
20	30	70
21	30	100
22	20	90
23	30	90
24	-	-
25	-	80
26	40	90

27	30	100
28	20	90
29	-	-

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model *ADDIE*. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai kelayakan dan efektivitas pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh, pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) untuk mata pelajaran Matematika, khususnya materi bilangan cacah, melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) efektif bagi peserta didik.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah. Adapun hasil analisis kelayakan dari tiga validator ahli yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran, sebagai berikut :

a) Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, dan keamanan penggunaan. Ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,

M.Pd.I., dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan per kriteria
1.	Tampilan	1	4	16	100 %	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
2.	Keterpaduan Isi Materi	1	4	11	91,6%	Sangat Layak
		2	4			
		3	3			
3.	Pemakaian	1	4	12	100%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
Jumlah			39	39	97,5%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor keseluruhan

Hasil dari validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 97,5% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak. Dalam hasil validasi ahli media, peneliti tidak hanya

mendapatkan skor penilaian, tetapi juga menerima kritik dan saran dari validator ahli media. Saran-saran tersebut kemudian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.9
Hasil Kritik dan Saran dari Validasi Ahli Media

Nama Validator Ahli Media	Kritik dan Saran
Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.	<ul style="list-style-type: none"> Sebaiknya kata ajaib pada judul bisa di cover pada media dengan dilengkapi tirai estetis yang warnanya matching dengan kayu / rumah kayu.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dari kesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembelajaran Matematika Prodi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.10
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan per kriteria
1.	Pembelajaran	1	3	14	87,5 %	Sangat Layak
		2	3			
		3	4			
		4	4			

2.	Kurikulum	1	4	11	91,6%	Sangat Layak
		2	3			
		3	4			
3.	Isi Materi	1	4	11	91,6%	Sangat Layak
		2	4			
		3	3			
Jumlah		36	36	90%	Sangat Layak	Sangat Valid
Keterangan Akhir						Sangat Valid

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor keseluruhan

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan skor presentase sebesar 90% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

c) Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik. Ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Nur Asia Jamil, S. Pd., selaku guru kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

Tabel 4.11
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan per kriteria
1.	Kepraktisan Media	1	4	16	100%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
2.	Tampilan Media	1	4	20	100%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
		5	4			
3.	Kelayakan Kefrafikan	1	4	15	93,75%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	3			
4.	Keamanan Penggunaan	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
6.	Ketentuan Materi	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
7.	Kesesuaian Dengan Karakter Peserta Didik	1	4	16	100%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
Jumlah			91	91	98,9%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{91}{92} \times 100\% = 98,9 \%$$

Keterangan :

- P : Angka presentase
 F : Skor yang diperoleh
 N : Skor keseluruhan

Hasil dari validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 98,9% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

2. Analisis keefektifan

Keefektifan produk pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah dapat diketahui dengan hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dan nilai *post-test* diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA). Untuk mengukur keefektifan dari hasil *pre-test* dan *post-test* peneliti menggunakan uji Normalitas Gain atau disebut *N-Gain Score* dikarenakan peneliti menggunakan model *one group pre-test post-test*. Berikut ini data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran *N-gain score* ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Pre-Test dan Post-Test Ngain

No	Pre Test	Post Test	NGAIN
1	40	80	.67
2	40	90	.83
3	10	80	.78
4	-	90	
5	30	-	

6	-	-	
7	-	90	
8	10	90	.89
9	-	90	
10	-	80	
11	40	70	.50
12	50	100	1.00
13	10	90	.89
14	30	70	.57
15	40	80	.67
16	40	-	
17	20	90	.88
18	30	70	.57
19	-	90	
20	30	70	.57
21	30	100	1.00
22	20	90	.88
23	30	90	.86
24	-	-	
25	-	80	
26	40	90	.83
27	30	100	1.00
28	20	90	.88
29	-	-	

Tabel 4.13

Hasil Pembagian Ngain Score

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN	18	.50	1.00	.7918	.16083
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil nilai *pretest-posttest* dengan menggunakan analisis *N-Gain* menghasilkan rata-rata

nilai sebesar 0,7918 dengan kategori Tinggi. Dengan klasifikasi tafsiran nilai presentase rata-rata sebesar 79,18 % tergolong dalam kategori efektif. Yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 79% setelah adanya pengembangan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Matematika khususnya pada materi bilangan cacah.

C. Revisi Produk

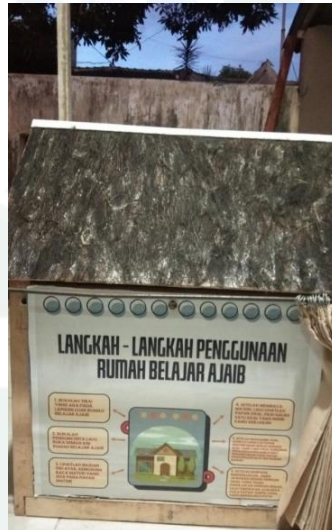
Pada revisi produk awal dilakukan dengan mengikuti kritik dan saran oleh tiga ahli validasi yakni ahli validasi media, ahli validasi materi, dan ahli validasi pembelajaran. Jumlah skor yang diperoleh dari validator ahli media dan validator ahli materi dikategorikan sangat layak, dan validator ahli pembelajaran dikategorikan sangat layak, akan tetapi masih ada beberapa kritik dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah di kelas I Madrasah ibtidaiyah negeri 3 Jember.



Gambar 4.10
Rumah Belajar Ajaib tampak luar setelah direvisi



Gambar 4.11
Papan materi setelah direvisi



Gambar 4.12
Langkah-langkah penggunaan media Rumah Belajar Ajaib setelah direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) ini terbuat dari triplek dengan ukuran 40 cm panjang dan 35 cm tinggi. Media pembelajaran ini memiliki beberapa bagian, antara lain papan soal, papan jawaban, papan operasional, papan penyimpanan, dan papan materi. Hasil yang diperoleh dari pengembangan media RUBA ini memungkinkan siapa saja untuk mengembangkannya. Media ini dibuat dengan proses yang cukup mudah, alat dan bahannya pun mudah di temukan dilingkungan, serta bahan-bahan yang dipilih sudah mempertimbangkan aspek keawetan dan ketersediaannya.

Proses pengembangan media ini mengikuti model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap, pertama adalah analisis, kedua desain atau perencanaan, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan terakhir evaluasi. Sebelum dilakukan uji coba, media ini terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan media ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) telah dinyatakan valid (layak) setelah melalui proses validasi oleh tiga validator.

Penilaian dari ahli media, Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97,5%, dengan kategori layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Penilaian dari ahli materi, Bapak

Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd., diperoleh persentase kelayakan sebesar 90%, dengan kategori layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah adanya revisi. Sementara itu, Hasil evaluasi atau verifikasi dari ahli pembelajaran (pendidik), Ibu Nur Asia Jamil, S.Pd., menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98,9%, dengan kategori layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah adanya revisi. Berdasarkan persentase kelayakan terbesar, yaitu 95%, media ini dikategorikan sangat baik dan layak digunakan dalam proses belajar pengajar dikelas.

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

1. Saran Pemanfaatan Poduk

Beberapa saran untuk memanfaatkan media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) diantaranya :

- a. Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian dan serius.
- b. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat.
- c. Keaktifan siswa diharapkan semakin meningkat selama proses pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib untuk mata pelajaran matematika dapat digunakan di semua kelas di sekolah terkait, Bahkan di seluruh sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah lainnya. di Kota

Jember. Namun, dalam penyebarluasan produk ini, perlu memperhatikan karakteristik peserta didik agar produk tersebut dapat dimanfaatkan dengan efektif dan memberikan manfaat maksimal.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian ini hanya dilaksanakan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Akan lebih baik jika pengembangan media ini dapat diterapkan di kelas atas atau penelitian ini juga dapat diterapkan di lingkungan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Untuk semua pihak yang bermaksud mengembangkan produk ini lebih lanjut, disarankan agar merancang media dengan tampilan yang lebih menarik dan menambah materi yang lebih luas, namun tetap mudah dipahami.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 9–20.
- Amali, Khairul, Yenni Kurniawati, and Zuhiddah Zuhiddah. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.
- Andriani, Dessi, and Miftahul Jannah. "The Influence of Use of Rupintive Media on Literation of Group B Children In Ra Ar-Roudhloh Tenggara Keluang District, Musi Banyuasin District." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4190–4201.
- Audie, Nurul "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar." *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.
- Dkk, Muhammad Hasan. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2017.
- Faishol, Riza, Meliantina Meliantina, Eka Ramiati, Ellyana Ilsan Eka Putri, and Syu'adah Murni Rahayu. "Pendampingan Kegiatan Pembelajaran Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19." *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2021): 92–100. https://doi.org/10.29062/abdi_kami.v4i1.519.
- Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.
- Ghazani, Ghazani. "Wawancara dengan Ghazani," n.d.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hikam, Hilmi Manba'ul. "Pengembangan Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Oktober 2023 Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum," 2023.
- Latif, Junaedi, and Abdul Wahab. "Pembelajaran Bilangan Cacah Pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan* 7, no. 1 (2024): 26–32. <https://doi.org/10.56467/jptk.v7i1.126>.
- Magdalena, Ina, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

- Maharani, Yuliana Ayu, Supriadi Joko, and Cicilia Novi Primiani. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Pesawat Sederhana Kelas V SDN Gunungsari, Kabupaten Madiun." *Prosiding Seminar Nasional Hayati VI*, no. September (2018): 447–52.
- Marta . "Observasi Di MIN 3 Jember," n.d.
- Murafika Jurnal Pendidikan. "Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual Untuk" 3, no. 2 (2024): 137–47.
- Mufarizuddin, Mufarizuddin. "Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di TK Pembina Bangkinang Kota." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 62. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>.
- M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang : Lentera Hati, 2020).
- Nur, Baiti. "Pengembangan Media Pembelajaran Taktik (Kotak Tematik) Dalam Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas 5 Di Sd Masyithoh Skripsi," 2023.
- Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *Journal of Physics: Conference Series* 1321, no. 2 (2019): 171–87. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Pendidikan, Jurnal, Teknologi Terapan, Dina Kasputri, Layil Safitri, and Emy Harianti. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101961 Timbang Deli" 01, no. 03 (2024): 113–23.
- Pramono, T. "Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Dalam Setiap Kegiatan Pembelajaran." *Universitas Terbuka*, 2017, 1–15. <http://repository.upy.ac.id/1814/2/23>. T. Pramono.pdf.
- Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana, 2014.
- Purnama, Martini Dwi, Edy Bambang Irawan, and Cholis Sa'dijah. "Pengembangan Media BOox Mengenal Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 SDN Gadang 1 Kota Malang." *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2019): 46–51. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm>.
- Puspitaningrum, Andrika. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Bilangan Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Divisions) Pada Pembelajaran Pengurangan Bilangan Cacah Matematika Kelas III Di SDN Cipetung." *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 6, no. 2 (2020): 159–67. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7324>.

- Putri, Lailatul Usriyah and Risanatih Maulidiya. *Media Pembelajaran*. Jember: IAIN Jember Press, 2021.
- Putri, Mutiara Maeisa. “Pengaruh Media Smart Box Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Kelompok B1 Di Tk Pertiwi 1Kabupaten Merangin.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2023. <https://repository.unja.ac.id/62658/4/COVER.pdf>.
- Rachmayani, Asiva Noor *Model Pembelajaran ADDIE*, 2015.
- Sari, Findy. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pertidaksamaan Pada Materi Linear Satu Variabel Kelas X Raudlatus Syabab Jember*. 2023, 2024.
- Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Shiddiq, Al Arif Billah. “Wawancara Dengan Ustadz Arif,” 2024.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian AlQur'an)*. Jakarta: Lentara Hati, 2002.
- Siagian, Muhammad Daut. “Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika.” *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, no. 1 (2016): 58–67.
- Sianturi, Lesko. “Pengembangan Alat Peraga Garis Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas IV Sekolah Dasar.” *Artikel Ilmiah*, 2017, 1–15. https://repository.unja.ac.id/1541/1/A1D113033-ARTIKEL_ILMIAH_LESKO.pdf.
- Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.” *Bandung Alf*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*, 2024.
- Trivaika, Erga, and Mamok Andri Senubekti. “Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android.” *Nuansa Informatika* 16, no. 1 (2022): 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.
- Usriyah, Mohammad Kholil dan Lailatul. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung, 2021.
- Utami, Nur Aprilia, and Humaidi. “Analisis Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa SD.” *Jurnal Elementary : Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2019): 39–43.

<http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1299>.

Wahyudin, Ahmad. *Pembelajaran Matematika Era Digitalisasi*. Sleman: Deepublish, 2023.

Wiranta, Imade Rai Aditya dan Wayan Sujana. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD." *Jurnal Paedagogi Dan Pembelajaran*, 2021.

Zahro, Nurul Latifatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember," 2024.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Marta Dwi Lestari
NIM : 212101040024
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember" adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian-bagiannya yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 25 November 2024
Saya menyatakan



Marta Dwi Lestari
212101040024

Lampiran 2

Matriks Penelitian

JUDUL	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	<p>1. Bagaimana validitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember ?</p> <p>2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) materi bilangan cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?</p>	<p>1. Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA)</p> <p>2. Pembelajaran Matematika</p>	<p>1. Validitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA)</p> <p>2. Efektifitas media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA)</p>	<p>1. Observasi</p> <p>2. Wawancara</p> <p>3. Hasil angket validasi ahli media dan materi</p> <p>4. Hasil angket respon guru dan peserta didik</p> <p>5. Hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i></p> <p>6. Dokumentasi</p>	<p>1. Jenis penelitian <i>Research and development</i> model <i>ADDIE</i></p> <p>2. Prosedur penelitian: Model Pengembangan <i>ADDIE</i></p> <p>3. Tahapan Penelitian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) <i>Design</i> (perencanaan) <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran) <i>Implementation</i> (implementasi produk) <i>Evaluation</i> (evaluasi produk)

Lampiran 3



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

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427006 Kode Pos: 68135
 Website [www/http://tik.uinkhas-jember.ac.id/](http://tik.uinkhas-jember.ac.id/) Email: tarbiyah.iainjember@igmail.com

Nomor : B-8789/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Jl. Mahoni No.20, Area Sawah/Kebun, Wirolegi, Kec. Sumbersari,

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

NIM : 212101040024
 Nama : MARTA DWI LESTARI
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Rumah Belajar Ajaib(RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember" selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dedi Ependi, S.Ag., M.M. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Oktober 2024

Dekan,

Dekan Bidang Akademik,

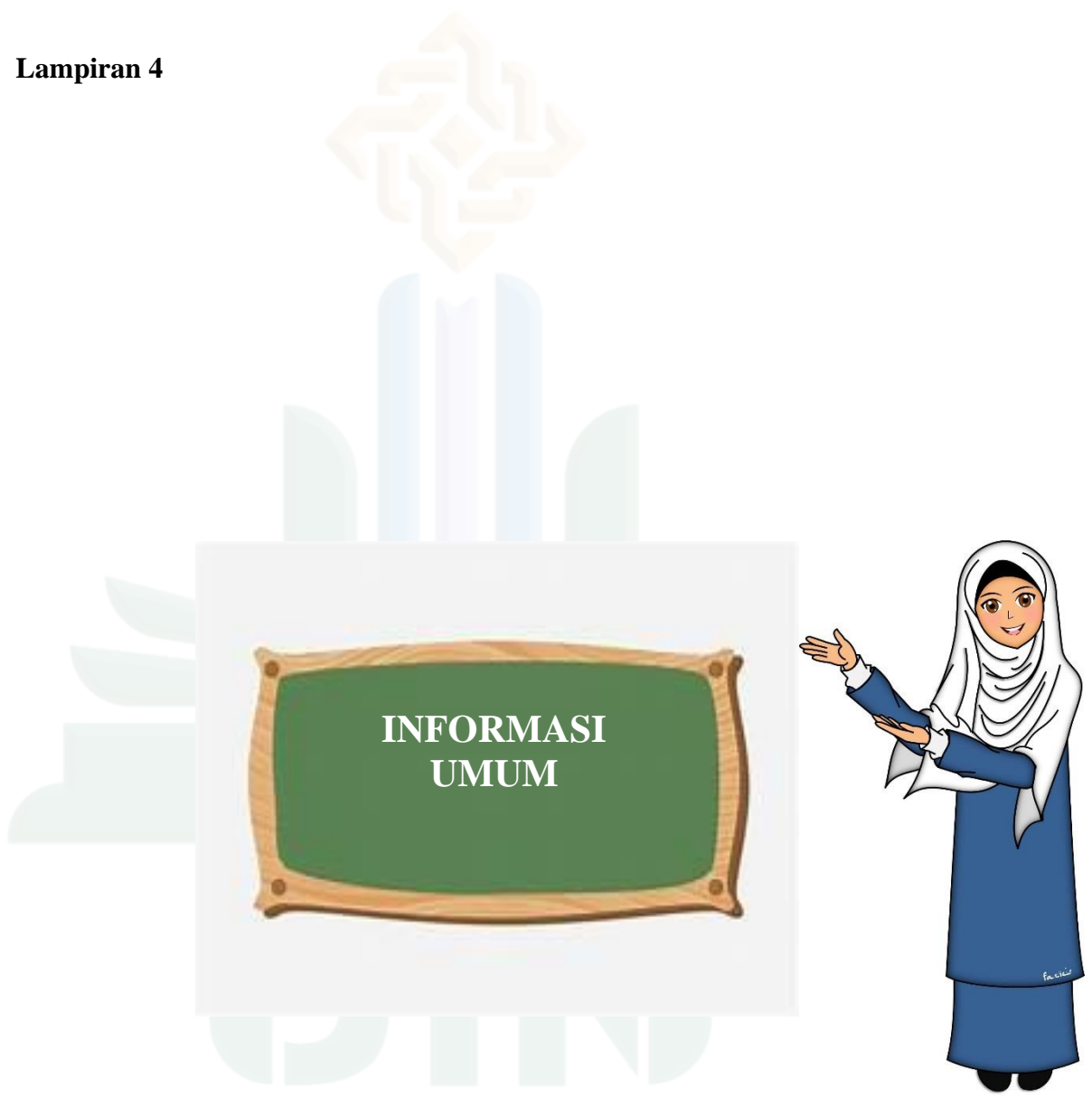


MOTIBUL UMAM

KE

IQ

Lampiran 4



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Identitas Penulis Modul

Nama Penyusun	:	Marta Dwi Lestari
Nama Institusi	:	MIN 3 Jember
Jenjang Pendidikan	:	MI
Tahun Pelajaran	:	2024
Fase/ Kelas	:	A/ I
Mata Pelajaran	:	Matematika
Ruang Lingkup	:	Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan cacah sampai dengan 30
Elemen	:	Bilangan
Alokasi Waktu	:	1 pekan (3 JP)

Kompetensi Awal

Peserta didik yang sebelumnya sudah mengenal operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah

Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin (P5P2RA)

Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia

Mandiri ditunjukkan dengan berusaha menyelesaikan tugasnya secara individu.

Berkebinean Global ditunjukkan dengan Bekerjasama tanpa memandang suku dan ras

Gotong royong/ *syura* ditunjukkan dengan menyelesaikan tugas secara bersama-sama/ berkelompok

Bernalar kritis ditunjukkan dengan mampu menganalisa masalah terkait dengan bilangan cacah selama proses belajar

Cinta tanah air dan *muwatanah* ditunjukkan dengan bekerja keras rajin belajar dan menghargai usaha teman

Ta,addub mengikuti pembelajaran sampai dengan selesai serta mengikuti tata tertib di dalam kelas

Sarana dan Prasarana

- Media : Ruang Kelas, *white board*,
- Sumber belajar : LKPD, buku teks, modul, tautan

Target Peserta Didik

Peserta didik reguler

Jumlah 29 siswa

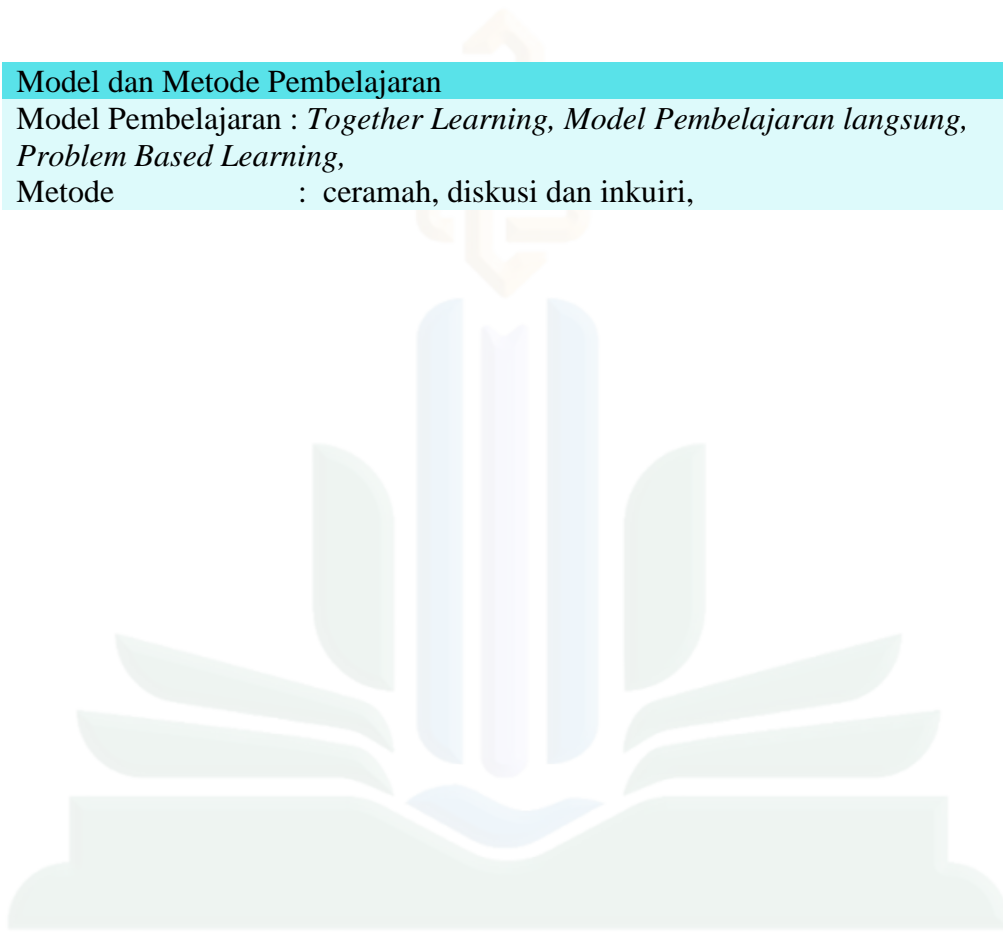
Moda Pembelajaran

Luring/ tatap muka

Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Together Learning, Model Pembelajaran langsung, Problem Based Learning,*

Metode : ceramah, diskusi dan inkuiri,



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati media Rumah Belajar Ajaib (RUBA), peserta didik dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 30

Pemahaman Bermakna

Penting bagi peserta didik untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan itu peserta didik dapat menentukan jumlah dari kelompok benda dengan berbagai cara yaitu dengan menghitung maju, pasangan bilangan, dan nilai tempat. Selain itu juga dapat memudahkan peserta didik dapat menghitung banyak benda yang ada di sekitar.

Kata Kunci

- Bilangan
- Nama bilangan
- Penjumlahan
- Pengurangan

Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN I

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mengamati media Rumah Belajar Ajaib (RUBA), peserta didik dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah

Kegiatan awal (25')

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a
 1. Memeriksa kehadiran siswa, kerapihan pakaian dan kebersihan kelas dan memastikan siswa duduk dengan nyaman, bersama siswa membuat kesepakatan kelas
 2. Guru mengajak peserta didik untuk membiasakan kegiatan literasi membaca buku selama 15 menit.
 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyanyikan lagu "satu di tambah satu"
 4. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan pembelajaran, kata kunci topik, langkah pembelajaran menggunakan model *PBL*, metode penilaian yang akan dilaksanakan
 5. Kesepakatan kelas : Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap bekerja sama yang akan dikembangkan dalam pembelajaran
 6. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

Bagaimana cara melakukan penjumlahan?

7. Guru menyampaikan apersepsi dengan cara menunjukkan beberapa figura yang ada di kelas kemudian guru meminta peserta didik untuk menghitung berapa jumlah figura yang ada di kelas.

Kegiatan Inti (60')

Model Pembelajaran PBL

Mengorientasikan masalah

- a. Guru menampilkan sebuah video pembelajaran yang mana di dalamnya terdapat soal matematika sederhana
- b. Melalui link :
<https://drive.google.com/drive/folders/10eFl6EuwdS0QpaWXR4twWwGskYAToQ7>
- c. Guru mengajak peserta didik melakukan tanya jawab mengenai cara menyelesaikan soal tersebut.
- d. Bagaimana cara menyelesaikan soal tersebut ?
- e. Guru akan membagi kelompok menjadi 5 kelompok
- f. Guru akan meminta setiap kelompok untuk mengerjakan soal di media rumah belajar ajaib secara bergantian.
- g. Guru membimbing peserta didik untuk membaca langkah-langkah penggunaan media di sisi depan rumah belajar ajaib
- h. Peserta didik beserta kelompoknya membaca papan materi, dan dilanjutkan mengambil soal, dan dikerjakan di papan pengoprasian dengan kelompoknya.
- i. Guru memberikan aplous kepada kelompok yang berhasil mengerjakan dengan benar.
- j. Guru memotivasi siswa untuk memperhatikan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
- k. Guru menjelaskan cara penjumlahan dan pengurangan menggunakan alat peraga media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA).
- l. Berikut langkah-langkahnya :
 - 1) Guru memberikan contoh pengerjaan soal penjumlahan, misalnya soal :
 - a. Berapakah hasil dari penjumlahan $18 + 9 = \dots$
 - b. Berapakah hasil dari pengurangan $16 - 8 = \dots$
 - 2) Guru menampilkan cara menyelesaikan menggunakan alat peraga media Rumah Belajar Ajaib (RUBA).
1. Mengorganisasikan kerja peserta didik
 - a. Setelah menjelaskan cara menyelesaikan menggunakan alat peraga berupa media Rumah Belajar Ajaib (RUBA), guru dibantu dengan peserta didik membentuk kelompok menjadi 5 kelompok.
 - b. Guru meminta setiap kelompok untuk membuat soal matematika sederhana untuk melihat sampai mana pemahaman peserta didik terkait materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.
2. Melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan
 - a. Guru meminta tiap kelompok untuk saling bertukar soal yang telah dibuat.
 - b. Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang disajikan dalam LKPD bersama teman kelompoknya.
 - c. Guru akan menunjuk perwakilan salah satu kelompok untuk maju dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan di lanjut sampai

- kelompok terakhir.
- d. Peserta didik bersama guru mengoreksi bersama hasil pekerjaan tiap kelompok.
 - e. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila masih kurang memahami tentang materi penjumlahan dan pengurangan .
 - f. Guru memberikan aplouse
 - g. Bersama sama dengan siswa menyerukan yel-yel

Kegiatan Akhir (20')

1. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik yang memberikan jawaban yang kurang tepat
2. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
3. Peserta didik beserta guru melakukan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung
4. Mengakhiri pembelajaran dengan bacaan *hamdalah*

Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk peserta didik yang sudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik lebih jauh disarankan untuk menganalisis pemecahan masalah terkait topik ini dari berbagai referensi yang relevan
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (*Joyfull learning*)
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini disarankan untuk belajar kembali tentang sudut dan jenis-jenisnya di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan peserta didik.
- peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya (*tutor sebaya*)

Asesmen

1. Asesmen Diasnotik (sebelum pembelajaran)

Pertanyaan		Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian pernah belajar materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 30 sebelumnya ?		
2.	Apakah kalian ingin menguasai materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 30 dengan baik?		
3.	Apakah kalian sudah siap belajar dengan metode <i>PBL</i> ?		

2. Penilaian Sikap

Tabel Penilaian Sikap

No	NPD	Aspek yang dinilai			n	Ket
		1	2	3		

		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran				Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh				Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

$$N_s = \frac{n}{12} \times 100 = \dots$$

Keterangan:

n adalah total penilaian (jumlah skor)

N adalah Nilai untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran

Tabel Indikator Berdoa

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdoa
2	Peserta didik ikut berdoa, tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik ikut berdoa, tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh

2. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

Indikator Bersyukur

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak mengucapkan rasa syukur
2	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak sungguh-sungguh
3	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi kurang sungguh-sungguh
4	Peserta didik mengucapkan rasa syukur dengan sungguh-sungguh

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan

Indikator Kesadaran

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan
2	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi tidak sungguh-sungguh
3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan tetapi kurang sungguh-sungguh

4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan dengan sungguh-sungguh
---	---

3. Penilaian Kognitif

A. Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)

Asesmen Formatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran khususnya saat siswa melakukan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis

1. Tehnik Asesmen : observasi, unjuk kerja, paper tes
2. Bentuk Asesmen : Pedoman/ Lembar Observasi, pilihan ganda, uraian obyektif, uraian non obyektif

B. Assesment Sumatif Ruang Lingkup

Asesmen Sumatif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru setelah selesai melakukan pembelajaran satu ruang lingkup materi penjumlahan dan pengurangan

1. Tehnik Assesmen : paper tes
2. Bentuk assesmen : pilihan ganda, menjodohkan, Uraian obyektif dan uraian non obyektif

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasaan dan kedalaman materi yang mengarah pada *hight order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam efektif

Remidi

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan. Bisa melakukan bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian
- Program remidi dilakukan di luar jam belajar efektif

Refleksi Peserta Didik

	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1.	Apa saja yang telah kalian pelajari?	

2.	Bagian manakah yang menurut kalian hal paling sulit dari materi ini?	
3.	Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajar materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5.	Apa manfaat dari yang kalian pelajari selama ini?	
6.	Bagaimana perasaan kalian selama belajar materi ini?	
7.	Nilai – nilai apa yang kalian dapatkan selama belajar materi ini?	
8.	Jika kalian diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5 berapa bintang yang akan kalian berikan kepada usaha yang telah kalian dilakukan?	

Refleksi Guru

1. Bagaimana membuat peserta didik merasa nyaman di madrasah?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuannya?
4. Bagaimana membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik?
5. Apakah semua peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajaran?
6. Kesulitan apa yang dialami peserta didik?
7. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Pengertian Penjumlahan

Penjumlahan merupakan penggabungan kumpulan benda yang dilambangkan "+"

Contoh operasi penjumlahan :

- a. Ibu mempunyai bunga matahari 5 dina mempunyai bunga mawar 3 berapakah jumlah bunga keduanya ?

Jawab :



2. Pengertian Pengurangan

Pengurangan berarti banyaknya berkurang.

Contoh:

- a. Ibu membeli 5 buah jeruk. 2 buah jeruk dimakan, berapakah sisa jeruk ibu ?

Jawab :



Glosarium

- Bilangan = Sarana atau alat untuk menyatakan banyak benda atau urutan.
- Lambang bilangan = Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan.
- Nama bilangan = Cara membaca angka
- Penjumlahan = Penggabungan kumpulan benda dan dilambangkan "+"
- Pengurangan = Pengambilan sebagian dari kumpulan benda dan dilambangkan "-"

Daftar Pustaka

- Tim Penyusun. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbud Ristek. 2023.
- *Modul Belajar Praktis Matematika SD/MI Kelas I Semester 2*. Klaten: Viva Pakarindo. Wulan, Dara Retno dan Rasfaniwaty. 2022. *Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas I*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan,

LKPD

Nama :

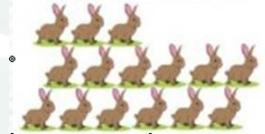
Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



- Vina memiliki taman. ditamannya terdapat gambar bunga dan kupu-kupu, seperti gambar diatas. Berapa total keseluruhan gambar yang ada di taman Vina?...
 A. 11
 B. 12
 C. 13

Amati gambar di bawah ini.



- Ali mempunyai kelinci. Ali ingin menjual 6 kelincinya. Berapa sisa kelinci Ali setelah dijual?...
 A. 10 kelinci
 B. 9 kelinci
 C. 6 kelinci
- Neti mempunyai 12 bunga mawar. Vina mempunyai 7 bunga mawar. Berapa total keseluruhan bunga mawar yang dimiliki Neti dan Vina?...
 A. 9
 B. 19
 C. 29
- Hasil dari $19-6$ adalah. . . .
 A. 10
 B. 13
 C. 15
- Amati gambar berikut!



Shinta menanam buah wortel.

Shinta memetik wortel nya 9 buah.

Berapa sisa wortel Shinta yang masih ada?...

- A. 6 wortel
- B. 8 wortel
- C. 9 wortel

6. Hasil dari $18+2$ adalah. . . .

- A. 20
- B. 21
- C. 23

7. Dinda memiliki 17 apel.

Esok hari, adeknya memakan apelnya 7 biji.

Berapa banyak apel yang dimiliki Dinda sekarang?

- A. 9 apel
- B. 10 apel
- C. 12 apel

8. Hasil dari $13+4$ adalah. . . .

- A. Empat belas
- B. Enam belas
- C. Tujuh belas

9. Perhatikan gambar berikut !



Berapa jumlah keseluruhan pensil Dika dan Eka?...

- A. 17 pensil
- B. 18 pensil
- C. 19 pensil

10. Hasil dari $27-13$ adalah. . . .

- A. 15
- B. 14
- C. 11

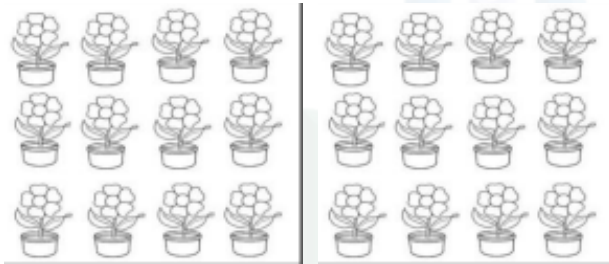
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



- Berapa total keseluruhan gambar bunga diatas?...
A. 20 bunga
B. 22 bunga
C. 24bunga
- Ada 7 kumbang lepas dari sarangnya pada hari pertama.
Lalu, 4 kumbang lepas pada hari berikutnya.
Berapa total dari banyaknya kumbang yang lepas?...
A. 11 kumbang
B. 10 kumbang
C. 9 kumbang
- Nana memiliki 19 bunga.
Kemudian Nana memberikan 5 bunga kepada ibunya.
Berapa sisa bunga yang dimiliki Nana sekarang?...
A. 14 bunga
B. 19 bunga
C. 22 bunga
- Hasil dari $17-8$ adalah. . . .
A. 9
B. 6
C. 4
- Amati gambar berikut!

KERIPIK	BANYAK KERIPIK
BELUT	5
PARU	3
TEMPE	7
CAKAR	4

- Berapa total keseluruhan dari banyaknya keripik?...
- 11 keripik
 - 19 keripik
 - 23 keripik
6. Hasil dari $12+7$ adalah. . . .

- A. 19
 B. 16
 C. 5
7. Dinda memiliki setangkai buah anggur,
 Satu tangkainya berisi 20 biji buah anggur .
 Keesokan harinya, ibu memakan 8 biji anggurnya.
 Berapa banyak anggur yang dimiliki Dinda sekarang?...
- A. 9 anggur
 B. 10 anggur
 C. 12 anggur
8. Hasil $13+4$ adalah. . . .
- A. Tujuh belas
 B. Tiga belas
 C. Sebelas

Perhatikan daftar mainan berikut !

Daftar mainan

ada 3 boneka
 ada 12 kelereng
 ada 5 mobil - mobilan
 ada 2 bola

9. Dito mempunyai banyak mainan seperti daftar gambar diatas.
 Dito memasukkan mainan kelereng dan bola kedalam suatu ember.
 Kemudian, ibu mengambil 5 mainan Dito didalam ember.
 Berapa sisa mainan Dito yang ada di dalam ember?...
-
- A. 9 mainan
 B. 11 mainan
 C. 14 mainan



10. Berapa hasil dari donat Dini ditambah donat Tika?...
- A. 3 donat
 B. 9 donat
 C. 15 donat

Kriteria Penilaian

Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Kerjasama	Aktif dan selalu bekerjasama dengan kelompoknya	Sering bekerjasama dengan kelompoknya	Terkadang bekerjasama dengan kelompoknya	Bekerjasama dengan kelompoknya apabila ditegur
Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman	Sering menghargai usaha teman	menghargai usaha teman meskipun terkadang masih menyalahkan	Menyalahkan teman apabila mengerjakan sesuatu dengan salah
Percaya diri	Selalu siap apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila anggota yang lain tidak siap mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila ditunjuk guru untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Selalu menolak apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Assesmen Formatif 2

A. Ayo, memilih satu jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut !



Berapakah banyak ayam dan bebek diatas ?

- A. 10
- B. 8
- C. 7

2. Terdapat 12 anak kucing sedang bermain di taman depan rumah.
Datang lagi 7 anak ayam mencari makan di taman depan rumah.
Jumlah semua hewan yang terdapat di taman depan rumah adalah

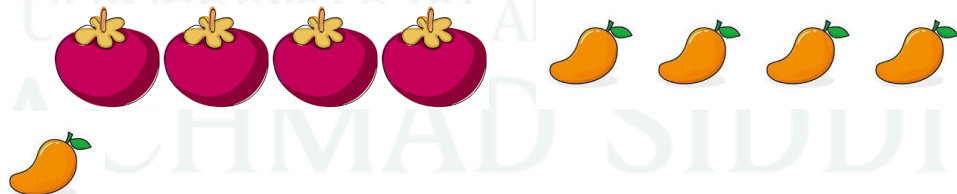
- A. 10
- B. 14
- C. 19

3. Gambar berikut yang menunjukkan hasil dari pengurangan dari $13 - 2 =$
. . . .

- A.
- B.
- C.

B. Ayo, Menjawab dengan tepat dan benar!

4. Perhatikan gambar berikut !



Berapa lebihnya banyak buah mangga dari buah manggis?

Jawab :

5. Perhatikan gambar di bawah ini !



Berapakah kurangnya bunga dahlia dari bunga matahari ?

Jawaban :

KUNCI JAWABAN

1. C
2. C
3. A
4. 1 (Satu)
5. (Dua)

RUBRIK PENILAIAN MATEMATIKA

NO. SOAL	KETERANGAN	JUMLAH SKOR
1-3	Skor 0 apabila menjawab salah Skor 1 apabila menjawab benar	3
4-5	Skor 0 apabila tidak menjawab Skor 1 apabila menjawab salah Skor 2 apabila menjawab benar	4
<i>Total skor maksimal</i>		7

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{askor maksimal}} \times 100$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

MEDIA PEMBELAJARAN



Lampiran 5



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://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.kajember@gmail.com

Nomor : B-2357/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Mohammad Kholil, S. Si., M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM : 212101040024
 Nama : MARTA DWI LESTARI
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Oktober 2024

Dr. Dekan,

Maka Dekan Bidang Akademik,



KHOTILUL UMAM

KH

Lampiran 6



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://lib.uinkhas-jember.ac.id](http://lib.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2526/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Junaidi, S. Pd. I., M. Pd. I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Junaidi, S. Pd. I., M. Pd. I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040024
Nama	: MARTA DWI LESTARI
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Oktober 2024



Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 7

Validasi Ahli Media

Nama : Marta Dwi Lestari

Nim : 212101040024

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (Ruba) Materi Bilangan Cacah Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Media (Ahli Media)

Tujuan :

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Cheklis* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Tidak setuju
 - 2 = Kurang setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Tampilan	Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) memiliki tampilan yang menarik				✓
		Media Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
		Media mudah dibawa				✓
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang				✓
2	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi				✓

		Media sesuai dengan TP				✓
		Karakter pemilihan gambar sesuai dengan materi			✓	
3	Pemakaian	Media mudah digunakan serta tidak mudah rusak				✓
		Media meningkatkan suasana belajar menyenangkan				✓
		Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah			✓	

Saran validator :

Sebaliknya kata "ajar" pada judul bisa dicover pada media, dengan dilengkapi firai estetik yang warnanya matching dengan warna dasar kayu / rumah kayu.

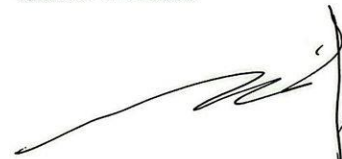
Kesimpulan :

Instrumen-penelitian ini dapat dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
 Dapat digunakan dengan perbaikan
 Tidak dapat digunakan

Jember, 25 Oktober 2024

Validator ahli media



Muhammad Junaidi, S. Pd. I., M. Pd. I
Nip. 198211192023211011

Validasi Ahli Media

Nama : Marta Dwi Lestari

Nim : 212101040024

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (Ruba) Materi Bilangan Cacah Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Media (Ahli Media)

Tujuan :

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

- 1 = Tidak setuju
 2 = Kurang setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Tampilan	Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) memiliki tampilan yang menarik				✓
		Media Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.				✓
		Media mudah dibawa				✓
		Media tahan lama dalam jangka waktu panjang				✓
2	Keterpaduan Isi Materi	Media sesuai dengan materi				✓

		Media sesuai dengan TP				✓
		Karakter pemilihan gambar sesuai dengan materi			✓	
3	Pemakaian	Media mudah digunakan serta tidak mudah rusak				✓
		Media meningkatkan suasana belajar menyenangkan				✓
		Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah				✓

Saran validator :

.....

.....

.....

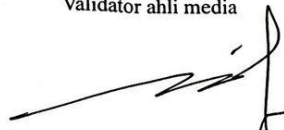
Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

Jember, 31 Oktober 2024

Validator ahli media



Muhammad Junaidi, S. Pd. I., M. Pd. I
NIP. 198211192023211011

Lampiran 8

Validasi Ahli Materi

Nama : Marta Dwi Lestari

Nim : 212101040024

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (Ruba) Materi Bilangan Cacah Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Materi)

Tujuan :

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

- 1 = Tidak setuju
 2 = Kurang setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1	Pembelajaran	Penggunaan media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) sangat mudah			✓	
		Sistematika penggunaan Rumah Belajar Ajaib (Ruba) runtut, logis, dan jelas			✓	
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓
		Media dapat digunakan guru dan peserta didik				✓
2	Kurikulum	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				✓
		Media sesuai dengan			✓	

		TP				
		Media dan materi saling berkaitan				✓
3	Isi Materi	Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) berisi konsep yang benar				✓
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) menyajikan materi secara jelas				✓
		Media Rumah Belajar Ajaib (Ruba) menyajikan materi secara lengkap			✓	

Saran validator :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

Jember, 1 - 11 - 2024

Validator ahli materi



Mohammad Kholil/ Kholil, S. Si., M. Pd
NIP. 198606132015031005

Lampiran 9

Validasi Ahli Pembelajaran

Nama : Marta Dwi Lestari

Nim : 212101040024

Judul : Pengembangan Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) Materi Bilangan Cacah Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Pembelajaran (Ahli Pembelajaran)

Tujuan :

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Cheklis* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Tidak setuju
 - 2 = Kurang setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).				✓
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dapat digunakan secara berulang-ulang.				✓
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) mudah untuk dibawa.				✓
		Ukuran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) sesuai apabila digunakan di kelas.				✓
2.	Tampilan Media	Desain media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik.				✓
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.				✓
		Kesesuaian gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) dengan materi.				✓
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				✓
		Tampilan gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik bagi peserta didik.				✓
3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				✓
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				✓
		Penggunaan warna pada Rumah Belajar Ajaib (RUBA) menarik.				✓

		Kesesuaian tata letak gambar pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA).			✓	
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) aman untuk peserta didik.				✓
		Media Rumah Belajar Ajaib (RUBA) tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				✓
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum				✓
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				✓
6.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media Rumah Belajar Ajaib (RUBA)				✓
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.				✓
7.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkai berpikir peserta didik.				✓
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik				✓
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.				✓
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
Jumlah Skor						91

Saran validator :

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

Jember, 28 - 10 - 2024

Validator ahli pembelajaran

Nur Asia Jamil, S. Pd
NIP. 198104202023212020

JEMBER

Lampiran 10

Kisi-kisi Soal *Pre-test*

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Fase : I / A
 Materi : Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah
 Elemen : Bilangan

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah menggunakan benda-benda konkret	Disajikan gambar kupu-kupu dan bunga disuatu taman, peserta didik dapat menghitung total keseluruhan gambar bunga dan kupu-kupu dengan benar.	L2/C3	1
	Disajikan gambar kelinci, peserta didik dapat menghitung sisa kelinci selesai dijual dengan benar.	L2/C3	2
	Disajikan sebuah cerita, peserta didik dapat menghitung jumlah bunga milik Neti dan Vina dengan tepat	L2/C4	3
	Peserta didik dapat menghitung hasil pengurangan $19-6$ dengan tepat.	L1/C1	4
	Disajikan gambar wortel, peserta didik dapat menghitung hasil buah wortel setelah di petik dengan benar.	L2/C3	5
	Peserta didik dapat menghitung hasil penjumlahan $18+2$ dengan tepat.	L1/C1	6
	Disajikan sebuah cerita, peserta didik dapat menghitung hasil pengurangan apel dengan tepat.	L2/C4	7
	Peserta didik dapat menghitung hasil penjumlahan $13+4$ dengan tepat	L1/C1	8
	Disajikan dua gambar pensil milik Dika dan Eka, peserta didik dapat menghitung hasil penjumlahan pensil milik Dika dan Eka dengan benar	L2/C3	9
	Peserta didik dapat menghitung hasil pengurangan $27-13$ dengan tepat.	L1/C1	10

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 11

Kisi-kisi Soal *Post-Test*

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas /Fase : I/A
 Materi : Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah
 Elemen : Bilangan

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah menggunakan benda-benda konkret	Disajikan gambar bunga, peserta didik dapat menentukan total keseluruhan bunga yang ada pada gambar dengan benar.	L2/C3	1
	Disajikan sebuah cerita, peserta didik dapat menghitung banyak kumbang yang lepas dengan benar.	L2/C4	2
	Disajikan sebuah cerita, peserta didik dapat menghitung sisa bunga milik Nana setelah di kasihkan ke ibu dengan tepat	L2/C4	3
	Peserta didik dapat menghitung hasil pengurangan 17-8 dengan tepat.	L1/C1	4
	Disajikan tabel macam-macam kripik dan jumlahnya, peserta didik dapat menghitung jumlah keseluruhan kripik dengan benar.	L2/C3	5
	Peserta didik dapat menghitung hasil penjumlahan $12+7$ dengan tepat.	L1/C1	6
	Disajikan sebuah cerita, peserta didik dapat menghitung hasil pengurangan anggur dengan tepat.	L2/C4	7
	Peserta didik dapat menghitung hasil penjumlahan $13+4$ dengan tepat	L1/C1	8
	Disajikan gambar daftar mainan dan jumlahnya, peserta didik dapat menentukan banyak mainan di dalam wadah setelah diambil oleh ibu dengan benar.	L2/C3	9
	Disajikan dua gambar donat, peserta didik dapat menghitung jumlah kedua donat dengan benar	L2/C3	10

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 12

Soal Pre-test

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



- Vina memiliki taman. ditamannya terdapat gambar bunga dan kupu-kupu, seperti gambar diatas. Berapa total keseluruhan gambar yang ada di taman Vina?...
A. 11
B. 12
C. 13



- Ali mempunyai kelinci. Ali ingin menjual 6 kelincinya. Berapa sisa kelinci Ali setelah dijual?...
A. 10 kelinci
B. 9 kelinci
C. 6 kelinci
- Neti mempunyai 12 bunga mawar. Vina mempunyai 7 bunga mawar. Berapa total keseluruhan bunga mawar yang dimiliki Neti dan Vina?...
A. 9
B. 19
C. 29
- Hasil dari $19-6$ adalah...
A. 10
B. 13
C. 15
- Amati gambar berikut!



- Shinta menanam buah wortel.
Shinta memetik wortel nya 9 buah.
Berapa sisa wortel Shinta yang masih ada?...
- A. 6 wortel
B. 8 wortel
C. 9 wortel
6. Hasil dari $18+2$ adalah. . . .
A. 20
B. 21
C. 23
7. Dinda memiliki 17 apel.
Esok hari, adeknya memakan apelnya 7 biji.
Berapa banyak apel yang dimiliki Dinda sekarang?
A. 9 apel
B. 10 apel
C. 12 apel
8. Hasil dari $13+4$ adalah. . . .
A. Empat belas
B. Enam belas
C. Tujuh belas
9. Perhatikan gambar berikut !



- Berapa jumlah keseluruhan pensil Dika dan Eka?...
- A. 17 pensil
B. 18 pensil
C. 19 pensil
10. Hasil dari $27-13$ adalah. . . .
A. 15
B. 14
C. 11

JAWABAN

1. C	2. B	3. B	4. B	5. C
6. A	7. B	8. C	9. A	10. B

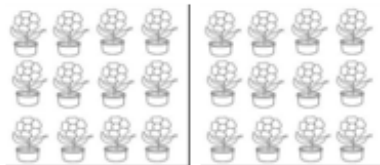
Lampiran 13

Soal *Post-test*

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



- Berapa total keseluruhan gambar bunga diatas?...
A. 20 bunga
B. 22 bunga
C. 24bunga
- Ada 7 kumbang lepas dari sarangnya pada hari pertama. Lalu, 4 kumbang lepas pada hari berikutnya. Berapa total dari banyaknya kumbang yang lepas?...
A. 11 kumbang
B. 10 kumbang
C. 9 kumbang
- Nana memiliki 19 bunga. Kemudian Nana memberikan 5 bunga kepada ibunya. Berapa sisa bunga yang dimiliki Nana sekarang?...
A. 14 bunga
B. 19 bunga
C. 22 bunga
- Hasil dari $17-8$ adalah . . .
A. 9
B. 6
C. 4
- Amati gambar berikut!

KERIPIK	BANYAK KERIPIK
BELUT	5
PARU	3
TEMPE	7
CAKAR	4

- Berapa total keseluruhan dari banyaknya keripik?...
- 11 keripik
 - 19 keripik
 - 23 keripik
- Hasil dari $12+7$ adalah . . .
A. 19
B. 16
C. 5
 - Dinda memiliki setengah buah anggur, Satu tangkainya berisi 20 biji buah anggur .

Keesokan harinya, ibu memakan 8 biji anggurnya.
Berapa banyak anggur yang dimiliki Dinda sekarang?...

- A. 9 anggur
 - B. 10 anggur
 - C. 12 anggur
8. Hasil $13+4$ adalah. . . .
- A. Tujuh belas
 - B. Tiga belas
 - C. Sebelas

Perhatikan daftar mainan berikut !

Daftar mainan

ada 3 boneka
ada 12 kelereng
ada 5 mobil - mobilan
ada 2 bola

9. Dito mempunyai banyak mainan seperti daftar gambar diatas.
Dito memasukkan mainan kelereng dan bola kedalam suatu ember.
Kemudian, ibu mengambil 5 mainan Dito didalam ember.
Berapa sisa mainan Dito yang ada di dalam ember?...
-
- A. 9 mainan
 - B. 11 mainan
 - C. 14 mainan



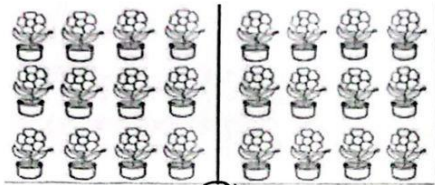
10. Berapa hasil dari donat Dini ditambah donat Tiko?...
- A. 3 donat
 - B. 9 donat
 - C. 15 donat

Lampiran 14

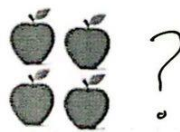
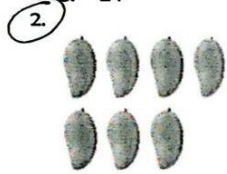
Soal Post-tes Sebelum di Revisi

Nama :
 Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



1. Berapa jumlah banyak bunga keduanya? ...
 A. 20
 B. 22
 C. 24



$7 - 4 = 3 ?$

Banyak mangga dikurangi banyak apel adalah...

- A. 10
 B. 6
 C. 3
3. Nana memiliki 19 bunga.
 Ibu memiliki 3 bunga.
 Berapa jumlah bunga milik Nana dan ibu?...

$7A - 4M = \dots ?$

- A. 16
 B. 19
 C. 22
4. Hasil dari $17 - 8$ adalah...
- A. 9
 B. 6
 C. 4

$7KT + 4KC$

5. Amati gambar berikut!

KERIPIK	BANYAK KERIPIK
BELUT	5
PARU	3
TEMPE	7
CAKAR	4

Berapa jumlah keripik tempe ditambah keripik cakar?...

- A. 11
 B. 9
 C. 3
6. Hasil dari $12 + 7$ adalah...

- A. 19
B. 16
C. 5
7. Dinda memiliki 20 anggur. Esok hari, ibunya memakan anggurnya 8. Berapa jumlah anggur yang dimiliki Dinda sekarang?...
- A. 9
B. 10
C. 12
8. Hasil $13+4$ adalah. . .
- A. Tujuh belas
B. Tiga belas
C. Sebelas

Daftar mainan untuk soal nomor 9-10

Perhatikan daftar mainan berikut !

Daftar mainan

ada 3 boneka
ada 12 kelereng
ada 5 mobil - mobilan
ada 2 bola

9. Jumlah kelereng dan boneka adalah . . .
- A. 15
B. 18
C. 19
10. Berapakah hasil dari banyaknya kelereng dikurangi banyaknya bola?
- A. 7
B. 9
C. 11
11. Berapakah jumlah anak yang menyukai mangga dan jeruk?

Buah	Banyak Anak
Jeruk	8
Apel	5
Mangga	3
Salak	2

- A. 11 anak
B. 9 anak
C. 7 anak

12. Perhatikan gambar berikut !



Pensil Dika



Pensil Eka

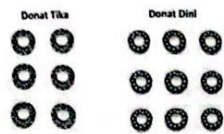
Berapa jumlah pensil Dika dikurangi pensil Eka?...

- A. 7
B. 12
C. 14



13. Berapa hasil dari banyaknya pesawat ditambah banyaknya mobil-mobilan?...

- A. 15
- B. 16
- C. 19



14. Berapa hasil dari donat Dini ditambah donat Tika?...

- A. 3
- B. 9
- C. 15

15. Hasil dari $13+15$ adalah. . .

- A. 28
- B. 18
- C. 16

KH

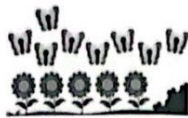
JEMDER

Lampiran 15

Hasil Nilai *Pre-tes*

Nama	: gaza n-iman-muslim
Kelas	:

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



1. Vina memiliki taman. ditamannya terdapat gambar bunga dan kupu-kupu, seperti gambar diatas. Berapa total keseluruhan gambar yang ada di taman Vina?...
- A. 11
 B. 12
 C. 13

* Amati gambar di bawah ini.



$$B = 9$$

$$= 1 \times 10$$

$$= 10$$

2. Ali mempunyai kelinci. Ali ingin menjual 6 kelincinya. Berapa sisa kelinci Ali setelah dijual?...
- A. 10 kelinci
 B. 9 kelinci
 C. 6 kelinci
3. Neti mempunyai 12 bunga mawar. Vina mempunyai 17 bunga mawar. Berapa total keseluruhan bunga mawar yang dimiliki Neti dan Vina?...
- A. 9
 B. 19
 C. 29
4. Hasil dari $19-6$ adalah. . .
- A. 10
 B. 13
 C. 15
5. Amati gambar berikut!



Shinta menanam buah wortel.
Shinta memetik wortel nya 9 buah.
Berapa sisa wortel Shinta yang masih ada?...

A. 6 wortel

B. 8 wortel

C. 9 wortel

6. Hasil dari $18+2$ adalah. . . .

A. 20

B. 21

C. 23

7. Dinda memiliki 17 apel.

Esok hari, adeknya memakan apelnya 7 biji.

Berapa banyak apel yang dimiliki Dinda sekarang?

A. 9 apel

B. 10 apel

C. 12 apel

8. Hasil dari $13+4$ adalah. . . .

A. Empat belas

B. Enam belas

C. Tujuh belas

9. Perhatikan gambar berikut !



Berapa jumlah keseluruhan pensil Dika dan Eka?...

A. 17 pensil

B. 18 pensil

C. 19 pensil

10. Hasil dari $27-13$ adalah. . . .

A. 15

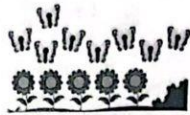
B. 14

C. 11

KF IQ
JEMBER

Nama : AAM
Kelas : IMAN MUSLIM

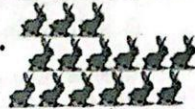
A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



1. Vina memiliki taman. ditamannya terdapat gambar bunga dan kupu-kupu, seperti gambar diatas. Berapa total keseluruhan gambar yang ada di taman Vina?...

A. 11
B. 12
 C. 13

Amati gambar di bawah ini.



2. Ali mempunyai kelinci. Ali ingin menjual 6 kelincinya. Berapa sisa kelinci Ali setelah dijual?...

A. 10 kelinci
B. 9 kelinci
C. 6 kelinci

3. Neti mempunyai 12 bunga mawar. Vina mempunyai 17 bunga mawar. Berapa total keseluruhan bunga mawar yang dimiliki Neti dan Vina?...

A. 9
 B. 19
C. 29

4. Hasil dari $19-6$ adalah

A. 10
B. 13
 C. 15

5. Amati gambar berikut!



$$\begin{aligned} B &= 2 \\ &= 2 \times 10 \\ &= 20 \end{aligned}$$

Shinta menanam buah wortel.
 Shinta memetik wortel nya 9 buah.
 Berapa sisa wortel Shinta yang masih ada?...

- A. 6 wortel
~~B. 8 wortel~~
 C. 9 wortel

6. Hasil dari $18+2$ adalah. . .

- A. 20
~~B. 21~~
 C. 23

7. Dinda memiliki 17 apel.

Esok hari, adeknya memakan apelnya 7 biji.
 Berapa banyak apel yang dimiliki Dinda sekarang?

- A. 9 apel
 B. 10 apel

~~C. 12 apel~~

8. Hasil dari $13+4$ adalah. . .

- A. Empat belas
~~B. Enam belas~~
 C. Tujuh belas

9. Perhatikan gambar berikut !

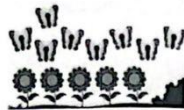


Berapa jumlah keseluruhan pensil Dika dan Eka?...

- A. 17 pensil
~~B. 18 pensil~~
~~C. 19 pensil~~
 10. Hasil dari $27-13$ adalah. . .
~~A. 15~~
 B. 14
 C. 11

Nama : ROYAH
Kelas :

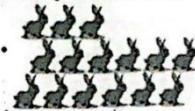
A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



1. Vina memiliki taman. ditamannya terdapat gambar bunga dan kupu-kupu, seperti gambar diatas. Berapa total keseluruhan gambar yang ada di taman Vina?...

A. 11
B. 12
 C. 13

Amati gambar di bawah ini.



$$\begin{aligned} B &= 3 \\ &= 3 \times 10 \\ &= 30 \end{aligned}$$

2. Ali mempunyai kelinci. Ali ingin menjual 6 kelincinya. Berapa sisa kelinci Ali setelah dijual?...

A. 10 kelinci
 B. 9 kelinci
C. 6 kelinci

3. Neti mempunyai 12 bunga mawar. Vina mempunyai 17 bunga mawar. Berapa total keseluruhan bunga mawar yang dimiliki Neti dan Vina?...

A. 9
 B. 19
C. 29

4. Hasil dari $19-6$ adalah ...

A. 10
 B. 13
C. 15

5. Amati gambar berikut!

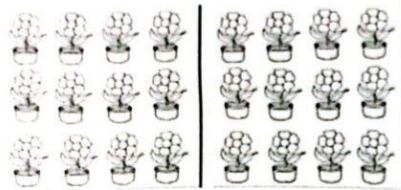


Lampiran 16

Hasil Nilai *Post-tes*

Nama : Safiyah
 Kelas : 1/1IMMUSIL

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



$$B = 9 \times 10 \\ = 90$$

- Berapa total keseluruhan gambar bunga diatas?...
 A. 20 bunga
 B. 22 bunga
 C. 24bunga
- Ada 7 kumbang lepas dari sarangnya pada hari pertama. Lalu, 4 kumbang lepas pada hari berikutnya. Berapa total dari banyaknya kumbang yang lepas?...
 A. 11 kumbang
 B. 10 kumbang
 C. 9 kumbang
- Nana memiliki 19 bunga. Kemudian Nana memberikan 5 bunga kepada ibunya. Berapa sisa bunga yang dimiliki Nana sekarang?...
 A. 14 bunga
 B. 19 bunga
 C. 22 bunga
- Hasil dari $17-8$ adalah. . . .
 A. 9
 B. 6
 C. 4

5. Amati gambar berikut!

KERIPIK	BANYAK KERIPIK
BELUT	5
PARU	3
TEMPE	7
CAKAR	4

- Berapa total keseluruhan dari banyaknya keripik?...
- 11 keripik
 B. 19 keripik
 C. 23 keripik
 - Hasil dari $12+7$ adalah. . . .
 A. 19
 B. 16
 C. 5
 - Dinda memiliki setangkai buah anggur, Satu tangkainya berisi 20 biji buah anggur .

Keesokan harinya, ibu memakan 8 biji anggurnya.
Berapa banyak anggur yang dimiliki Dinda sekarang?...

- A. 9 anggur
 B. 10 anggur
 C. 12 anggur
8. Hasil $13+4$ adalah. . . .
- A. Tujuh belas
 B. Tiga belas
 C. Sebelas

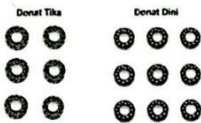
Perhatikan daftar mainan berikut !

Daftar mainan

ada 3 boneka
 ada 12 kelereng
 ada 5 mobil - mobilan
 ada 2 bola

9. Dito mempunyai banyak mainan seperti daftar gambar diatas.
 Dito memasukkan mainan kelereng dan bola kedalam suatu ember.
 Kemudian, ibu mengambil 5 mainan Dito didalam ember.
 Berapa sisa mainan Dito yang ada di dalam ember?...

- A. 9 mainan
 B. 11 mainan
 C. 14 mainan



10. Berapa hasil dari donat Dini ditambah donat Tika?...
- A. 3 donat
 B. 9 donat
 C. 15 donat

KH

Q

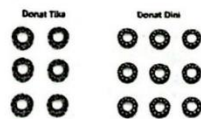
JEMBER

- Keesokan harinya, ibu memakan 8 biji anggurnya.
Berapa banyak anggur yang dimiliki Dinda sekarang?...
- A. 9 anggur
B. 10 anggur
 C. 12 anggur
8. Hasil $13+4$ adalah. . . .
- A. Tujuh belas
B. Tiga belas
C. Sebelas

Perhatikan daftar mainan berikut !

Daftar mainan

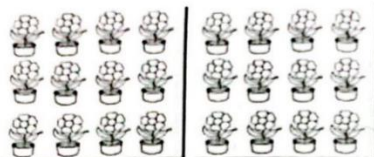
- ada 3 boneka
ada 12 kelereng
ada 5 mobil - mobilan
ada 2 bola
9. Dito mempunyai banyak mainan seperti daftar gambar diatas.
Dito memasukkan mainan kelereng dan bola kedalam suatu ember.
Kemudian, ibu mengambil 5 mainan Dito didalam ember.
Berapa sisa mainan Dito yang ada di dalam ember?...
- A. 9 mainan
B. 11 mainan
C. 14 mainan



10. Berapa hasil dari donat Dini ditambah donat Tika?...
- A. 3 donat
B. 9 donat
 C. 15 donat

Nama : Chio
Kelas : 4 Imam... muslim

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar.



- Berapa total keseluruhan gambar bunga diatas?...
A. 20 bunga
B. 22 bunga
 C. 24 bunga
- Ada 7 kumbang lepas dari sarangnya pada hari pertama.
Lalu, 4 kumbang lepas pada hari berikutnya.
Berapa total dari banyaknya kumbang yang lepas?...
A. 11 kumbang
B. 10 kumbang
 C. 9 kumbang
- Nana memiliki 19 bunga.
Kemudian Nana memberikan 5 bunga kepada ibunya.
Berapa sisa bunga yang dimiliki Nana sekarang?...
 A. 14 bunga
B. 19 bunga
C. 22 bunga
- Hasil dari $17-8$ adalah. . . .
A. 9
 B. 6
C. 4

$$\begin{aligned} B &= 7 \\ &= 7 \times 10 \\ &= 70 \end{aligned}$$

B. Amati gambar berikut!

KERIPIK	BANYAK KERIPIK
BELUT	5
PARU	3
TEMPE	7
CAKAR	4

- Berapa total keseluruhan dari banyaknya keripik?...
- 11 keripik
 B. 19 keripik
C. 23 keripik
 - Hasil dari $12+7$ adalah. . . .
 A. 19
B. 16
C. 5
 - Dinda memiliki setangkai buah anggur,
Satu tangkainya berisi 20 biji buah anggur .

Keesokan harinya, ibu memakan 8 biji anggurnya.
Berapa banyak anggur yang dimiliki Dinda sekarang?...

- A. 9 anggur
- B. 10 anggur
- C. 12 anggur

8 Hasil $13+4$ adalah. . . .

- A. Tujuh belas
- B. Tiga belas
- C. Sebelas

Perhatikan daftar mainan berikut !

Daftar mainan

ada 3 boneka
ada 12 kelereng
ada 5 mobil - mobilan
ada 2 bola

9. Dito mempunyai banyak mainan seperti daftar gambar diatas.
Dito memasukkan mainan kelereng dan bola kedalam suatu ember.
Kemudian, ibu mengambil 5 mainan Dito didalam ember.
Berapa sisa mainan Dito yang ada di dalam ember?...

- A. 9 mainan
- B. 11 mainan
- C. 14 mainan

Donat Tika



Donat Dini



10. Berapa hasil dari donat Dini ditambah donat Tika?...

- A. 3 donat
- B. 9 donat
- C. 15 donat

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 17

Pedoman Wawancara

Guru Kelas I

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?	Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran didalam kelas
2.	Apakah ketika pembelajaran matematika di MIN 3 Jember sudah menggunakan media pembelajaran?	Sudah
3.	Bagaimana guru memilih kriteria media pembelajaran?	Disesuaikan dengan kebutuhan siswa
4.	Media apa yang biasa atau pernah digunakan?	Papan tulis, buku paket, gambar
5.	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih efektif dan interakti?	Tergantung dengan media yang digunakan
6.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses belajar mengajar dikelas menggunakan media pembelajaran?	Kendalanya di waktu yang belum maksimal
7.	Apakah ada inovasi atau pengembangan media yang ingin guru gunakan?	Membuat media yang menarik dan memenuhi kebutuhan siswa
8.	Bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah?	Pembelajaran terkait bilangan cacah masih membingungkan untuk siswa kelas I terutama dalam pengoprasian penjumlahan dan pengurangannya

Siswa Kelas I

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika?	10 siswa mengaku suka dan selebihnya tidak suka pelajaran matematika
2.	Kesulitan apa yang kalian temui dalam pembelajaran matematika?	Pengoperasian bilangan cacah yaitu penjumlahan dan pengurangan, karena saya masih sering bingung untuk menyebutkan bilangan cacah yang memiliki

		bentuk hampir sama
3.	Apakah pernah belajar dengan media pembelajaran?	Pernah
4.	Bagaimana respon kalian belajar dengan media/ tidak dengan media?	Lebih menyenangkan dengan media pembelajaran



UIN







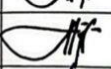


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 19

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1	Selasa, 18 Juni 2024	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas I	
2	Selasa, 18 Juni 2024	Melakukan wawancara dengan guru kelas	
3	Senin, 24 Juni 2024	Menyerahkan surat ijin penelitian	
4	Senin, 28 Oktober 2024	Validasi media pembelajaran Rumah Belajar Ajaib (RUBA) oleh Guru kelas I	
5	Selasa, 29 Oktober 2024	Pengambilan data berupa Pre-Test	
6	Rabu, 30 Oktober 2024	Melakukan uji coba produk	
7	Senin, 4 November 2024	Pengambilan data berupa Post-Test	
8	Selasa, 5 November 2024	Pengambilan data berupa angket peserta didik	
9	22-11-2024	Menerima surat pernyataan selesai penelitian	

Jember, 22.11.2024

Kepala Sekolah



Dedi Ependi, S. Ag., M. M. Pd

Biodata Penulis



Identitas Penulis

Nama : Marta Dwi Lestari
Nim : 212101040024
TTL : Banyuwangi, 25 Maret 2003
Alamat : Dusun Sukosari, RT/003, RW/002, Blambangan, Muncar,
Banyuwangi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/ Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Email : martamarta0889@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2006-2008 : TK Dharma Wanita III Blambangan
2008-2014 : SDN 4 Blambangan
2014-2017 : SMPN 1 Muncar
2018-2021 : MAN 3 Banyuwangi
2021-Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember