

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOX
TREASURE KIDS SMART (TKS) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI BILANGAN CACAH KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 34 HASYIM ASY'ARI
PONTANG**

SKRIPSI



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

Oleh:

Wulan Wildatul Husna
NIM : 212101040069

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOX
TREASURE KIDS SMART (TKS) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI BILANGAN CACAH KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 34 HASYIM ASY'ARI
PONTANG**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Wulan Wildatul Husna
NIM 212101040069

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOX
TREASURE KIDS SMART (TKS) UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI BILANGAN CACAH KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 34 HASYIM ASY'ARI
PONTANG**

SKRIPSI

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



Disusun oleh
Wulan Wildatul Husna
NIM 212101040069
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dr. Imron Fauzi', is positioned above the name and NIP of the supervisor.

Dr. Imron Fauzi M.Pd.I
NIP.198705222015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOX
TREASURE KIDS SMART (TKS) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI BILANGAN CACAH KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 34 HASYIM ASY'ARI
PONTANG AMBULU**

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

Hari: Senin
Tanggal: 16 Desember 2024

Tim Menguji

Ketua Sidang

Sekretaris

Dr. Mustajab S.Ag.M.Pd
NIP.197409052007101001

Muhammad Junaidi, M.Pd
NIP.198211192023211011

Anggota : Dr. Roni Subhan S.Pd, M.Pd
Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP: 195504051986031003

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

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.” (QS. AnNahl [16] : 44)*



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

* Kemenag RI, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta, 2019) hal.....

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayan. Dan sholawat serta salam semoga tercurahkan limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur dan segenap rasa cinta dan kasih kupersembahkan karya kecil (skripsi) untuk orang-orang terkasih:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Amsodi dan Ibu Romdanah tercinta, ku ucapkan terimakasih yang tak terhingga yang selalu mendoakan, menyemangati, mendukung, serta memotivasi dalam berjuang mencari ilmu dan ridho Allah SWT. Semoga beliau diberikan kesehatan, kelancara rezeki dan umur yang barokah. Aamiin.
2. Kakak – kakak kandung saya, Neni Nihayati Ningrum, Nur Lailia Firli, dan kakak ipar saya Anwar shodiq dan M. Santri Budiawan. Yang senantiasa memberi dukungan, do'a, semangat serta selalu mendukung keputusan saya. Semoga beliau diberi kesehatan badan dhoir dan batin, barokah ilmunya, Amiiinnn

ABSTRAK

Wulan Wildatul Husna, 2024: *Pengembangan media Box Treasure Kids Smart (TKS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu.*

Kata kunci: Memahami Pembelajaran, Media Pembelajaran, Bilangan Cacah, Box treasure kids smart (TKS)

Kebutuhan dalam penggunaan media untuk mendukung pemahaman belajar siswa baik disekolah maupun diluar sekolah sangatlah penting. Terutama pada materi bilangan cacah yang fokus pada siswa agar mudah dalam menyelesaikan soal dalam materi bilangan cacah. Proses pembelajaran kurang efektif tanpa media yang praktis. Fenomena yang terjadi di lapangan bahwa pendidik belum menggunakan media bervariasi. Pendidik masih menggunakan media seadanya seperti papan tulis, buku cetak. Maka dari itu media box *treasure kids smart* (TKS) ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami pembelajaran matematika yang berkaitan dengan materi bilangan cacah.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana Pengembangan Media Box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi matematika siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?. 2) Bagaimana Kelayakan Media Box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi matematika siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui pengembangan media *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi matematika Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang . 2) Untuk mengetahui kelayakan media *Treasure Kids Smart* (TKS) Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang.

Metode penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan 1). Produk media box *treasure kids smart* (TKS) terbuat dari triplek dengan komponen-komponen yang ada didalamnya dan desain media yang relevan dengan pelajaran matematika. 2). Hasil kedua rata-rata persentase validasi ahli media 85%, ahli materi 77,5% dan respon guru atau ahli pembelajaran 84% dengan memperoleh hasil rata-rata 81.1% dikategorikan valid layak untuk di digunakan. 3). Hasil keefektifan peningkatan pemahaman pada media box *treasure kids smart* (TKS) ini mendapatkan kategori efektif yang mampu meningkatkan pemahaman dengan perolehan persentase 80% 4) dan hasil penggunaan media box *treasure kids smart* (TKS) menggunakan angket siswa memperoleh hasil 94,7%. Dengan kategori mencapai "sangat menarik".

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, serta sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi kita, semoga kita mendapatkan syafaatnya di hari kiamat kelak. Dengan mengucapkan *Alhamdulillahirobbil Alamin* penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Box *Treasure Kids Smart* (TKS) untuk meningkatkan pemahaman pada mata matematika materi bilangan cacah Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 34 Hasyim Asy’ari Pontang Ambulu”. ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penyelesaian tugas akhir ini dipenuhi sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

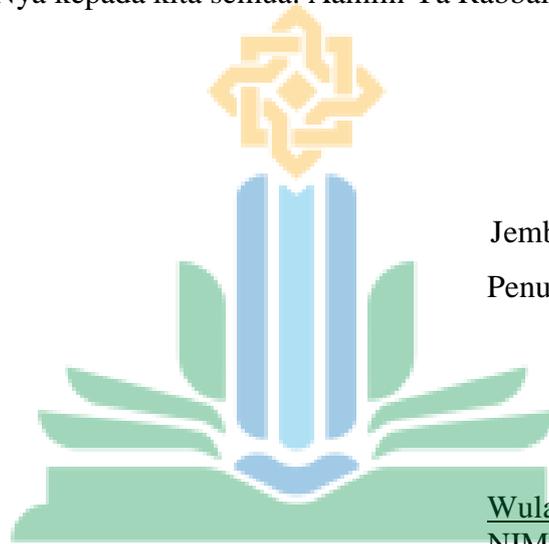
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa hal tersebut sangat berarti dalam skripsi ini. Penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., MM., CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai kepada penulis selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.

3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KHAS Jember yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus sebagai dosen pembimbing yang sabar dan ikhlas meluangkan waktu memberikan bimbingan, ilmu, motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Kepada Bapak Dr. Nino Indrianto M.Pd validator media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
6. Kepada Bapak Fikri Apriyono S.Pd, M.Pd sebagai validator materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
8. Bapak Abdun Nafik. S.Pd. selaku Kepala Sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari pontang Ambulu yang telah memberikan izin serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak Masrukhin M.Pd, selaku guru kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari pontang Ambulu yang telah memberikan informasi terkait pelaksanaan penelitian.

10. Seluruh siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari pontang Ambulu yang sudah bersedia menjadi objek peneliti dalam penelitian ini.

Hanya doa dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin.



Jember, 20 November 2024

Penulis,

Wulan Wildatul Husna
NIM:212101040069

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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan pengembangan	15
G. Definisi istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu	19
B. Kajian Teori	37
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	54
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	60

C. Uji Coba Produk	62
D. Desain Uji Coba	64
1. Subjek uji Coba	64
2. Jenis Data	65
3. Instrumen Pengumpulan Data	65
4. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	75
A. Penyajian Data Uji Coba	75
B. Analisis Data	99
C. Revisi Produk	102
BAB V KAJIAN DAN SARAN	104
A. Kajian produk yang Telah Direvisi	104
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih lanjut	108
C. Kesimpulan	109
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan	26
Tabel 2.2 Media pembelajaran box pada penelitian terdahulu	32
Tabel 3.1 Kategori penilaian skala likert	69
Tabel 3.2 Kriteria ketentuan pemberian nilai	70
Tabel 3.3 Kriteria keefektifan produk	72
Tabel 3.4 Kategori penilaian Guttman	73
Tabel 3.5 Kriteria kelayakan media dari angket respon siswa	74
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli materi	84
Tabel 4.2 Hasil saran dan kritik validator	86
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media	87
Tabel 4.4 Hasil revisi produk	89
Tabel 4.5 Hasil pretest peserta didik	94
Tabel 4.6 Hasil posttest peserta didik	95
Tabel 4.7 Data hasil respon siswa	96
Tabel 4.8 Data hasil tiga validator	98
Tabel 4.9 Hasil keefektifan produk	100
Tabel 4.10 Kelayakan respon siswa	101
Tabel 4.11 Hasil revisi produk	103

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media papan permainan TKS	9
Gambar 1.2 Media lengkap permainan TKS	10
Gambar 2.1 Papan permainan	48
Gambar 2.2 Kartu punishment	48
Gambar 2.3 Koin emas	48
Gambar 2.4 Pion	48
Gambar 2.5 Kartu kuning	48
Gambar 2.6 Kartu hijau	48
Gambar 2.7 Kartu biru	48
Gambar 2.8 Dua buah dadu	48
Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE	60
Gambar 4.1 Kerangka media box	77
Gambar 4.2 Desain papan permainan	78
Gambar 4.3 Proses pemotongan triplek	79
Gambar 4.4 Pemotongan papan kayu	80
Gambar 4.5 Proses penggabungan menjadi papan permainan	80
Gambar 4.6 Proses penglampasan 1	81
Gambar 4.7 Proses pengecatan	81
Gambar 4.8 Proses penglampasan 2	81
Gambar 4.9 Proses pengglosian	82
Gambar 4.10 Proses mendesain di canva	82
Gambar 4.11 Cetak desain	82
Gambar 4.12 Proses pengeliman	83
Gambar 4.13 Media selesai	83
Gambar 4.14 Pelaksanaan pretest	92
Gambar 4.15 Pengenalan media box TKS	92
Gambar 4.16 Penyampaian materi menggunakan media box TKS	93
Gambar 4.17 Membuka barcode materi bilangan cacah	93
Gambar 4.18 Mengerjakan soal posttest	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya peserta didik dalam memahami pembelajaran merupakan suatu bentuk tercapainya peserta didik dalam memahami satu mata pelajaran yang telah mereka tempuh. Peserta didik bisa dikategorikan paham dalam suatu mata pelajaran yaitu peserta didik mampu menjelaskan kembali penjelasan yang telah disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan bahasanya sendiri yang berbeda dengan yang ada di dalam buku. Menurut Shodiq dalam pemahaman pada mata pelajaran matematika peserta didik diharuskan memiliki kemampuan dalam kompetensi memahami suatu konsep matematika sehingga mampu menjelaskan kembali konsep – konsep matematika dengan bahasa mereka sendiri.¹

Pemahaman merupakan suatu perilaku yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah dijelaskan. Dalam pemahaman meliputi perilaku ketika menerjemahkan, memperhitungkan, menyimpulkan serta menafsirkan suatu pengertian dengan menggunakan bahasanya sendiri.². Menurut Jihad dan Haris pada

¹ Fajri Elang Giriansyah, Heni Pujiastuti, and Ihsanudin Ihsanudin, “Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau Dari Gaya Belajar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 751–65, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>.

² Mellasanti Ayuwardani, “Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek,” *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* 1, no. 2 (2023): 213–21, <https://doi.org/10.59024/jise.v1i2.130>.

tahun 2017 bahwa indikator dalam memahami pemahaman untuk pembelajaran matematika sebagai berikut;

1. Kemampuan dalam mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu
2. Kemampuan dalam memanfaatkan, menggunakan, sampai dengan memilih prosedur atau operasi tertentu
3. Kemampuan dalam mengaplikasikan algoritma atau konsep pemecahan masalah.³

Peraturan Pemerintah No 57 Tahun 2021. Pasal 8 tentang standar isi muatan pembelajaran. BAB 4 No 5 Pasal 40 ayat 2

Kurikulum dalam pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a. Pendidikan agama, b. Pendidikan Kewarganegaraan, c. Bahasa, d. Matematika, e. Ilmu pengetahuan alam, f. Ilmu pengetahuan sosial, g. Seni dan budaya, h. Pendidikan jasmani dan olahraga, i. Keterampilan atau kejuruan, dan j. Muatan lokal.⁴

Pemerintah dalam Permendikbud No 12 Tahun 2024 BAB 1 ketentuan umum pasal 1 ayat 2

Kurikulum pada anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah yang selanjutnya disebut kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai belajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila.⁵

³ Dini Nuraeni, Din Azwar Uswatun, and Iis Nurashiah, "Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B Sdn Pintukisi," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* V, no. Vol 5 No 1 June 2020 (2020): 61–75, <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2915>.

⁴ Presiden Republik Indonesia, "Standar Nasional Pendidikan," no. 102501 (2021), https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Salinan_PP_Nomor_57_Tahun_2021.pdf.

⁵ Kemendikbud, "Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah," *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024*, 2024, 1–26, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/berita/detail/telah-terbit-peraturan-mendikbudristek-no12-tahun-2024-tentang-kurikulum-pada-paud-jenjang-pendidikan-dasar-dan-menengah>.

Pendidikan dasar saat ini perlu adanya perkembangan dalam proses pembelajaran baik dari segi penyampaian ilmu, proses pembelajaran, model pembelajaran sampai dengan metode pembelajaran yang akan dilakukan di kelas. Sehingga perlu adanya upgrade dalam proses pembelajaran. Peneliti memakai media pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu pelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik fisik maupun non-fisik, yang menghubungkan guru dengan peserta didik. Penggunaan media yang tepat membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami materi dengan lebih cepat dan meningkatkan keberlanjutan proses belajar.⁶ Penjelasan mengenai media pembelajaran juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
JEMBER

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

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.⁷

⁶ Septy Nurfadhillah, "Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasa, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran," (Jawa Barat, Cv Jejak 2021), 13.

⁷ M. Quraish Shihab, "Al-Qur'an Dan Maknanya," (Tangerang: Lentera Hati, 2020).

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-Dzikir, yaitu Al-Qur'an, agar Rasul dapat menjelaskan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka. Dengan penjelasan tersebut, diharapkan mereka dapat memahami, menyadari, dan berpikir untuk menarik pelajaran demi kebaikan hidup di dunia dan akhirat mereka.⁸

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.

⁸ M Quraish Shihab, "Tafsir Al-Mishbah (Pesan Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an)," (Jakarta, Lentera Hati, 2002).

Dengan demikian karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran. Maka, penulis tertarik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 28 Oktober 2024, peneliti menemukan beberapa tantangan atau kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, yang menyulitkan guru untuk membuat materi yang lebih menarik dan efektif. Akibatnya, guru hanya mengandalkan buku dan penjelasan di papan tulis. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif, sehingga siswa menjadi kurang antusias dan tidak begitu fokus pada penjelasan guru. Penggunaan media yang terbatas pada gambar dan papan tulis membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Hal ini berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai⁹

Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 28 Oktober 2024 dengan wali kelas VB Bapak Masrukhin M.Pd bahwa:

Bahwa siswa siswi kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari memiliki kesulitan dalam memahami pada mata pelajaran matematika, rata - rata 50 % siswa paham ketika guru menjelaskan tetapi ketika sudah di hadapan soal yang diberikan, siswa sulit untuk menentukan langkah-langkah menyelesaikannya. Dan saya memang jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran¹⁰

⁹ “Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari ” (Jember, 28 Oktober 2024).

¹⁰ Mashrukin, “Wawancara” di MIMA 34 Hasyim Asy'ari (Jember, 28 Oktober 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, melihat pentingnya pemahaman peserta didik dalam materi bilangan cacah maka sangat diperlukan cara yang tepat guna mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang belum maksimal yakni dengan memberikan soal tentang bilangan cacah. Peneliti bertujuan dengan menggunakan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini mempermudah siswa dalam materi bilangan cacah yaitu cara membaca bilangan, menentukan letak sesuai dengan bilangannya, menyelesaikan operasi bilangan penjumlahan, pengurangan, komposisi, dekomposisi, perkalian sampai dengan pembagian bilangan cacah serta adanya media ini mempermudah pendidik untuk mereview materi supaya siswa tidak jenuh dan lebih menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan terhadap pemahaman peserta didik pada materi bilangan cacah mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu yang menjadi mata pelajaran di semua jenjang pendidikan di Indonesia. Tidak tersadar hampir setiap hari aktifitas sudah pasti menggunakan matematika. Menurut susanto pada tahun 2014 dalam studi bidang matematika dibutuhkan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang dibutuhkan ketika orang sedang menyelesaikan masalah. Oleh karena itu mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang sangat dibutuhkan dan dikuasai mulai dari anak kecil hingga dewasa.¹¹ Matematika merupakan ilmu universal yang

¹¹ Nuraeni, Azwar Uswatun, and Nurashiah, "Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B Sdn Pintukisi."

mendasari dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, serta memajukan olah pikir analisa manusia. Dalam mempelajari matematika mampu melatih keterampilan dalam berpikir dan merupakan dasar dari perkembangan ilmu pengetahuan seperti teknik, ekonomi, komputer dan lain sebagainya.¹²

Matematika diajarkan di tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, dan kolaboratif pada peserta didik. Agar materi mudah dipahami, guru perlu menggunakan berbagai metode pengajaran atau media pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan yang tepat, pemahaman peserta didik terhadap materi akan lebih baik.¹³

Dengan uraian diatas, untuk memudahkan siswa dalam baik itu memahami maupun merivew materi peneliti mengembangkan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) yang berisi tentang beberapa soal materi guna mempermudah siswa untuk memahami dan mereview materi pembelajaran dengan bermain yang tentunya peneliti melakukan keterbaruan dengan melakukan pengembangan media yang lebih praktis dan lebih simple namun tetap memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, yakni memiliki desain gambar yang menarik berisi tentang soal-soal, permainan, dan memiliki teknis

¹² Fransisco J. Simbolon, Sri Hastuti Noer, and Pentatito Gunowibowo, "Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 8, no. (2020): 77–88, <https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp76-88>.

¹³ Afifah Nur Hasna and Fitriawanati Meita, "Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar," n.d.

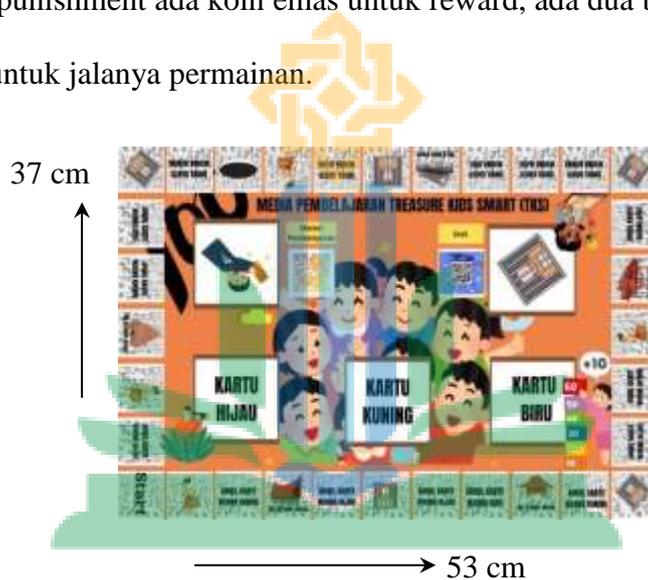
prosedur permainan yang mudah di fahami. Sehingga siswa dapat tetap mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta peserta didik juga mampu lebih mudah dalam memahami dan juga mudah ketika mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru, sehingga nilai yang didapat sangat memuaskan.

Treasure Kids Smart (TKS) adalah pencarian harta siswa, harta tersebut adalah reward berupa emas maupun perak yang diberikan pada siswa yang mampu menyelesaikan persoalan yang disajikan sebagai hasil pelemparan dua buah dadu.¹⁴

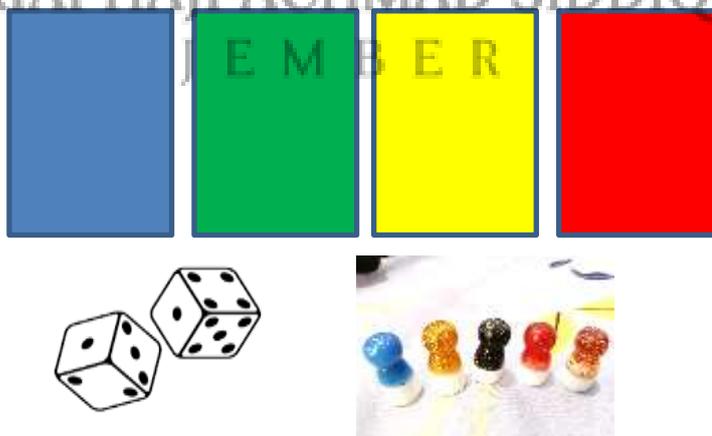
Keunikan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini adalah media ini mampu menarik perhatian siswa dengan bentuk dan desain yang unik dan menarik, serta dalam permainan ini tidak hanya guru saja yang bisa memberi pertanyaan kepada siswa namun siswa juga dapat memberikan soal kepada teman yang lainnya dengan syarat tertentu, media ini juga mengajak kerjasama tim, yang mana melatih rasa sosial dalam sesama teman, mudah dibawa kemana-mana, praktis. Dan juga peneliti mendesain media ini dengan bentuk seperti permainan catur yang bisa dilipat dengan tujuan alat yang ada pada permainan ini supaya tidak mudah hilang dan lebih praktis ketika menyimpannya.

¹⁴ Henggang Bara Saputro, "Pengembangan *Treasure Kids Smart* Sebagai Media Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V Sd," *Jurnal* 9, no.2(2017): 2579–4965, <http://journal.umngl.ac.id/nju/index.php/edukasi>.

Media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) merupakan media berbentuk persegi dengan ukuran tinggi 37 cm dan lebar 53 cm, dengan desain monopoli dengan bentuk seperti box permainan catur, yang mana pada setiap kotak yang berada di pinggir yang mengelilingi box berisi pertanyaan seperti monopoli namun peneliti menggantinya dengan materi tentang bilangan cacah, ada kartu kuning, kartu hijau, kartu biru, dan kartu punishment ada koin emas untuk reward, ada dua buah dadu, dan ada pion untuk jalanya permainan.



Gambar 1.1
Media Papan Permainan *Treasure Kids Smart* (TKS)



Gambar 1.2
Media lengkap permainan *Treasure Kids Smart* (TKS)

Saputro H. B dan Soeharto pada tahun 2015 mengatakan bahwasanya media pembelajaran yang efektif tidak bisa ditentukan dari harga mahal atau murah nya maupun frekuensi penggunaan media tersebut, tetapi tergantung pada kesesuaian dari karakteristik media dengan materi yang disampaikan. Dan juga sesuai dengan perkembangan anak.¹⁵ Dengan menerapkan sistem *drill* dilakukan secara berulang ulang maka dalam keterampilan berhitung, membaca, menentukan serta memahami konteks operasi bilangan cacah akan meningkat. Penggunaan media ini yaitu setelah siswa sudah memperoleh penjelasan dari guru, siswa berbentuk kelompok dengan masing- masing kelompok terdiri dari lima siswa, sehingga siswa akan saling berkompetisi untuk menyelesaikan soal dengan mendapatkan reward. Dengan adanya permainan TKS ini secara tidak sadar siswa akan mudah menyelesaikan soal soal yang ada di dalam media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini, serta suasana dalam pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa.

Dengan uraian diatas. Peneliti mengambil judul “Pengembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif 34 Hasyim Asy’ari”. Peneliti berharap dengan adanya peneliti ini proses pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, efektif dan lebih menyenangkan.

¹⁵ Saputro.”Pengembangan Media *Treasure Kids Smart*.”-2017

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi Matematika siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi Matematika siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi Matematika siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi Matematika siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi matematika Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang
2. Untuk mengetahui kelayakan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi matematika Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi Matematika siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang

4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi Matematika siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini media berbentuk box dengan menggunakan metode permainan *Treasure Kids Smart* (TKS) yang disesuaikan dengan materi bilangan cacah di kelas VB Madrasah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari pontang. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini dirancang sedemikian rupa yang menyesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan kepada peserta didik. Sehingga dengan hal tersebut mampu menumbuhkan rasa antusias dari peserta didik. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut;

1. Berdasarkan kontennya (isi)

Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) digunakan pada materi bilangan cacah kelas VB Madrasah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang. Mengenai rincian sebagai berikut;

- a. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar/ Sekolah Ibtidaiyah
 - a. Kelas/ Semester : V/I
 - b. Mata Pelajaran : Matematika
 - c. Materi/Topik : Bilangan Cacah sampai 100.000

2. Berdasarkan Tampilanya

Spesifikasi Media box TKS berdasarkan tampilan adalah sebagai berikut

- a. Komponen yang terdapat dalam media ini adalah: papan permainan, empat jenis kartu, satu buah dadu, lima buah pion, koin emas, harta karun, lembar prosedur permainan dan lembar komponen permainan.
- b. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini berbentuk persegi panjang yang dapat dibuka dan ditutup, berbahan triplek, bagian tengah berbahan triplek, dan bagian pinggir berbahan kayu, yang mana setelah dibuka akan menjadi berbentuk kotak, yang memiliki ukuran tinggi 37 lebar 53 cm. yang praktis dan mudah dipahami oleh siswa dengan materi dan soal singkat, pengertian bilangan cacah operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah, yang mudah untuk diingat dan dipahami.
- c. Pada kotak tengah di media ini terdapat gambar permainan yang berbentuk persegi panjang berada pada bagian tepi kotak dengan ukuran 3,8 cm dengan memenuhi seluruh bagian tepi kotak.
- d. Kartu dalam media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini terdiri dari 4 jenis kartu, kartu kuning, kartu biru dan kartu hijau dan kartu punishment.
- e. Koin emas bentuk reward peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan.
- f. Ada harta karun utama
- g. Lembar informasi berisi prosedur permainan dan komponen –

komponen permainan.

E. Pentingnya Penelitian dan Perkembangan

Perkembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) diharapkan dapat bermanfaat, baik itu secara teoritis dan praktis dalam pembelajaran Matematika. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret yang mana diperlukan media yang mampu mempermudah peserta didik memahami pembelajaran serta mempermudah pendidik ketika mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, berikut uraian pentingnya perkembangan media ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi rujukan informasi dalam mengembangkan media box permainan sebagai media yang kreatif dan inovatif dalam dunia pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya media ini mampu menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas serta mutu pembelajaran dalam pendidikan melalui adanya media yang lebih bervariasi

b. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya media ini memudahkan pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuan serta dengan adanya media ini menjadi bahan referensi bagi para pendidik agar termotivasi dalam memvariasikan media pembelajaran supaya tujuan

pembelajaran tercapai.

c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dengan adanya media ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi bilangan cacah serta dengan media ini peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan menimbulkan rasa semangat belajar dan tidak mudah bosan, dan juga peneliti mengharapkan dengan adanya media ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih berinteraksi secara aktif ketika pembelajaran berlangsung karena peserta didik dituntut untuk bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam permainan ini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya perkembangan media ini, peneliti diharapkan mampu bisa menjadi inovasi kepada peneliti yang lain menjadi suatu refleksi dalam meningkatkan kreativitas bagi peneliti yang lain, serta memberikan pemahaman wawasan yang baru dalam menghasilkan ataupun mengembangkan produk media pembelajaran yang baik agar peserta didik dapat belajar dengan baik

e. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) melalui pendekatan kontekstual serta dapat menjadi rujukan ataupun literatur serupa bagi mahasiswa yang hendak melaksanakan

pengembangan media pembelajaran khususnya pada media ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Perkembangan

Penelitian pengembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) memiliki asumsi dan keterbatasan terkait produk yang hendak dibuat:

1. Asumsi

- a. Media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini dapat meningkatkan rasa antusias berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan sehingga mampu membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi
- b. Media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini menjadikan suasana belajar menjadi saling interaktif karena dalam media ini berfokus pada dua arah tidak hanya berfokus pada pendidik saja namun fokus pada peserta didik juga.
- c. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini tidak hanya berisi materi matematika saja, akan tetapi dalam media ini peneliti mendesain media yang bisa digunakan dalam mata pelajaran apapun. Sehingga mempermudah pendidik ketika kelas kurang kondusif, mengajak peserta didik untuk bermain sambil mereview materi bersama-sama

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) hanya bisa dibuat untuk mereview pembelajaran yang

sudah dijelaskan, tidak ada penjelasan pada papan box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini, sehingga perlu penjelasan materi terlebih dahulu baru memakai media ini

- b. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini hanya bisa diterapkan di kelas tinggi saja
- c. Meski adanya kartu petunjuk penggunaan masih perlu adanya penjelasan ulang terkait alur permainan *Treasure Kids Smart* (TKS) ini, sehingga media ini tidak dapat dengan mudah digunakan tanpa kartu petunjuk dan penjelasan dari pendidik.
- d. Media ini menggunakan papan triplek dengan bentuk persegi panjang dengan ukuran 37 x 53 cm. Dengan memiliki begitu banyak media lengkap pada media ini.

G. Definisi Istilah

1. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS)

Media box merupakan media yang didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 37 x 53 cm, dengan warna putih dan kombinasi warna lain, media ini dibuat dari bahan kayu dan triplek dengan desain seperti media permainan catur yang bisa dibuka dan ditutup mudah untuk dibawa kemana-mana dan memiliki berat yang ringan.

Media *Treasure Kids Smart* (TKS) merupakan papan media yang terdiri dari beberapa lintasan jalan dari start hingga finish. Papan ini memuat gambar menarik dan juga tanda - tanda harta karun yang menunjukkan pemain harus mampu menjawab pertanyaan sehingga

mereka akan mendapatkan koin emas yang berguna untuk membeli rumah dan bisa mendapatkan harta karun utama.

Dengan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa media permainan *Treasure Kids Smart* (TKS) ini merupakan media yang terbuat dari papan kayu dan triplek dengan desain yang menarik berupa beberapa pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik, dengan mampu menyelesaikannya maka peserta didik mendapatkan sebuah koin emas, dan bila mendapatkan koin terbanyak maka mampu mendapatkan harta karun utama.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika dalam penelitian ini satu materi MI/SD yang mempelajari tentang perhitungan angka, peneliti mengambil materi bilangan cacah sampai 100.000 pada kelas VB. Dengan demikian yang dimaksud dengan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) adalah mengembangkan media yang menggunakan metode permainan *Treasure Kids Smart* (TKS) yang sudah ada sebelumnya menjadi proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, efisien dan tertib dengan menggunakan metode permainan *Treasure Kids Smart* (TKS) untuk pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Pemahaman Pembelajaran Matematika

Pemahaman dalam suatu pengertian atau istilah merupakan hasil dari aktivitas berpikir seseorang dalam memahami istilah tersebut.

Peserta didik mampu menjelaskan materi dengan mereka pahami sesuai dengan bahasa mereka sendiri.

Peneliti mengukur akan pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika yaitu peneliti memberikan pretest dan posttest setelah dan sebelum peserta didik menggunakan media permainan box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini guna meninjau akan kefahaman dari peserta didik itu sendiri. Peserta didik bisa dikatakan paham ketika sudah menggunakan media ini dengan ketentuan kriteria sebagai berikut;

- a. Peserta didik mampu mengerjakan soal yang diberikan setelah menggunakan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini.
- b. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan secara lisan
- c. Peserta didik mampu mendeskripsikan materi bilangan cacah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian. Bertujuan agar memperluas teori dalam mengkaji penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu telah dianalisis baik dari jurnal, skripsi, tesis atau penelitian ilmiah lainnya mengenai pengembangan media *Treasure Kids Smart* (TKS), diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian oleh Lailatul Istiqomah (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Exploding box* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Al- Barokah An-Nur Jember.”¹⁶

Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam mengajar tematik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki empat tahap; yaitu analisis, perancangan pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media ini sangat layak yang mana disini mendapatkan respon dengan validasi media memiliki skor persentase sebesar 92,64 %, dalam ahli materi mendapatkan persentase sebanyak 89.28 %, dan validasi

¹⁶Lailatul Istiqomah, “Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Al- Barokah An-Nur Jember” (Skripsi, Universitas KIAI Achmad Shiddiq, 2023).

pembelajaran mendapatkan skor 95%. Yang berarti “sangat layak” untuk digunakan.

2. Penelitian oleh Nabila Nurindah Restari (2023) dengan judul “Pengembangan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah A-Hidayah mangli Jember.¹⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah (1). Mengetahui proses pengembangan media “*Counting Box*” pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. (2). Mengetahui keefektifan Media “*Counting Box*” pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Al – Hidayah Mangli Jember. (3). Mengetahui kelayakan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL–Hidayah Mangli Jember. (4). Mengetahui Keefektifan Media “*Counting Box*” Pada Pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I di Madrasah Ibtidaiyah AL – Hidayah Mangli Jember. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Teknik pengumpulan

¹⁷ 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.(Skripsi, Universitas Islam Negeri KIAI Achmad Shiddiq Jember. 2023.)

data menggunakan Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi. Kemudian teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis Statistik Deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini “sangat layak” digunakan karena memang Media Counting Box ini oleh validator ahli media 88% dengan kategori layak, oleh validator materi sebesar 96% dengan kategori sangat layak, sehingga mendapatkan rata – rata 87% dengan kategori sangat layak dan dinyatakan layak oleh pengguna skala kecil Hasil kepraktisan oleh guru dan peserta didik mendapatkan 89% Dengan kategori praktis oleh peserta didik dan 90 % dikategorikan sangat praktis oleh guru.(4). Hasil keefektifan mendapatkan hasil 84,15% yang diperoleh melalui soal pretest dan posttest yang menunjukkan media Counting Box efektif untuk digunakan.

3. Penelitian ini oleh Neneng Baroro (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Al-Ma’arif 02 Jombang Jember.”¹⁸

Tujuan dari penelitian ini yaitu 1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *explosion box* pada mata pelajaran matematika kelas v, 2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran serta

¹⁸ N Baroro, “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma’arif 02 Jombang-Jember,” (Skripsi Universitas Islam Negeri KIAI Achmad Shiddiq Jember, 2023.)

untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *explosion box*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap; yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MI Al-Maarif 02 Jombang Jember yang berjumlah sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan angket dan uraian objektif yang dibagikan untuk mengetahui kualitas media.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media ini “sangat layak’ untuk digunakan dengan respon yang diberikan oleh pendidik 88%, ahli media 90 %. Ahli materi 84% dan hasil pretest mendapatkan skor 70,17%, posttest mendapatkan 90% dan respon peserta didik mendapatkan 90% maka berarti media dikategorikan cukup “efektif”.

4. Penelitian ini oleh “Siti Hairotun Nisa (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.¹⁹

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai media yang mampu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dan menjadi solusi untuk menambah semangat peserta didik pada saat

¹⁹ Siti Harirotun Nisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” (Skripsi, Universitas Islam Negeri KIAI Achmad Shiddiq, 2023).

pembelajaran berlangsung. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengembangan media, kelayakan media, dan keefektifan media *Magic Box* ini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di Sekolah dasar Baiturrohman Mangli.

Penelitian tersebut sangat “layak” digunakan, yang mana pada validator ahli media mendapatkan 87%, ahli materi 90%, dan ahli pembelajaran 90%. Dalam kegiatan proses posttest dan pretest, peserta didik mengalami kenaikan sebesar 32,33 %. yang mana dapat disimpulkan bahwa media *Magic Box* ini mampu meningkatkan belajar dan hasil belajar siswa kelas IV.

5. Penelitian ini oleh GM Rizka Zannah Ria yang berjudul “Pengembangan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus A-Qodiri Jember tahun Pelajaran 2022/2023”.²⁰

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana mendeskripsikan pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi IPAS. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan pada media *culture box* ini. Jenis

²⁰ D I Sekolah, Dasar Swasta, and Plus Al-qodiri Jember, “Pengembangan Media Culture Box,”. (Skripsi, Universitas Islam Negeri KIAI Ahchmad Siddiq Jember 2023.)

penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari metode analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV di Sekolah dasar, adapun pengumpulan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validator dari validasi media memiliki sebesar 88%, ahli materi sebesar 90,67%, validasi instrumen soal sebesar 94%, validasi ahli pembelajaran sebesar 92.38%, maka dalam pengembangan media ini sangat “efektif” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

6. Penelitian ini oleh Hilmi Manba'ul Hikam (2023) dengan judul “Pengembangan Media *Counting box* pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi”²¹

Pada penelitian ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran *counting box* serta mengetahui kelayakan pada media pembelajaran ini. Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis

²¹ 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.””Pengembangan Media Counting Box”.(Skripsi Universitas Islam Negeri KIAI Achmad Shiddiq Jember, 2023.)

ADDIE dengan konsep lima tahap yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 MI Miftahul Ulum. Sedangkan teknik dalam instrumen data menggunakan observasi, wawancara dan angket.

Pada penelitian ini dapat kualifikasi “valid dan layak” digunakan dengan hasil validasi dari ahli media mendapatkan sebesar 94%, ahli materi 91%, ahli pembelajaran 98% dengan memperoleh rata-rata 94%.

7. Penelitian ini oleh Nurul Lathifatuz Zahro (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Pembelajaran matematika Bagi Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember”.²²

Pada penelitian ini bertujuan menghasilkan produk guna mempermudah siswa dalam saat pembelajaran, serta mengetahui kelayakan dan respon peserta didik dalam pengembangan media tersebut. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas i di SDS Islam Ulul Albab Jember dengan instrumen data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi

²² Nurul Lathifatuz Zahro, “Pengembangan Media Pembelajaran Box Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas 1 Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember” (Skripsi, Universitas Islam Negeri KIAI Achmad Shiddiq, 2024).”Pengembangan Media Smart Box”.2024

Pada penelitian ini mendapatkan rata-rata persentase dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran adalah 94% dan respon dari peserta didik mendapatkan 95.7% jadi dapat disimpulkan dalam pengembangan media pembelajaran smart box ini dikategorikan “sangat valid” dikembangkan dan sangat layak untuk digunakan

Table 2.1
Persamaan dan Perbedaan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
1	Penelitian oleh Lailatul Istiqomah	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Exploding box</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Al-Barokah An-Nur Jember	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah mengembangkan media Box Media ini menggunakan bahan dari triplek Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu; analisis, 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan terdahulu mengembangkan media <i>Exploding Box</i> pada pembelajaran Tematik kelas V di MI Al-Barokah An-Nur Jember. Media ini berukuran 41x35,5 cm 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian sekarang mengembangkan media box <i>Treasure Kids Smart</i> (TKS) pada mata pelajaran matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu Media ini berukuran tinggi 37 lebar 53 cm

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
			desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi		
2	Penelitian oleh Nabila Nurindah Restari	Pengembangan Media "Counting Box" Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah mangli Jember	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah mengembangkan media Box Penerapan pada mata pelajaran matematika Pada media ini berbahan triplek Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan terdahulu mengembangkan media <i>Counting Box</i> pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian sekarang mengembangkan media box <i>Treasure Kids Smart</i> (TKS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu Media ini berukuran tinggi 37 lebar 53 cm

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
3	Penelitian ini oleh Neneng Baroro	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i> Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Al-Ma'arif 02 Jombang Jember	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah mengembangkan media Box • Penerapan pada mata pelajaran matematika kelas V • Pada media ini memiliki kesamaan terbuat dari triplek • Penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan terdahulu mengembangkan media <i>Explosion Box</i> pada MI Al-Ma'arif 02 Jombang Jember • Pada media ini memiliki ukuran 40x30 cm 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian sekarang mengembangkan media box <i>Treasure Kids Smart</i> (TKS) di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu • Ukuran pada media ini tinggi 37 lebar 53 cm

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
4	Penelitian ini oleh Siti Hairotun Nisa “	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah mengembangkan media Box Pada media ini memiliki kesamaan terbuat dari triplek. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan terdahulu mengembangkan media <i>Magic Box</i> pada pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember. Media ini menggunakan ukuran 30x40 cm 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian sekarang mengembangkan media box <i>Treasure Kids Smart</i> (TKS) pada mata pelajaran matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu Media ini menggunakan papan dengan ukuran tinggi 37 lebar 53 cm
5	Penelitian ini oleh GM Rizka Zannah Ria	Pengembangan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan terdahulu mengembangkan media <i>Culture Box</i>(Kotak 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian sekarang mengembangkan media box <i>Treasure Kids Smart</i> (TKS) pada

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
		Alam dan Sosial Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus A-Qodiri Jember tahun Pelajaran 2022/2023	<ul style="list-style-type: none"> mengembangkan media Box Penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media ini menggunakan bahan dari triplek. 	<ul style="list-style-type: none"> Kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di Sekolah dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember. Media ini berukuran 31x31 cm Papan yang dibuat dari bahan polyvinyl chloride 	<ul style="list-style-type: none"> mata pelajaran matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu Papan yang digunakan berbahan triplek Ukuran media ini tinggi 37 lebar 53 cm
6	Hilmi Manba'ul Hikam	Pengembangan Media <i>Counting box</i> pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Mucar Banyuwangi	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah mengembangkan media Box Penerapan pada mata pelajaran matematik Penelitian terdahulu menggunakan model 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan terdahulu mengembangkan media <i>Counting Box</i> di kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Muncar Banyuwangi Media ini berukuran dengan panjang 22 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian sekarang mengembangkan media box <i>Treasure Kids Smart</i> (TKS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu Media ini memiliki ukuran

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
			<p>pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papan media terbuat dari triplek 	<p>cm, lebar 17 cm, dan tinggi 7 cm</p>	<p>tinggi 37 lebar 53 cm</p>
7	<p>Penelitian ini oleh Nurul Lathifatuz Zahro Ibab Jember</p>	<p>judul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Pembelajaran matematika Bagi Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah mengembangkan media Box • Penerapan pada mata pelajaran matematika • Penelitian terdahulu menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan analisis, desain, 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan terdahulu mengembangkan media Smart Box di kelas 1 di Sekolah dasar Swasta islam Ulul Albab • Media ini memiliki ukuran tinggi 40 cm, lebar 26 cm 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian sekarang mengembangkan media box <i>Treasure Kids Smart</i> (TKS) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu • Media ini memiliki ukuran tinggi 37 lebar 53 cm

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	2	3	4	5	6
			<p>pengembangan, implementasi dan evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Papan media terbuat dari triplek. 		

Tabel 2.2
Media pembelajaran Box pada Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Kelemahan	Gambar
1	2	3	4	5
1	Penelitian oleh Lailatul Istiqomah (2023)	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Exploding box</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Al-Barokah An-Nur Jember	<ul style="list-style-type: none"> Warna media terlalu gelap, sehingga kurang menarik. Penerapan pada 1 mata pelajaran saja 	
2	Penelitian oleh Nabila Nurindah Restari (2023)	“Pengembangan Media <i>Counting Box</i> ” Pada Pembelajaran Matematika Materi	<ul style="list-style-type: none"> Hanya bisa digunakan pada 1 materi pembelajaran saja Media ini terlalu besar 	

No	Nama	Judul	Kelemahan	Gambar
1	2	3	4	5
		Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah mangli Jember	bagi siswa kelas 1 sehingga memerlukan bantuan orang dewasa untuk mengangkatna.	
3	Penelitian ini oleh Neneng Baroro (2023)	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i> Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Al-Ma’arif 02 Jombang Jember	<ul style="list-style-type: none"> • Background media kurang menarik • Penerapan media hanya pada 1 materi saja • background luar menggunakan kertas, sehingga mudah rusak dan tidak tahan lama. • Medianya dengan ukuran besar, sehingga perlu bantuan orang dewasa untuk 	 

No	Nama	Judul	Kelemahan	Gambar
1	2	3	4	5
			membawanya	
4	Penelitian ini oleh "Siti Hairotun Nisa (2023)	"Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	<ul style="list-style-type: none"> penerapan ini hanya bisa digunakan pada 1 mata pelajaran saja. background luar menggunakan kertas, sehingga mudah rusak dan tidak tahan lama. 	 
5	Penelitian ini oleh GM Rizka Zannah Ria yang berjudul	"Pengembangan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di Sekolah Dasar Swasta	<ul style="list-style-type: none"> Dalam media ini peneliti masih menggunakan kertas kado untuk membungkus pada media ini sehingga menjadi kekurangan 	  

No	Nama	Judul	Kelemahan	Gambar
1	2	3	4	5
		Plus A-Qodiri Jember tahun Pelajaran 2022/2023	<p>pada media ini karena kertas kado teksturnya gambang sobek dan mudah luntur ketika terkena air</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan pada media ini hanya bisa untuk satu mata pelajaran saja media ini ukurannya besar sehingga perlu bantuan orang dewasa untuk menggunakan media ini 	
6	Penelitian ini oleh Hilmi Manba'ul Hikam (2023)	“Pengembangan Media <i>Counting box</i> pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 1 MI Miftahul Ulum Sampangan Mucar	<ul style="list-style-type: none"> • Media ini dalam desain warna terlalu gelap, dalam penggunaannya media ini masih bergilir antara satu dengan siswa yang lainnya, 	

No	Nama	Judul	Kelemahan	Gambar
1	2	3	4	5
		Banyuwangi	<p>sehingga menyebabkan bosan menunggu gilir bermain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • media ini ukurannya terlalu besar bagi kelas 1 sehingga perlu bantuan orang dewasa untuk menggunakan media ini • penerapan pada media ini hanya pada 1 mata pelajaran saja. 	
7	Penelitian ini oleh Nurul Lathifatuz Zahro (2024)	“Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Pembelajaran matematika Bagi Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab	<ul style="list-style-type: none"> • media ini ukurannya besar sehingga perlu bantuan orang dewasa untuk menggunakan media ini Hanya diterapkan pada 	

No	Nama	Judul	Kelemahan	Gambar
1	2	3	4	5
		Jember	1 mata pelajaran saja <ul style="list-style-type: none"> • Bahan yang digunakan tidak anti air 	

Penelitian ini sebagai penyempurna penelitian terdahulu, bukan duplikat penelitian terdahulu. Pada media ini menggunakan bahan triplek dan tepinya terbuat dari kayu sehingga lebih kokoh dan tahan lama, background pada media ini dibuat bergambar dengan warna pastel biar lebih menarik. Dan media ini lebih ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Definisi tentang media banyak menyatakan dari para ahli. Pada umumnya para ahli menyatakan definisi tentang media sesuai dengan sudut pandang komunikasi. Jika melihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” memiliki arti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga memiliki arti sesuatu yang mampu membantu

memberikan pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).

Heinich dkk pada tahun 1986 menyatakan bahwa arti dari medium merupakan sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton pada tahun 1986, mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).²³

Namun semakin banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai arti dari media. Diantaranya yaitu mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

- 1) Scram berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru
- 2) *National Education Association* (NEA) memberikan pengertian bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 3) Briggs mengemukakan bahwa bahwa media merupakan alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa supaya terjadi

²³ Ahmad Syawaluddin, *MEDIA PEMBELAJARAN*, 2022, [https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf). 2024

proses belajar.

- 4) *Association of Education Communication Technology (AECT)* memberikan pengertian bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.²⁴

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.²⁵ Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang membantu kegiatan belajar mengajar, baik itu pendidik maupun peserta didik dalam proses transfer ilmu pengetahuan.

Menurut Sanaky media pembelajaran adalah alat yang digunakan mampu dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar menciptakan lingkungan belajar yang kondusif jadi dalam proses pembelajaran berlangsung lebih efisien dan efektif.

Menurut Rohmat media pembelajaran adalah sarana atau alat yang

²⁴ Rohani, "Media Pembelajaran," *Repository.Uinsu* (Unersitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).

²⁵ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. Fatma Sukmawati, *Tahta Media Group* (1, 2021), [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf).

digunakan pada saat proses pembelajaran untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Dari beberapa pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap gaya belajar siswa.

c. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu :

- 1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya.
- 2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan

rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.

- 4) Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas
- 5) Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahpahaman peserta didik dalam memahami materi.
- 6) Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.²⁶

Dengan uraian diatas terdapat 6 fungsi media itu merupakan bukti bahwa pengaruh media dalam proses pembelajaran mampu mewujudkan capaian dari pendidik dan juga peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

d. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan dari beberapa jenis, diantaranya yaitu;

1) Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan jenis media yang melibatkan panca indera penglihatan. Media visual memiliki ciri yang verbal seperti teks atau tulisan dan nonverbal seperti

²⁶ Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran"1,no. 2 (2023), [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3263618&val=28647&title=Pengertian Media Tujuan Fungsi Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3263618&val=28647&title=Pengertian%20Media%20Tujuan%20Fungsi%20Manfaat%20dan%20Urgensi%20Media%20Pembelajaran).

pesan yang berbentuk simbol-simbol di dalamnya.

2) Media visual diam

Media visual diam merupakan media yang menyajikan informasi tanpa adanya gerak pada gambar atau animasi, contohnya seperti poster, peta, gambar dan lain sebagainya

3) Media visual gerak

Media visual gerak merupakan media yang menyajikan informasi dengan adanya gerak pada gambar ataupun animasi, contohnya animasi bergerak.

4) Media pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam musik-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik.).²⁷

5) Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio-visual, yaitu media yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang mempunyai sifat dapat dilihat dan didengar oleh peserta didik, misalnya televisi, film,

²⁷ Syawaluddin, *MEDIA*.Media.2022

video, sound slide.²⁸

6) Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan jenis media yang disesuaikan dengan potensi pada suatu daerah, baik itu di sekolah maupun di lokasi lain seperti di lokasi masyarakat yang dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka diantaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.²⁹ Media Serbaneka adalah Media pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat. Contoh jenis media serbaneka antara lain: Papan tulis, guru memanfaatkan benda-benda nyata seperti burung, sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.³⁰

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak aneka ragam jenis media pembelajaran dengan garis besar dibagi menjadi empat yaitu, visual, audio, audio visual dan serbaneka. Jenis-jenis media tersebut dapat pendidik lakukan menyesuaikan dengan

²⁸ Hotmaulina Sihotang and Sahat T. Simorangkir, *Buku Pedoman Praktik Microteaching*, 2020, [http://repository.uki.ac.id/1863/1/BUKU PEDOMAN Praktik.pdf](http://repository.uki.ac.id/1863/1/BUKU%20PEDOMAN%20Praktik.pdf).

²⁹ I Made Agus Harry Sanjaya et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Media Serbaneka Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SDN 11 Peguyangan," *Widya Accarya* 14, no. 2 (2023): 148–55, <https://doi.org/10.46650/wa.14.2.1450.148-155>.

³⁰ Heli Yurnasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar Pop-Up Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 SDN 60 Seluma," *Skripsi*, 2021, 83.

karakteristik serta kebutuhan peserta didik yang kemudian dirancang dan disajikan dengan semenarik mungkin. Sehingga dapat tercapai pembelajaran yang efisien dan efektif.

2. Media *Treasure Kids Smart* (TKS)

a. Pengertian Media Box *Treasure Kids Smart* (TKS)

Media treasure adalah media pencarian harta karun, disini peneliti mengatakan bahwa media *Treasure Kids Smart* ini merupakan media pencarian harta karun siswa. Yang mana pada permainan ini siswa yang berhasil menjawab pertanyaan maka mendapatkan reward berupa emas batang yang nantinya emas tersebut bisa dibuat membeli rumah sesuai dengan prosedur dalam bermain. Media box *Treasure Kids Smart* yang dikembangkan oleh peneliti ini terbuat dari triplek dengan ukuran 37 x 53 cm yang bisa dibuka dan bisa ditutup, lalu di desain dengan semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik. Kemudian diberikan nama judul sesuai dengan materi yang sedang diajarkan seperti membaca bilangan cacah 100.000. peserta didik diajak bermain bersama dengan menggunakan media ini dengan prosedur dalam permainan media ini supaya peserta lebih mudah dalam mengingat materi yang telah diajarkan oleh pendidik.

b. Tujuan dan manfaat media Box *Treasure Kids Smart* (TKS)

- 1) Media Box TKS dapat membantu proses pembelajaran, mempermudah pemahaman pembelajaran, dan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan
 - 2) Untuk mendorong aspek-aspek kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah
 - 3) Dapat meningkatkan rasa sosial terhadap sesama teman kelas
 - 4) Dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam berfikir menghitung dan membaca bilangan dengan kurun waktu yang telah ditentukan.
- c. Langkah-langkah penggunaan media Box *Treasure Kids Smart* (TKS)

Berikut langkah-langkah permainan box TKS (*Treasure Kids Smart*).

- 1) Langkah pertama (penentuan)
 - a) Bentuklah kelompok sebanyak 5 peserta dalam satu kelompok (kondisional)
 - b) Buatlah nama kelompokmu
- 2) Langkah kedua (permainan)

- a) Himpimp dengan perwakilan semua kelompok, untuk menentukan siapa yang main pertama, kedua, ketiga, keempat dan seterusnya
- b) Ambil dua buah dadu, lalu lemparkan
- c) Berjalanlah sesuai dengan jumlah titik yang ada di dua buah dadu
- d) Kemudian berhenti di salah satu kotak.
- e) Jika berhenti tepat pada kolom bertulisan “ambil kartu biru”, silahkan ambil kartu warna biru
- f) Jika berhenti pada kolom bertulisan “ambil kartu warna kuning”, silahkan ambil kartu warna kuning.
- g) Jika berhenti pada kolom bertulisan “ambil kartu warna hijau”, silahkan ambil kartu warna hijau
- h) Kemudian jawablah pertanyaan dengan benar, jika salah maka kamu mengambil kartu phunismen
- i) Jika kamu menjawab dengan tepat, maka kamu mendapatkan reward berupa 1 koin emas
- j) Jika berhenti di gambar penjara, kamu mengabil kartu yang memiliki gambar yang sama.
- k) Jika kamu berhenti tepat pada gambar wayang, kamu punya kesempatan main 1 kali lagi.
- l) Jika berhenti di gambar rumah, maka;

- a) Jika rumah adat belum memiliki hak milik, maka berhenti saja.
- b) Jika rumah adat sudah punya hak milik, maka kamu harus menyelesaikan tantangan yang telah diberikan oleh pemilik rumah tersebut.
- c) Rumah adat bisa dibeli sesuai dengan harga yang telah ditentukan
- d) Rumah adat bisa dibeli, dengan syarat harus memiliki koin yang sesuai dengan nominalnya, dan berhenti tepat pada kotak rumah tersebut.
- e) Jika tim yang mendapat tantangan tidak bisa menyelesaikan tantangan maka memberikan koinnya kepada pemilik rumah atau tidak bisa melanjutkan permainan selama satu putaran.

m) Lakukan permainan dengan cara bergantian sesuai dengan urutan.

3) Langkah ketiga (terakhir)

- a) Tim gugur jika masuk pada kolom bergambar (●)
- b) Permainan selesai apabila semua tim sudah gugur.
- c) Jika dirasa waktu dalam permainan ini sudah sangat lama, maka permainan dinyatakan selesai, sesuai dengan keputusan guru

- 4) Langkah keempat (penentuan juara)
- Tim yang juara yaitu tim yang paling banyak mendapatkan koin dan rumah
 - Tim yang menang akan mendapatkan hadiah utama.
 - Selesai.
- d. Komponen – komponen Permainan Box *Treasure Kids Smart* (TKS)



Gambar 2.1
Papan Permainan



Gambar 2.2
Kartu Phunismen



Gambar 2.3
Koin emas



Gambar 2.4
Pion



Gambar 2.5
Kartu Kuning



Gambar 2.6
Kartu Hijau



Gambar 2.7
Kartu Biru



Gambar 2.8
Dua Buah Dadu

KETERANGAN:

1. Papan Permainan : Papan pelaksanaan permainan TKS
 - a. Start: memulai permainan
 - b. Wayang: melakukan 2 kali jalan
 - c. Rumah adat: Rumah milik tim
 - 1) Rumah adat bisa dikatakan rumah milik tim, apabila tim tersebut sudah membeli rumah tersebut dengan harga yang telah ditentukan
 - 2) Jika rumah adat belum dibeli, maka tim yang masuk pada kolom rumah adat hanya berhenti saja.
 - 3) Jika rumah adat sudah dibeli, maka rumah adat tersebut punya hak milik tim tersebut
 - 4) Tim tersebut bisa memberikan tantangan kepada tim yang masuk pada rumahnya.
 - 5) ● (Jurang); apabila tim masuk pada kolom ini, maka gugurlah tim tersebut.
2. Kartu Punishment : kartu hukuman, apabila tim tersebut masuk pada kolom bergambar seperti ini, maka tim tersebut mengambil kartu dengan gambar yang sama dan kartu ini juga menjadi kartu hukuman bagi tim yang tidak bisa menjawab pertanyaan.
3. Koin emas : Reward bagi tim yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar

4. Pion : untuk jalanya permainan
 5. Dua buah dadu: untuk menentukan seberapa banyak tim tersebut berjalan dan juga berhenti
 6. Kartu biru: kartu berisi pertanyaan meliputi; cara membaca, menulis, menentukan nilai tempat dan membandingkan bilangan cacah 100.000
 7. Kartu hijau :kartu berisi pertanyaan meliputi; mengurutkan, komposisi dan dekomposisi bilangan cacah 100.000
 8. Kartu kuning : kartu berisi pertanyaan meliputi; penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah 100.000
- e. Kelebihan dan kekurangan media Box *Treasure Kids Smart* (TKS).
1. Kelebihan dari media box *Treasure Kids Smart* (TKS).
 - a) Media praktis mudah dibawa kemana-mana
 - b) Mudah dipahami oleh peserta didik
 - c) Mempermudah pendidik dalam mereview kembali materi yang telah dijelaskan.
 - d) Membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran , dengan adanya permainan peserta didik akan memunculkan kreativitasnya untuk mengerjakan soal yang berbentuk permainan tersebut

- e) Membantu keberhasilan peserta didik dalam memahami bilangan cacah 100.000 .
- f) Banyaknya pertanyaan yang ada pada media ini membuat peserta didik menjadi tantangan tersendiri karena ada hadiah utama dalam permainan ini yang menjadi tumbuhnya semangat peserta didik untuk menyelesaikannya.

2. Kekurangan dari box *Treasure Kids Smart* (TKS)

- a) Memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya
- b) Memerlukan waktu yang panjang
- c) Mudah bosan bila menunggu giliran jika penggunaan tidak tepat dan apabila penggunaan dalam skala besar.

3. Pengertian Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang unik namun sampai sekarang belum ada kepastian terhadap pengertian dari matematika itu sendiri. Beberapa matematikawan menjelaskan arti dari matematika yang mana merujuk pada pengertian bilangan, struktur dan bangun. Beberapa macam pengertian matematika itu sendiri merupakan memiliki unsur keunikannya. Matematika juga merupakan bagian tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi dan informasi.

Beberapa temuan mengenai teknologi bagian yang tidak bisa pisah dari matematika sehingga matematika diartikan sebagai ratunya ilmu (*queen of science*). Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib di setiap Negara karena sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang dalam berhitung, dan matematika mampu membekali seseorang guna mempunyai kemampuan berhitung yang bisa diterapkan didalam kehidupan sehari-hari.³¹

Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal atau umum yang mana berlaku untuk semua orang yang mendasari perkembangan teknologi modern, artinya matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam disiplin ilmu serta mampu mengolah daya pikir manusia. Selain itu, pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang dapat melatih kesabaran, kecermatan serta ketelitian, disiplin diri, dan juga melatih dalam kemajuan berpikir siswa.³²

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan ilmu yang wajib ditempuh pada seluruh

³¹ Erik Santoso et al., "Teori Behaviour (E . Thronidike) Dalam Pembelajaran Matematika," *Prisma* 4 (2021): 174–78, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.

³² Ikwah Hanafi, Hanikah Hanikah, and Kholifatul Laela, "Implementasi Pendekatan Teaching at Right Level (TaRL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah Di Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 2 (2024): 413–24, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74407>.

negara, karena matematika sangat penting bagi kehidupan, baik ekonomi sampai dengan perkembangan teknologi modern.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Mu'arif pada tahun 2021. Tujuan dalam mempelajari matematika yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan dalam mengukur, menghitung, menganalisis serta menggunakan rumus. Dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika harus mengikuti standar proses dalam matematika. Standar proses dalam pembelajaran matematika yang dirumuskan oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) yaitu meliputi kemampuan peserta didik ketika memecahkan masalah, penalaran, berkomunikasi, membuat koneksi dan penyajian. Tetapi dalam proses pembelajarannya guru seringkali menerapkan urutan dalam pembelajaran matematika:

- 1) menjelaskan materi yang disampaikan,
- 2) membuat contoh dari materi yang sudah dijelaskan sebelumnya dan meminta peserta didik untuk menyelesaikan sesuai contoh,
- 3) memberi tugas. Jika diterapkan secara terus menerus maka kemampuan siswa tidak akan berkembang.³³

Sehingga dengan uraian di atas tujuan utama dalam mempelajari ilmu matematika menurut peneliti adalah supaya peserta

³³ Fitri Fianingrum et al., "Efektivitas Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Pembelajaran Matematika," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 5 (2022): 6865–74, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3387>.

didik bisa berhitung, karena dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya menerapkan ilmu bahasa namun juga ilmu berhitung.

c. Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000

Pengertian mata pelajaran matematika mempunyai tiga aspek antara lain: bilangan, geometri dan pengukuran, dan pengolahan data. Salah satu cakupan bilangan adalah operasi bilangan bulat meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi operasi bilangan cacah merupakan materi dasar yang seharusnya dapat dikuasai oleh peserta didik karena menjadi modal awal untuk mempelajari matematika yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya. Meskipun pemahaman konsep operasi hitung penting untuk dimiliki siswa, namun faktanya siswa banyak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan bilangan bulat. Berdasarkan penelitian, yang dilakukan oleh Imelda, menurut Yusmin, & Suratman dalam penelitiannya menjelaskan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung campuran pada bilangan bulat.³⁴

Bilangan cacah memiliki pengertian yaitu bilangan yang digunakan untuk menyatakan cacah anggota atau kardinalitas suatu himpunan. Bilangan cacah, yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 dan seterusnya. Dalam bilangan cacah terdapat operasi hitung yang meliputi penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan bilangan cacah sangat

³⁴ Gita Ayu Nengsih and Heni Pujiastuti, "Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 6, no. 2 (2021): 293, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.9941>.

sering di jumpai di kehidupan sehari-hari .Karena itu, matematika tidak hanya penting dalam bidang sains dan teknologi, tetapi juga dalam kehidupan sehari hari di mana pemikiran logis dan kemampuan untuk memecahkan masalah sangat dihargai.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa bilangan cacah merupakan bilangan mulai dari 0 sampai 100.000 dan dalam bilangan cacah terdapat operasi hitung penjumlahan, pengurangan, komposisi, dekomposisi, perkalian dan pembagian



³⁵ Hanafi, Hanikah, and Laela, "Implementasi Pendekatan Teaching at Right Level (TaRL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah Di Sekolah Dasar."PEDADIDAKTIKA.2024

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model penelitian dan pengembangan

Model penelitian dan pengembangan pada media box TKS *treasure kids smart* dalam materi bilangan cacah sampai 100.000 ini menggunakan penelitian Rnd (*research and development*). ialah metode penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru dan memvaliditas dan menguji keefektifan dan produk yang telah dihasilkan, baik berupa jasa ataupun sebuah produk dengan memperhatikan kondisi yang ada dilapangan.

Mengembangkan suatu produk yang memperbaharui atau mengembangkan dari produk yang sudah ada, dengan disesuaikan kebutuhan yang ada di lapangan. Jenis penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dai observasi dan wawancara sedangkan hasil kuantitatif hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa.

Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi beberapa aspek, isi pembahasan, kualitas materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur dan tulisan dalam media pembelajaran keterkaitan materi dengan media serta evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan desain, kemenarikan tampilan, langkah langkah dalam menggunakan media, komponen komponen dalam

media dan kesesuaian penggunaan tulisan. Data yang diperoleh dari respon guru antara lain kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan. Data dari respon siswa antara lain ketertarikan serta kemudahan dalam menggunakan media box *treasure kids smart* TKS ini.

Ada beberapa model penelitian dan pengembangan berupa produk ataupun media, diantaranya adalah

1. Model Pengembangan Dick & Carey

Dalam model pengembangan Dick & Carey ini memiliki 10 tahap.

Adapun langkah langkah pembelajarannya mencakup (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, (2) melaksanakan analisis pengajaran, (3) mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan butir butir tes acuan patokan, (6) mengembangkan strategi pengajaran, (7) mengembangkan dan memilih material pengajaran, (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, (9) merevisi bahan pembelajaran, (10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif³⁶

2. Model Pengembangan Sadiman

Model pengembangan Sadiman, diantaranya yaitu;1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, 2) Merumuskan tujuan instruksional,3) Merumuskan butir-butir materi, 4)

³⁶ Yuni Marhama, "Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Pembelajaran Matematika Berkelanjutan Dalam Paradigma Baru," *Jupendik: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 22–26, <http://repo.undiknsha.ac.id>.

Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, 5) Pembuatan media, dan 6) Mengadakan tes dan revisi.³⁷

3. Menurut (Borg & Gall)

Model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan draf produk (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) penyempurnaan produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (operational product revision), (8) uji pelaksanaan lapangan (operational field testing), (9) penyempurnaan produk akhir (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation).³⁸

4. Model Pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan, pada tahun 1974 terdiri dari empat

³⁷ Sella Liftika Septiana, "Pengembangan Media Tunnel Book Untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 26 Surabaya," *Bapala* 4, no. 1 (2017): 3–6, <https://media.neliti.com/media/publications/241940-pengembangan-media-tunnel-book-untuk-pem-4427e559.pdf%0Afile:///C:/Users/HP/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Septiana - 2017 - Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Meng.>

³⁸ Fadlilatun Ni'mah et al., "Pengembangan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal Rembang Dalam Pembelajaran Ipa Terpadu," *Natural Science Education Research* 6, no. 1 (2023): 93–102, <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.16689>.

tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.³⁹

5. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Dick pada tahun 2005 mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Diantaranya yaitu *analisis, desain, development, implementation and evaluation*.⁴⁰

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan berlandaskan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Dalam prosesnya yang bersifat interaktif yang mampu menjadikan model ini dapat menghasilkan hasil evaluasi setiap fase yang dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase berikutnya.⁴¹

³⁹ Nur Atikah Khairun Nisa, Rany Widyastuti, and Abdul Hamid, "Pengembangan Instrumen Assesment Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Lembar Kerja Peserta Didik Kelas VII SMP," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung* 1, no. 2 (2018): 543–56.

⁴⁰ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Respository LPPM Unila*, no. 10 (2021): 1–8, [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).

⁴¹ Nurul Lathifatuz Zahro, "Pengembangan Media Pembelajaran Box Pada Pembelajaran

Penelitian ini menerapkan model ADDIE karena lebih efektif digunakan untuk menggambarkan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, dalam penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran, bukan perangkat lunak. Sehingga cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran di kelas dan proses mengembangkan produk.



Gambar 3.1
Model pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, adapun prosedur atau langkah-langkah dalam model penelitian dan pengembangan model ADDIE sebagai berikut;

1. *Analysis* (analisa)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan produk dan analisis karakteristik siswa kelas VB di MIMA 34 Hasyim As'ari Pontang melalui wawancara dan observasi Langkah-langkah analisis masalah dengan mengetahui metode apa yang digunakan dalam

pembelajaran dan media apa yang digunakan dalam pembelajaran Matematika. Menganalisis kurikulum. Tujuan Pembelajaran, dan materi siswa sehingga menghasilkan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS).

2. *Design* (Desain Perancangan)

Dalam tahap ini peneliti membuat desain media box *Treasure Kids Smart* (TKS) untuk media pembelajaran. Setelah membuat desain peneliti akan menentukan bahan dan peralatan yang akan digunakan, selanjutnya peneliti menyiapkan materi bilangan cacah sampai 100.000 yang akan dimasukkan ke dalam media box *Treasure Kids Smart* (TKS).

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melanjutkan untuk mengubah desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Uji coba produk sebelum diimplementasikan adalah bagian dari tahap pengembangan. Uji coba validasi produk dilakukan tiga validator: ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran atau respon guru. Peneliti menyajikan angket validasi produk untuk menguji media. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan rekomendasi dari para validator dalam pengembangan media.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti menerapkan media pembelajaran

yang telah dibuat dan sudah di tes uji oleh tiga validator ahli, peneliti menerapkan produk yang telah dibuat pada subjek penelitian yaitu kelas VB MIMA 34 Hasyim As'yari Pontang Ambulu yang berjumlah 19 Siswa.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap evaluasi yaitu proses melihat produk pembelajaran yang sudah diterapkan di lapangan. Peneliti mencatat kelebihan dan kekurangan dari produk box *treasure kids smart* (TKS) yang telah dikembangkan untuk mengetahui kelayakan produk media tersebut.⁴²

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kualitas media yang telah dirancang dan dibuat yang mampu mempermudah proses dalam pembelajaran. Pada tahap ini penilaian dilakukan dengan beberapa tahap, seperti uji ahli dan uji coba lapangan. Berikut uraian tahap-tahap tersebut.

1. Tahap Uji ahli

Pada tahap ini memiliki beberapa tahap yaitu;

- a. Ahli materi, ahli media, respon guru atau ahli pembelajaran memberikan penilaian berupa kritik dan saran kepada media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS).
- b. Peneliti melakukan analisis terhadap penilaian yang berupa kritik dan saran yang telah diberikan.

⁴² Zahro." Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas ! Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. 2024.

- c. Peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah diberi kritik dan saran tersebut.

Kriteria yang diberikan oleh para ahli media yaitu dosen yang memiliki kriteria minimal S2 dalam jenjang pendidikan. Pada tahap ini, peneliti mengharapkan adanya validasi, baik itu validasi isi, validasi media pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian. Peneliti juga menggunakan angket. Dan juga peneliti mengharapkan adanya masukan, kritik dan saran mengenai produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) hasil dari angket dan juga masukan, kritik dan saran tersebut berfungsi sebagai apakah produk yang dikembangkan layak dan efisien untuk diterapkan pada tahap selanjutnya.

2. Tahap uji coba lapangan

Pada tahap ini menggunakan tahap uji coba skala besar. Uji coba skala besar akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu yang melibatkan seluruh peserta didik kelas VB dan beserta guru kelasnya yaitu Bapak Mashrukin M.Pd

D. Desain Uji Coba

Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator ahli yang telah menguasai di bidang pengembangan media dengan tujuan mengetahui validasi media yang dikembangkan. Uji

kelayakan dengan menyerahkan media yang telah selesai kemudian validator akan menilai layak atau tidaknya media yang telah dikembangan. Setelah itu dilaksanakan pengujian pada peserta didik untuk mengetahui respons terhadap media box *Treasure Kids Smart* (TKS).

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut;

a. Ahli Materi

Berperan sebagai ahli materi dalam pengembangan media bahan ajar ini adalah Bapak Fikri Apriyono S.Pd, M.Pd . pemilihan pada ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi di bidangnya yaitu mata pelajaran matematika materi bilangan cacah 100.000.

ahli materi memberikan saran secara umum terhadap pengembangan produk.

b. Ahli Media

Berperan sebagai ahli media yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto M.Pd dosen yang ahli terkait pengembangan media dalam pembelajaran. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Shiddiq

c. Guru kelas VB

Bapak Mashrukin sebagai guru kelas di kelas VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari pontang Ambulu Jember. Dalam hal ini guru kelas berperan untuk memberikan penilaian terkait kesesuaian media *Box Treasure Kids Smart* (TKS) yang dikembangkan dengan materi bilangan cacah sampai 100.000 dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Peserta Didik

Peserta didik kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 hasyim Asy'ari Pontang Ambulu. Jumlah peserta didik berperan memberikan penilaian sebagai respon siswa terkait penggunaan media *Box Treasure Kids Smart* (TKS) yang telah dikembangkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data kualitatif

Data kualitatif ini berasal dari masukan, kritik dan saran validator ahli dalam penelitian. Sedangkan pada tahap ujian lapangan data kualitatif ini diperoleh dari observasi di kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 hasyim Asy'ari Pontang Ambulu. Siswa kelas VB merupakan siswa sisiwi yang sulit dalam poses memahami dalam pembelajaran dan

juga siswa sisiwi yang sulit diatur dikelas dibanding dengan kelas yang lainnya.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator dan peserta didik guna menilai kepada pengembangan media pembelajaran box *treasure kids smart* (TKS)

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

a. Observasi

Pada penelitian ini, observasi dilakukan pada kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 hasyim Asy'ari

Pontang Ambulu. Observasi dilakukan oleh penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam proses penelitian yang mencakup kondisi sekolah, guru dan peserta didik.

b. Wawancara

Menurut pendapat dari Sugiyono wawancara adalah pertemuan antara dua orang guna bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga mampu dikonstruksikan

arti dalam suatu topik tertentu.⁴³ Jenis wawancara yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, yaitu dengan menyusun terlebih dahulu pertanyaan yang hendak diajukan. Namun dalam pengajuan pertanyaan-pertanyaan tersebut tergantung pada arah pembicaraan dengan artian fleksibel. Pada penelitian ini wali kelas dan peserta didik diwawancarai untuk memahami kegiatan dan kondisi pembelajaran.

c. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan guna mendukung saat penelitian berlangsung. Seperti pada saat aktivitas pengumpulan dan pengolahan data, baik berupa gambar, tulisan dan lain sebagainya. Observasi kegiatan pembelajaran, penerapan media serta hasil angket dan respon merupakan bagian dari dokumentasi yang menjadi penguat dalam penelitian.

d. Angket

Merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁴⁴

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya

⁴³ Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.

⁴⁴ Prawiyogi et al. PEDAKDITIKA 2024

kepada pendidik dan peserta didik kelas VB. Pendidik mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) dianggap menarik dan mampu menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada pengembangan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. data kuantitatif diukur menggunakan skala likert. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan kritik saran yang telah diberikan oleh validator ketika proses validasi.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan kritik yang telah diberikan dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. dan kemudian dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil dari analisis data kualitatif menjadi acuan perbaikan pada media box *Treasure Kids Smart* (TKS) Yang telah dikembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk

pengolahan data berupa angka yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran (guru) dan pengguna (peserta didik). data analisis kuantitatif ini untuk mengukur kevalidan dan kelayakan pada media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) yang dikembangkan.

c. Analisis Angket Validasi Para Ahli

Analisis data validasi merupakan hasil penjabaran dari hasil validasi dari hasil validator. Analisis hasil validasi yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini dikembangkan dengan memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan berdasarkan hasil dari para validator. Instrumen penilaian produk menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Kriteria skor penilaian dari setiap jawaban bisa dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.1
Kategori Penilaian Skala Likert

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

berdasarkan kategori dari tabel skor penilaian skala likert, maka angket validasi para ahli dapat dihitung menggunakan persentase setiap rata-rata indikator aspek penilaian dengan rumus.⁴⁵

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi

TSe = Total Skor Empiric

TSh = Total Skor Maximal

Setelah dilakukan proses perhitungan persentase pada setiap aspek, selanjutnya yaitu pengambilan keputusan tentang kualitas kelayakan produk box *Treasure Kids Smart* (TKS).

Tabel 3.2
Kriteria ketentuan pemberian Nilai

No	Persentase Penilaian	Kategori
1	81 – 100 %	Sangat layak
2	61 – 80 %	Layak
3	41 – 60 %	Cukup layak
4	21 – 40 %	Kurang layak
5	0 -20 %	Tidak layak

⁴⁵ Ondi Saondi and Siti Khudriyah, "Korelasi Penggunaan Model Pembelajaran Klasikal Dengan Kemampuan Penalaran Analogi Matematika Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gegesik Kabupaten Cirebon)," *EduMa* 1 (2009): 17–25, https://scholar.googleusercontent.com/scholar.bib?q=info:cJbA8P63gDIJ:scholar.google.com/&output=citation&scisdr=CIHX0pMPEJrun7B3i_o:AFWwaeYaaaxk_q8xBz1b3hTpwDArl4xUpA&scisig=AFWwaeYAAAAAZzxxk5xU7SRK-HkAdA42VgeKEPw&scisf=4&ct=citation&cd=1&hl=id.

Data penilaian produk yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif, yang menghasilkan skor. Penyajian data diubah menjadi persentase, kemudian hasilnya diubah menjadi kriteria kelayakan produk. Kriteria kelayakan pengembangan produk media box *Treasure Kids Smart* (TKS) kemudian digunakan untuk menyimpulkan data.

d. Analisis Angket Respon Peserta didik

Angket respon pendidik berisikan beberapa pertanyaan yang dibuat oleh peneliti yang kemudian peserta didik mengisi angket dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan.⁴⁶ Dalam pengambilan data peneliti menggunakan skala Gutman, yang memiliki 2 kategori, yaitu skor atau nilai, dan disusun dalam bentuk checklist (√) sebagai tanda mengetahui respon siswa.

Tabel 3.3
Kategori Penilaian skala Gutman

No	Skor	Kategori
1	1	Ya
2	0	Tidak

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Gutman tersebut. Rumus dalam perhitungan angket respon siswa sebagai berikut.⁴⁷

⁴⁶ M B A Riduwan, "Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian," 2022.

⁴⁷ Lola Mandasari, Elfi Rahmadhani, and Septia Wahyuni, "Efektivitas Perkuliahan Daring Pada Mata Kuliah Analisis Kompleks ^{Selama} Pandemi Covid 19," *Jurnal As-Salam* 4, no. 2

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P : persentase skor

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

$\sum xi$: jumlah skor ideal dalam suatu item

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan atau kelayakan media pembelajaran box TKS dengan ketentuan sebagai berikut⁴⁸.

Tabel 3.4
Kriteria Kelayakan Media dari Angket Respon Siswa

No	Persentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
1	81 – 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
2	61 – 80%	Valid	Layak
3	41 - 60%	Cukup valid	Cukup layak
4	21 - 40%	Kurang valid	Kurang layak
5	0-20%	Tidak valid	Tidak layak

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.4 memperlihatkan kriteria validasi penilaian praktisi lapangan yang diwakili oleh wali kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu sebagai ahli pembelajaran

(2020): 269–83, <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i2.205>.

⁴⁸Riduwan, “Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.””Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian”.2022

e. Analisis keefektifan

Angket keefektifan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan media kepada peserta didik. data analisis berisikan hasil perbandingan nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang kemudian diambil rata ratanya untuk mengukur keefektifan produk yang telah dikembangkan serta mengukur peningkatan siswa dalam memahami materi matematika. Dalam mengukur skor akhir dari nilai pretes dan postes menggunakan rumus berikut.⁴⁹

$$S_{akhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

Keterangan :

Sakhir : Skor Akhir

ST : Skor Total yang diperoleh

SM : Skor Maksimal

Selanjutnya, mengukur rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus berikut:

$$R_{rataSakhir} = \frac{\Sigma ST}{SM \times n} \times 100$$

Keterangan :

$R_{rataSakhir}$: Rata- rata skor kemampuan memahami materi

Σst : Skor total yang diperoleh seluruh siswa

⁴⁹ Mohammad Mukhlis dan Mohammad Kholil, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa," 2023, <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/jtm/article/view/7376>.

SM : Skor maksimal

n : Jumlah siswa

selanjutnya untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan yaitu dengan membandingkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas.

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

Keterangan

ER : Efektivitas relatif

MX 1 : Mean atau rata-rata nilai pretest

MX 2 : Mean atau rata-rata Posttest

Kemudian, hasil persentase keefektifan bisa diproses dengan dicocokkan sama tabel kriteria keefektifan berikut ini.⁵⁰

Tabel 3.5
Kriteria Keefektifan Produk

No	Skor	Kriteria keefektifan
1.	81% - 100%	Sangat efektif
2.	61% - 80%	Efektif
3.	41% - 60%	Kurang efektif
4.	21% - 40%	Tidak efektif
5.	0% - 20%	Sangat tidak efektif

⁵⁰ Maulidah Isrofatul, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di Mts Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan sebuah produk yaitu media *Box treasure kids smart* (TKS) pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai 100.000. dalam mengembangkan media *Box treasure kids smart* (TKS) ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam penelitian dan pengembangan media.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu analisis. Pada tahap pertama ini peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara mengenai proses dalam belajar dan mengajar di dalam kelas VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang. Observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara tatap muka dengan narasumber yaitu wali kelas VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari yaitu Bapak Masrukhin M.Pd pada tanggal 28 Oktober 2024 di kantor, tujuan wawancara ini adalah supaya peneliti mengetahui metode, model, media pembelajaran yang digunakan, setiap siswa ketika pembelajaran berlangsung dan kendala yang sedang dihadapi di kelas. Pada hasil wawancara yang telah dilakukan tersebut bahwa;

“peserta didik di dalam kelas VB terdiri dari 19 siswa , 14 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Bapak Masrukhin

mengatakan peserta didik terutama di kelas V ini ada beberapa dari mereka sulit untuk memahami pembelajaran matematika termasuk materi bilangan cacah sampai 100.000.”⁵¹

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti. Bahwa dalam pembelajaran matematika masih belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pendidik hanya menggunakan alat bantu belajar berupa buku paket, lembar kerja siswa, latihan soal, dan papan tulis untuk menjelaskan pembelajaran di dalam kelas.

Analisis karakteristik peserta didik diperoleh dengan melakukan wawancara pada siswa kelas VB. Bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik lebih bersemangat ketika belajar dengan menyenangkan seperti menggunakan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dan tentunya mempermudah peserta didik untuk memahami materi bilangan cacah, serta mempermudah guru dalam mereview materi bilangan cacah. Dengan menggunakan media Box permainan *treasure kids smart* (TKS). Media ini diharapkan dapat menjadi sarana atau alat bantu agar siswa dapat memahami dan

⁵¹ Mashrukin, “Wawancara” (Jember, 2024). di MIMA 34 Hasyim Asy’ari Jember, 28 Oktober 2024.

mempelajari mata pelajaran matematika, dengan bentuk yang unik dan lebih interaktif dengan disertai materi dan soal pembelajaran. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua yaitu perencanaan. Setelah menganalisis kebutuhan produk serta karakteristik siswa yang diambil dari hasil wawancara dan observasi, selanjutnya peneliti merancang peralatan dan bahan yang dibutuhkan, peneliti juga mendesain media Box TKS dengan memiliki karakteristik dari materi bilangan cacah dan juga karakteristik dari peserta didik kelas VB, selain itu peneliti mencantumkan barcode dalam media ini yang berisi tentang materi bilangan cacah dan juga barcode soal bilangan cacah kelas VB.

Adapun desain media *Box Treasure Kids Smart* (TKS) sebagai berikut:



Gambar 4.1
Kerangka Media Box TKS



Gambar 4.2
Desain papan permainan

Pada gambar 4.2 peneliti sudah mendesain langsung dari canva dengan nanti akan dicetak dengan kertas luster berukuran 37 x 53 cm, kemudian pada kotak- kotak bagian tengah nantinya akan diisi dengan pengambilan kartu yang berisikan soal-soal matematika. dan juga diberikan barcode materi pelajaran matematika materi bilangan cacah sampai 100.000

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan, proses menghasilkan barang atau mengembangkan media Box TKS. Dengan menguji pada ahli media dan ahli materi melalui angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media Box TKS ini. Kritik dan saran dari validator merupakan perbaikan untuk produk. Adapun langkah-langkah dalam menghasilkan produk antara lain;

- a. Pembuatan rancangan media pembelajaran box TKS

Media Box TKS adalah media yang mudah digunakan baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran atau mereview pembelajaran. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi dan karakteristik dari siswa itu sendiri. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media Box TKS juga mudah didapatkan. Berikut bahan-bahan yang perlu disiapkan dalam pembuatan media Box TKS ini, antara lain;

- | | |
|-------------|-------------------|
| 1. Triplek | 8. Angsel |
| 2. Kayu | 9. Mur |
| 3. Lem Kayu | 10. Kancing Skak |
| 4. Paku | 11. Kertas Luster |
| 5. Palu | 12. Curter |
| 6. Cat Kayu | 13 Penggaris |
| 7. Glossy | 14. Gunting |

1. Langkah – langkah dalam pembuatan media Box TKS , di antara lain:

- a. Potong triplek menjadi 2 bagian, setiap sisi berukuran dengan lebar 28 cm, dan tinggi 38 cm, dengan total 56 x 38 cm. Setiap sisi kanan dan kiri memiliki tinggi 4 cm



Gambar 4.3
Proses pemotongan triplek

- b. Potong kayu menjadi 8 bagian dengan masing-masing berukuran 4 cm



Gambar 4.4
Pemotongan papan kayu

- c. Gabungkan 2 triplek dengan potongan kayu 8 bagian tadi, sehingga berbentuk persegi panjang dengan ukuran masing masing kotak 28 x 38 cm dan bagian tengah diberi engsel untuk mempermudah dalam membuka media Box ini



Gambar 4.5
Proses penggabungan menjadi papan permainan

- d. Setelah penggabungan selesai, kemudian pengamplasan pada media, dengan tujuan untuk memperhalus media dan melindungi dari peserta didik agar tidak baret



Gambar 4.6
Proses pengamplasan 1

e. Setelah itu, proses pengecatan dan penggosian



Gambar 4.7
Proses pengecatan

f. Kemudian pengamplasan lagi untuk memperoleh hasil yang lebih halus lagi.



Gambar 4.8
Proses pengamplasan ke 2

g. Proses penggosian



Gambar 4.9
Proses penggosian

h. Mendesain media box TKS di canva



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Gambar 4.10
Proses mendesain di canva

i. Cetak desain tersebut dengan kertas Luster



Gambar 4.11
Cetak desain

- j. Pemasangan kertas ke papan kayu



Gambar 4.12
Proses pengeleman

- k. Media Box TKS siap digunakan



Gambar 4.13
Media selesai

Hasil Pengisian Angket Penilaian oleh Validasi Ahli Menggunakan Skala Likert validasi produk pada penelitian ini dilakukan oleh 3 validator diantaranya yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran. Bapak Fikri Apriyo S.Pd, M.Pd, beliau selaku ahli pemateri selaku dosen

Matematika, Bapak Dr. Nino Indrianto M.Pd selaku validator media pada penelitian ini, beliau adalah dosen mata kuliah pengembangan bahan ajar dan Bapak Mashrukhin M.Pd beliau sebagai validator ahli pembelajaran selaku wali kelas VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari.

Proses dalam validasi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran box TKS ini dalam pembelajaran matematika, pada materi bilangan cacah sampai 100.000. validasi dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

1) Angket Validasi Materi

Tabel 4.1
Hasil validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Kesesuaian isi materi dengan CP					√	5	5	100%
2.	Kesesuaian media box TKS dengan tujuan pembelajaran			√			3	5	70%
3	Materi yang disampaikan dalam media box TKS sesuai dengan indikator				√		4	5	80%

4	Media box TKS ini mampu mempermudah siswa dalam mereview materi				√		4	5	80%
5	Media box TKS jelas				√		4	5	80%
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V			√			3	5	70%
7	Materi pada media ini mudah dipahami				√		4	5	80%
8	Secara keseluruhan media box TKS ini layak digunakan pada pembelajaran				√		4	5	80%
Jumlah							31	40	
Presentase							77,5 %		

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

TSh = Total Skor Maximal

$$V = \frac{31}{40} \times 100\% = 77,5\%$$

Tabel 4.2
Hasil Saran dan Kritik validator

No	Kritik dan Saran Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	Box TKS harus memuat semua materi, dan perhatikan pada waktu menyelesaikanya	 <p>Dalam desain awal media ini masih belum jelas ketentuan soal</p>	 <p>Desain ketentuan soal pada media ini sudah jelas, peneliti memberikan keterangan “kartu kuning, kartu hijau dan kartu biru” di setiap kolom dan sudah memiliki karakteristik di masing-masing kartu</p>

Hasil validasi ahli materi pembelajaran pada media box TKS ini dilakukan pada tanggal 7 November 2024 oleh Bapak Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd. dengan delapan indikator dan skor maksimal 100 menggunakan perhitungan persentase, maka pada ahli materi ini diperoleh nilai 77,5 % yang dikategorikan layak dan valid untuk digunakan.

Adapun saran dari validator ahli materi bahwa dalam dalam

media Box *Treasure Kids Smart* TKS ini harus memuat semua materi bilangan cacah.

2) Validasi Ahli Media

Tabel 4.3
Hasil validasi ahli media

No	Aspe Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Kesesuaian media box untuk materi bilangan cacah				√		4	5	80%
2.	Tampilan media box menarik				√		4	5	80%
3	Ukuran media box				√		4	5	80%
4	Kreativitas media box TKS				√		4	5	80%
5	Bentuk yang digunakan dalam media box TKS menarik dan menyenangkan				√		4	5	80%
6	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media box TKS menarik				√		4	5	80%
7	Media box TKS mudah dibawa kemana-mana					√	5	5	100%
8	Ukuran media box TKS				√		4	5	80%
9	Media box TKS yang				√		4	5	80%

	disajikan dapat terlihat jelas								
Jumlah							37	45	
Presentase							82 %		

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

TSh = Total Skor Maximal

$$V = \frac{37}{45} \times 100\% = 82\%$$

Hasil dari validasi ahli media box TKS pada tanggal 8 November 2024 oleh bapak Dr. Nino Indrianto M.Pd. dengan sembilan indikator dan skor maksimal 100 dengan perhitungan persentase, maka diperoleh nilai 82% yang dikategorikan sangat layak dan valid untuk digunakan

Adapun saran dari validator ahli media yaitu perlu adanya identitas pada media, pada desain media belum menggambarkan keterkaitan dengan materi, perlu adanya penyesuaian atau kejelasan dalam aturan permainan, pertanyaan dalam bentuk kartu bukan ditempel, kartu pertanyaan atau fokus media pada bilangan cacah.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.4
Hasil validasi ahli pembelajaran
(Respon Guru)

No	Pertanyaan	Skala Penilaian					Skor		
		1	2	3	4	5	Tse	Tsh	%
1.	Kesesuaian isi materi dengan CP				√		4	5	80%
2.	Kesesuaian media Box TKS dengan tujuan pembelajaran				√		4	5	80%
3.	Kemudahan dalam menggunakan media box TKS				√		4	5	80%
4.	Media box TKS dapat membantu guru dalam mereview materi bilangan cacah 100.000					√	5	5	100%
5.	Media box TKS sesuai dengan kebutuhan siswa				√		4	5	80%
6.	Media box TKS menambah pengetahuan siswa				√		4	5	80%
7.	Media box TKS dapat menarik perhatian siswa				√		4	5	80%
8.	Media box TKS dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran				√		4	5	80%
9.	Media box TKS dapat digunakan oleh guru dan				√		4	5	80%

	siswa								
10	Media box TKS dapat meningkatkan suasana belajar					√	5	5	100%
Jumlah							42	50	
Presentase							84 %		

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

TSh = Total Skor Maximal

$$V = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Hasil dari validasi ahli pembelajaran atau respon guru materi pembelajaran box TKS yang dilakukan pada 16 November 2024 oleh Bapak Masrukhin M.Pd, dengan sepuluh indikator dan skor maksimal 100 menggunakan hasil perhitungan persentase, maka diperoleh nilai 84% yang dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun saran dan kritik dari respon wali kelas sekaligus validasi ahli pembelajaran bahwa pada media *Treasure Kids Smart* TKS ini sangat baik diterapkan, untuk respon siswa dalam pembelajaran 100% aktif.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah implementasi atau penerapan produk media pembelajaran box TKS. Produk media box TKS yang telah ditetapkan dan di uji cobakan pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah di kelas VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu. Pada tahap ini peneliti mengetahui suasana didalam kelas ketika diterapkan media pembelajaran dengan respon peserta didik terhadap media pembelajaran serta keberhasilan dalam mengerjakan soal sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran box TKS. Berikut hasil respon siswa terhadap media box *Treasure Kids Smart* (TKS)

Tabel 4.5
Data Hasil Respon Siswa

No	Kriteria	Jawaban		Jumlah maksimal	Presentase
		Ya	Tidak		
1	Saya suka bentuk dan warna media Box TKS	19	0	19	100%
2	Saya suka media Box TKS karena mudah digunakan	16	3	19	84.2%
3	Saya senang belajar menggunakan media box TKS	19	0	19	100%
4	Saya dapat dengan mudah memahami materi melalui media box TKS	17	2	19	89,4%
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media box TKS	15	4	19	78,9%
6	Saya tidak bosan dengan media box TKS	19	9	19	100%

7	Media box TKS sangat menyenangkan	19	0	19	100%
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media box TKS	18	1	19	94,7%
9	Saya menyukai media box TKS karena termotivasi untuk belajar	19	0	19	100%
10	Saya tertarik belajar menggunakan media box TKS	19	0	19	100%
Jumlah		180	20	190	94,7%

Berdasarkan data respon peserta didik terhadap penggunaan media box TKS pada pembelajaran matematika kelas V MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang, dapat dihitung dengan persentase kelayakan media box TKS dengan menggunakan rumus berikut ini;

$$p = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah dalam bentuk persentase

$\sum x$ = Jumlah skor total

\sum^1 = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{180}{190} \times 100\%$$

$$P = 94.7\%$$

Hasil kelayakan media melalui angket tanggapan terhadap respon peserta didik pada media pembelajaran *Treasure Kids Smart* (TKS) pada pembelajaran matematika bilangan cacah kelas

VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang adalah 94,7 % skor tersebut dikategorikan “Sangat Valid”.

Tahap implementasi peneliti menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok *pretest* dan kelompok *posttest*. Guna menguji keefektifan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bilangan cacah melalui media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS). Peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pada awal penerapan media ini peneliti memberikan *pretest* kepada *Treasure Kids Smart* peserta didik dengan memberikan soal *pretest* dan sebelumnya peneliti menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya dilanjutkan pengenalan media pembelajaran box (TKS) dan materi yang akan di uji coba. Pada pertemuan ketiga penerapan uji coba produk media box *Treasure Kids Smart* (TKS) dengan isi materi yang berpacu pada modul ajar kurikulum merdeka serta menggunakan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* TKS, dan dilakukan *posttest* kepada peserta didik. pertemuan keempat pengisian angket respon peserta didik dengan jumlah 19 peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran box TKS.



Gambar 4. 14
Pelaksanaan *pretest*

Gambar diatas merupakan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu mengerjakan soal *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diuji cobakan.



Gambar 4.15
Pengenalan Media box *Treasure Kids Smart* (TKS)

Gambar diatas merupakan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu pengenalan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) dan materi yang akan diuji coba kan kepada peserta didik dan menjelaskan manfaat dari media box TKS ini, komponen-komponen dalam media ini dan prosedur bagaimana jalanya media box TKS ini dan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.



Gambar 4.16
penyampaian dan mereview materi
menggunakan media box *Treasure Kids Smart* (TKS)



Gambar 4.17
Membuka barcode materi bilangan cacah

Gambar diatas merupakan gambar proses pelaksanaan media box *Treasure Kids Smart* (TKS). Peserta didik dalam menerapkan penggunaan media melaksanakan tahap tahap dalam penggunaan media ini, pada tahap pertama guru menjelaskan atau mereview materi bilangan cacah dengan cara konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada peserta didik, selanjutnya tahap berikutnya yaitu mereview materi menggunakan media box TKS dengan menyelesaikan tantangan bersama tim yang ada di media permainan TKS tersebut. Peserta didik melaksanakan permainan TKS dan disimak oleh guru untuk

mengetahui benar atau salah mereka menyelesaikan tantangan yang ada di permainan TKS tersebut.



Gambar 4.18
Mengerjakan soal *Posttest*

Gambar diatas merupakan kegiatan akhir yang dilakukan oleh peserta didik yaitu mengerjakan soal *posttest* untuk memperoleh hasil data peningkatan pemahaman peserta didik pada materi bilangan cacah dengan menggunakan media box TKS yang telah diulas bersama serta pengisian angket respon peserta didik berdasarkan hasil penggunaan media box TKS.

berikut data nama peserta didik kelas VB yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data

Tabel 4.6
Hasil Pretest Peserta Didik Kelas V

No	Nama	KKM	Nilai
1	Abdullah Muhammad Khasan	70	30
2	Alfian Fatkhan Azizan	70	30
3	Dimas Saputra Budiono	70	40
4	Ghaisan Alif Zulfadhli	70	30
5	Gymnast Yar Satraji	70	30
6	Iftitahul Mawardah	70	40
7	Khusnul Kholifatul Khoiriyah	70	55
8	M. Akmal Dimas Prasetyo	70	55
9	Muhammad Aaqbul Taufiq Il Hakim	70	40
10	Muhammad Afdzal Dzikri	70	30

11	Muhammad Arju Ridwana Robbi	70	55
12	Muhammad Bryan Aditya	70	30
13	Muhammad fadkhul Rohman	70	30
14	Muhammad Ma'syum Asy'ari	70	40
15	Nuril Aliya Syafaah	70	30
16	Rizky Roditya Nugroho	70	30
17	Siti Nurul Latifah	70	30
18	Ulya Musyarroti Rofiqoh	70	30
19	M. Aqil Syirod	70	30
Jumlah			685
Rata-Rata			27,4

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik, diperoleh jumlah 685 dengan rata-rata nilai peserta didik adalah 27,4. *Pretest* dilakukan dalam bentuk soal 15 pilihan ganda dan 5 soal esai. Maka perhitungan skor sebagai berikut;

Nilai *Pretest*

Rata-rata

$$\text{Sakhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = \frac{685}{100} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{685}{100 \times 25} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = 685$$

$$\text{RerataSakhir} = 27,4$$

Tabel 4.7

Hasil Posttest Peserta Didik Kelas V

No	Nama	KKM	Nilai
1	Abdullah Muhammad Khasan	70	80
2	Alfian Fatkhan Azizan	70	80
3	Dimas Saputra Budiono	70	85
4	Ghaisan Alif Zulfadhli	70	80
5	Gymnast Yar Satraji	70	80
6	Iftitahul Mawardah	70	80
7	Khusnul Kholifatul Khoiriyah	70	100
8	M. Akmal Dimas Prasetyo	70	90
9	Muhammad Aaqbul Taufiq Il	70	85

	Hakim		
10	Muhammad Afdzal Dzikri	70	85
11	Muhammad Arju Ridwana Robbi	70	100
12	Muhammad Bryan Aditya	70	85
13	Muhammad fadkhul Rohman	70	80
14	Muhammad Ma'syum Asy'ari	70	80
15	Nuril Aliya Syafaah	70	85
16	Rizky Roditya Nugroho	70	80
17	Siti Nurul Latifah	70	75
18	Ulya Musyarroti Rofiqoh	70	80
19	M. Aqil Syirod	70	90
Jumlah			1600
Rata-Rata			64

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik, diperoleh jumlah 1600 dengan rata-rata nilai peserta didik adalah 64. *Pretest* dilakukan dalam bentuk soal 15 pilihan ganda dan 5 soal esai. Maka perhitungan skor sebagai berikut.:

Nilai *Posttest* Rata-rata

$$\text{Sakhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100 \qquad \text{RerataSakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = \frac{1600}{100} \times 100 \qquad \text{RerataSakhir} = \frac{1600}{100 \times 25} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = 1600 \qquad \text{RerataSakhir} = 64$$

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir pada penelitian pengembangan ADDIE. Evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan serta pencapaian peneliti yang dilakukan. Pengembangan media pembelajaran *Box treasure kids smart* (TKS) pada pelajaran matematika materi bilangan cacah di kelas VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu berdasarkan rata –

rata data yang didapat melalui kegiatan validasi ahli, angket respon peserta didik dan kegiatan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil layak dan valid untuk digunakan serta bisa meningkatkan pemahaman dalam materi bilangan cacah.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan Media Box *Treasure Kids Smart* (TKS) oleh Validator Ahli

Analisis kelayakan yang diperoleh dari data hasil validasi para ahli. Peneliti menggunakan 3 validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media dan respon guru ahli pembelajaran. Dan hasil yang peneliti peroleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut;

Tabel 4.8
Hasil validasi tiga validator

No	Validator	Hasil validasi	Kategori
1	Ahli materi	77,5%	Valid
2	Ahli media	85%	Sangat Valid
3	Ahli Pembelajaran (Respon guru)	84%	Sangat Valid
Presentase		81.1%	Valid

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.10 Bahwa hasil validasi dari validator materi adalah 77,5% yang menunjukkan kriteria layak atau valid, dan hasil validasi media dari validator media mendapatkan 85% yang menunjukkan kategori sangat layak

atau sangat valid, dan hasil dari respon guru atau ahli pembelajaran yaitu mendapatkan 84% yang menunjukkan sangat layak atau valid, nilai rata-rata hasil validasi 3 validator adalah % yang menunjukkan bahwa media pembelajaran box TKS ini sangat valid atau layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah, sehingga peneliti dapat melakukan tahap uji coba lapangan setelah melalui tahap revisi berupa kritik dan saran dari validator sebagai acuan pengembangan media box TKS agar lebih baik untuk diaplikasikan setelahnya.

2. Analisis Data Kelayakan Respon Siswa

Analisis respon siswa pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran box TKS. Nilai rata-rata yang ditunjukkan pada tabel berikut;

Tabel 4.9
Kelayakan respon siswa

Data	Skor	Kategori respon siswa
Ketertarikan siswa	94,7%	Sangat Menarik

Dengan cara perolehan skornya sebagai berikut;

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan;

P = Jumlah dalam bentuk persentase

$\sum x$ = Jumlah skor total

Σ^1 = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{180}{190} \times 100\%$$

$$P = 94.7\%$$

Adapun jumlah skor total 180 dan jumlah skor maksimal 190. Maka persentase yang diperoleh adalah 94,7%. Jadi, hasil persentase dari angket respon siswa yaitu 94,7% yang dikategorikan sangat menarik bagi siswa.

Selain dari angket, respon siswa juga dilihat secara langsung ketika uji coba produk, siswa sangat antusias untuk mempraktekannya. Siswa sangat senang ketika siswa mampu menyelesaikan soal dan menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan TKS tersebut.

3. Analisis keefektifan produk

Hasil analisis keefektifan produk untuk mengukur media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi bilangan cacah kelas VB, berikut hasil keefektifan produk media box *Treasure Kid Smart* (TKS).

Tabel 4.10
Hasil keefektifan produk

No	Skor	Keterangan
1	80%	Efektif

Nilai *Pretest*

Rata-rata

$$Sakhir = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$RerataSakhir = \frac{\Sigma ST}{SM \times n} \times 100$$

$$Sakhir = \frac{685}{100} \times 100$$

$$Sakhir = 685$$

Nilai *Posttest*

$$Sakhir = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$Sakhir = \frac{1600}{100} \times 100$$

$$Sakhir = 1600$$

$$RerataSakhir = \frac{685}{100 \times 25} \times 100$$

$$RerataSakhir = 27,4$$

Rata-rata

$$RerataSakhir = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$RerataSakhir = \frac{1600}{100 \times 25} \times 100$$

$$RerataSakhir = 64$$

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

$$ER = \frac{64,0 - 27,4}{\left(\frac{64,0 + 27,4}{2}\right)} \times 100 \%$$

$$ER = \frac{36,6}{45,7} \times 100 \%$$

$$ER = 0,80 \times 100 \%$$

$$ER = 80 \%$$

Dapat diketahui hasil dari *pretest* dan hasil dari *posttest*

bahwa peserta didik mengalami peningkatan keefektifan

pemahaman mendapatkan hasil 80%. Kemudian hasil tersebut

dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan memperoleh hasil

efektif. Sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media box

Treasure Kids Smart (TKS) ini efektif digunakan dalam

pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman pada materi

pembelajaran terutama pembelajaran matematika.

C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, proses selanjutnya yaitu revisi produk. Perubahan pada media pembelajaran box TKS pada gambar

berikut.

Tabel 4.11
Hasil revisi produk

No	Komentar dan saran validator	sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Identitas media belum ada	 <p>Belum ada identitas media</p>	 <p>Sudah ada identitas media</p>
2.	Gambar pada media belum menggambarkan keterkaitan dengan materi	 <p>Gambar pada media belum menggambarkan keterkaitan dengan materi</p>	 <p>Gambar pada media sudah menggambarkan keterkaitan dengan materi</p>
3.	Perlu penyesuaian atau kejelasan aturan dalam permainan	 	 

		Dalam prosedur permainan masih ada yang kurang jelas	Dalam prosedur permainan sudah jelas dan ditambahkan keterangan komponen-komponen pada media.
4	Pertanyaan dalam bentuk kartu, bukan ditempel	 <p>Pertanyaan dalam media masih ditempel dan dilepas, sehingga nantinya akan membuat media rusak</p>	 <p>Pertanyaan sudah berupa kartu, sehingga tidak merusak media.</p>
5	Kartu pertanyaan atau fokus media pada bilangan cacah	 <p>Pertanyaan dalam kartu masih umum</p>	 <p>Pertanyaan dalam kartu sudah berfokus pada materi bilangan cacah</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang membantu kegiatan belajar mengajar, baik itu pendidik maupun peserta didik dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan. Sedangkan media box adalah sebuah benda berbentuk kotak yang memiliki desain tertentu dan memuat fitur-fitur berupa materi, gambar, dan permainan yang menarik digunakan pada saat proses pembelajaran. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini tidak hanya pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya dengan mengganti materi dan kegiatan pada setiap kartu.

1. Bagaimana pengembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?

Pengembangan media TKS menggunakan pengembangan model ADDIE. Pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu pertama analisis, desain, pengembangan. Implementasi dan evaluasi.

Peneliti menemukan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) berdasarkan inspirasi penelitian yang dikuatkan oleh Henggang Bara Saputro menghasilkan media *Treasure Kids Smart* (TKS). Selain itu peneliti diperkuat dari teori cahyaningtyas menghasilkan

media smart box yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal karena media ini dapat melatih daya ingat dan daya pikir anak dalam memecahkan masalah dan terdapat proses belajar sambil bermain yang menyenangkan.⁵²

Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini tepatnya pada fase C pada kelas VB pada semester ganjil, Bab 1 membahas tentang bilangan cacah sampai 100.000 yang mencakup tentang antara lain; membaca menulis bilangan cacah sampai 100.000, membandingkan, mengurutkan, komposisi, dekomposisi, penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000 pada mata pelajaran matematika.

Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) terdapat gambar – gambar dan permainan yang menarik sehingga menjadi perhatian siswa. Pemilihan warna, ukuran, jenis bahan juga menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar mempermudah didik untuk memahami materi dan juga permainan dalam media tersebut.

Proses pengembangan media box *Treasure Kids Smart* TKS terdapat kelebihan dan kelemahan masing –masing. Adapun kelebihan media box *Treasure Kids Smart* TKS yaitu media ini berupa media permainan yang akan membuat siswa serius

⁵² Damayanti Zulita, Pandra Viktor, and Mandasari Novianti, “Penerapan Media AMAB (Smart Box) Pad Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras” 4 (2024), https://www.researchgate.net/publication/382106768_Penerapan_Media_SMAB_Smart_Box_pad_a_Pembelajaran_Matematika_Siswa_Kelas_IV_SD_Negeri_1_Air_Deras.

dalam melakukan permainan namun tetap menyenangkan.⁵³ Serta memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan media box *Treasure Kids Smart* TKS ini memiliki kelemahan yang menjadi penyebab kesulitan dalam proses pengembangan media seperti waktu yang diperlukan dalam membuat media cukup lama, harus memiliki kreativitas dan menarik.⁵⁴ Bahan yang digunakan relatif mahal, jika memakai bahan dari kardus, maka media akan mudah rusak dan tidak awet. Oleh karena itu peneliti telah mempertimbangkan bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS).

2. Bagaimana kelayakan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada materi matematika siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang?

Pengembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) selama proses pengembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) sebelum di uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau validasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdapat 3 validator yaitu validator materi, validator media dan validator respon guru atau ahli pembelajaran.

⁵³ Saputro, "Pengembangan Treasure Kids Smart Sebagai Media Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V Sd."

⁵⁴ Sekolah, Swasta, and Jember, "Pengembangan Media Culture Box."2023

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan materi pada Bab 1 yaitu bilangan cacah sampai 100.000 pada materi matematika semester ganjil. Validasi materi memperoleh nilai 31 dengan persentase 77,5% dengan kategori layak.

Validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi media sebesar 82%. Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 37 dengan persentase rata-rata 82% dari total keseluruhan 45 dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli pembelajaran atau respon guru oleh wali kelas VB MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang dilakukan dengan tujuan menilai kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran berdasarkan modul ajar pembelajaran Matematika. Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas VB memperoleh nilai 42 dengan persentase rata-rata 84% dengan kategori sangat layak..

Validator berdasarkan uji coba pengembangan media box *Treasure Kids Smart* TKS sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan afektif setelah dilakukan analisis terhadap respon peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media box TKS sebagai berikut;

- a. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) dapat dijadikan inovasi baru bagi pihak sekolah sebagai alat pengajaran untuk mereview pembelajaran kepada siswa
- b. Peserta didik diharapkan lebih tertib dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar berlangsung
- c. Peserta didik diberikan tugas ketika sudah gugur dalam permainan.

2. Diseminasi Produk

Diseminasi produk setelah melalui validasi dari para ahli mengenai pengembangan media box *Treasure Kids Smart*

(TKS) pada kelas V B dengan kriteria layak digunakan dengan revisi melalui saran. Produk media box *Treasure Kids Smart*

(TKS) dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, dengan adanya pengenalan media box

Treasure Kids Smart (TKS) kepada pendidik dan peserta didik dengan memberikan penjelasan terkait penggunaan media box

Treasure Kids Smart (TKS). Penggunaan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) dapat dilihat di buku prosedur permainan

dan komponen permainan agar pendidik dan peserta didik

dapat menggunakan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) dengan benar pada proses pembelajaran berlangsung. Sehingga disarankan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) tidak hanya digunakan pada mata pelajaran matematika saja tetapi media box *Treasure Kids Smart* (TKS) juga layak digunakan pada mata pelajaran apapun.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Peneliti berharap pengembangan media box *Treasure Kids Smart* (TKS) ini dapat dikembangkan lebih baik lagi apabila ada kesalahan dari peneliti, dan produk ini mampu dikembangkan dan diperluas secara materi pada pembelajaran.

C. Kesimpulan

Pada kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada pembelajaran Matematika telah dideskripsikan dalam pembahasan diatas, kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Media box *Treasure Kids Smart* (TKS) yang peneliti kembangkan terbuat dari triplek dengan ukuran 55 x 39 cm. Dengan desain menggunakan canva dengan ukuran 53 x 37 cm. Komponen komponen pada media ini diantaranya adalah 5 buah pion, 3 macam kartu pertanyaan, 1 kartu punishment, 2 buah dadu, koin emas dan timer.

2. Kategori kelayakan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada penelitian dan pengembangan ini dinyatakan layak oleh ketiga validator ahli. Hasil persentase dari tiga validator memperoleh
3. Kategori peningkatan media pembelajaran box *Treasure Kids Smart* (TKS) pada penelitian dan pengembangan ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi bilangan cacah dengan perolehan persentase 80% dikategorikan efektif.
4. Hasil respon angket siswa mendapatkan persentase 94,7% dengan kategori sangat menarik bagi siswa. Selain dari angket, respon peserta didik juga dilihat langsung saat uji coba produk siswa sangat antusias untuk mempraktekannya

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Hamzah, Muhlisraffrini. "15. Hakikat Matematika Dan Pembelajaran Matematika." In *Journal of UOEH*, 18:99, 2014.
http://file.upi.edu/Direktori/DualL-Modes/ModelL_Pembelajaran_Matematika/Hakikat_Matematika.pdf.
- Baroro, N. "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 02 Jombang-Jember," 2023.
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3263618&val=28647&title=Pengertian Media Tujuan Fungsi Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3263618&val=28647&title=Pengertian%20Media%20Tujuan%20Fungsi%20Manfaat%20dan%20Urgensi%20Media%20Pembelajaran).
- Fianingrum, Fitri, Novaliyosi Novaliyosi, Hepsi Nindiasari, and Syamsuri Syamsuri. "Efektivitas Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Pembelajaran Matematika." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 5 (2022): 6865–74.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3387>.
- Giriansyah, Fajri Elang, Heni Pujiastuti, and Ihsanudin Ihsanudin. "Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau Dari Gaya Belajar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 751–65.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>.
- Hanafi, Ikwah, Hanikah Hanikah, and Kholifatul Laela. "Implementasi Pendekatan Teaching at Right Level (TaRL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Penjumlahan & Pengurangan Bilangan Cacah Di Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 2 (2024): 413–24.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74407>.

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran*. Edited by Fatma Sukmawati. *Tahta Media Group*. 1, 2021. <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf>.
- Hasna, Afifah Nur, and Fitriawanati Meita. “Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar,” n.d.
- 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.
- I Made Agus Harry Sanjaya, Ni Luh Gede Karang Widiastuti, I Putu Edy Purnawijaya, and I Made Astra Winaya. “Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Media Serbaneka Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SDN 11 Peguyangan.” *Widya Accarya* 14, no. 2 (2023): 148–55. <https://doi.org/10.46650/wa.14.2.1450.148-155>.
- Ishaq, Abdullah Bin Muhammad Bin Abdurahman Bin. *Lubaabut Tafsir Min Ibni Katsiir*. 1st ed. Kairo: Mu-assasah Daar Al-Hilaal Kairo, 2004. https://ia801208.us.archive.org/30/items/Tafsir_Ibnu_Katsir_Lengkap_114Juz/Tafsir_Ibnu_Katsir_2.1.pdf.
- Isrofatul, Maulidah. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di Mts Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Istiqomah, Lailatul. “Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Al- Barokah An-Nur Jember.” Universitas KIAI Achmad Shiddiq, 2023.
- Kemendikbud. “Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang

Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.” *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024*, 2024, 1–26.

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/berita/detail/telah-terbit-peraturan-mendikbudristek-no12-tahun-2024-tentang-kurikulum-pada-paud-jenjang-pendidikan-dasar-dan-menengah>.

Kholil, Mohammad Mukhlis dan Mohammad. “Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa,” 2023.

<https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/jtm/article/view/7376>

Mandasari, Lola, Elfi Rahmadhani, and Septia Wahyuni. “Efektivitas Perkuliahan Daring Pada Mata Kuliah Analisis Kompleks Selama Pandemi Covid 19.” *Jurnal As-Salam* 4, no. 2 (2020): 269–83. <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i2.205>.

Marhama, Yuni. “Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Pembelajaran Matematika Berkelanjutan Dalam Paradigma Baru.” *Jupendik: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 22–26. <http://repo.undiknsha.ac.id>.

Mashrukin. “Wawancara.” *Jember*, 2024.

Maydiantoro, Albet. “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).” *Respository LPPM Unila*, no. 10 (2021): 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).

Mellasanti Ayuwardani. “Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek.” *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* 1, no. 2 (2023): 213–21.

<https://doi.org/10.59024/jise.v1i2.130>.

M, Quraish Shihab. “Al-Qur’an Dan Maknanya,” 2020.

M, Quraish Shihab “Tafsir Al-Misbah (Pesan Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an),” 2002.

- Nengsih, Gita Ayu, and Heni Pujiastuti. "Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 6, no. 2 (2021): 293. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.9941>.
- Nisa, Siti Harirotun. "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Sekolah Dasar Baiturrohman Mangli Jember Tahun Pelajaran 2022/2023." Universitas KIAI Achmad Shiddiq, 2023.
- Nuraeni, Dini, Din Azwar Uswatun, and Iis Nurasih. "Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B Sdn Pintukisi." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* V, no. Vol 5 No 1 June 2020 (2020): 61–75. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2915>.
- Nurfadhillah, Septy. "Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasa, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran," 2021, 13.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.1787>
- Presiden Republik Indonesia. "Standar Nasional Pendidikan," no. 102501 (2021). https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Salinan_PP_Nomor_57_Tahun_2021.pdf.
- Riduwan, M B A. "Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian," 2022.
- Rohani. "Media Pembelajaran." *Repository.Uinsu*. Unersitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020.
- Santoso, Erik, Megita Dwi Pamungkas, Rochmad, and Isnarto. "Teori Behaviour (E . Throndike) Dalam Pembelajaran Matematika." *Prisma* 4 (2021): 174–78. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.
- Saondi, Ondi, and Siti Khudriyah. "Korelasi Penggunaan Model

- Pembelajaran Klasikal Dengan Kemampuan Penalaran Analogi Matematika Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gegesik Kabupaten Cirebon).” *EduMa* 1 (2009): 17–25. https://scholar.googleusercontent.com/scholar.bib?q=info:cJbA8P63gDIJ:scholar.google.com/&output=citation&scisdr=CIHX0pMPEJrun7B3i_o:AFWwaeYaaaxk_q8xBz1b3hTpwDArl4xUpA&scisig=AFWwaeYAAAAZzxxk5xU7SRK-HkAdA42VgeKEPw&scisf=4&ct=citation&cd=-1&hl=id.
- Saputro, Hengkang Bara. “Pengembangan Treasure Kids Smart Sebagai Media Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V Sd.” *Jurnal* 9, no. 2 (2017): 2579–4965. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>.
- Sekolah, D I, Dasar Swasta, and Plus Al-qodiri Jember. “Pengembangan Media Culture Box,” 2023.
- Septiana, Sella Liftika. “Pengembangan Media Tunnel Book Untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 26 Surabaya.” *Bapala* 4, no. 1 (2017): 3–6. [https://media.neliti.com/media/publications/241940-pengembangan-media-tunnel-book-untuk-pem-4427e559.pdf%0Afile:///C:/Users/HP/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Septiana - 2017 - Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Meng.](https://media.neliti.com/media/publications/241940-pengembangan-media-tunnel-book-untuk-pem-4427e559.pdf%0Afile:///C:/Users/HP/AppData/Local/Mendeley%20Ltd./Mendeley%20Desktop/Downloaded/Septiana%20-%202017%20-%20Pengembangan%20Media%20Tunnel%20Book%20untuk%20Pembelajaran%20Meng.)
- Sihotang, Hotmaulina, and Sahat T. Simorangkir. *Buku Pedoman Praktik Microteaching*, 2020. [http://repository.uki.ac.id/1863/1/Buku Pedoman Praktik.pdf](http://repository.uki.ac.id/1863/1/Buku%20Pedoman%20Praktik.pdf).
- Simbolon, Fransisco J., Sri Hastuti Noer, and Pentatito Gunowibowo. “Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 8, no. 2 (2020): 77–88. <https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp76-88>.
- Syawaluddin, Ahmad. *MEDIA*, 2022. [https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf).

- Yurnasari, Heli. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Gambar Pop-Up Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas 3 SDN 60 Seluma.” *Skripsi*, 2021, 83.
- Zahro, Nurul Lathifatuz. “Pengembangan Media Pembelajaran Box Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas 1 Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.” Universitas KIAI Achmad Shiddiq, 2024.
- Zulita, Damayanti, Pandra Viktor, and Mandasari Novianti. “Penerapan Media AMAB (Smart Box) Pad Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras” 4 (2024).
https://www.researchgate.net/publication/382106768_Penerapan_Media_SMAB_Smart_Box_pada_Pembelajaran_Matematika_Siswa_Kelas_IV_SD_Negeri_1_Air_Deras.



LAMPIRAN 1

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wulan Wildatul Husna
NIM : 212101040069
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Box *treasure kids smart* (TKS) untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran matematika bilangan cacah kelas V MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang " adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian-bagiannya dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Jember, 21 November 2024
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Saya menyatakan



Wulan Wildatul Husna

212101040069

Lampiran 2

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Box treasure kids smart (TKS) unruk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas V MIMA 34 Hasyim As'ari Pontang Ambulu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengembangan media box treasure kids smart (TKS) pada materi matematika kelas V MIMA 34 Hasyim As'ari Pontang 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media box treasure kids smart (TKS) pada materi matematika kelas V MIMA 34 Hasyim As'ari Pontang 3. Bagaimana keefektifan media box treasure kids 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel Bebas: Pengembangan media box treasure kids smart (TKS) 2. Variabel Terikat: <ol style="list-style-type: none"> a. Hasil kelayakan terhadap media box treasure kids smart (TKS) b. Hasil keefektifan media box treasure kids smart (TKS) c. Hasil respon peserta didik box treasure kids smart (TKS) terhadap 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil Kelayakan oleh para ahli yang meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. Kelayakan media b. Kelayakan materi 2. Keefektifan produk melalui nilai pretest dan posttest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Wawancara 3. Hasil angket validasi ahli media dan materi 4. Hasil angket respon guru dan peserta didik 5. Hasil nilai pretest dan posttest 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian <i>Research and development</i> model ADDIE 2. Prosedur penelitian: Model Pengembangan ADDIE 3. Lokasi Penelitian: Madrasah Ibtidaiyah ma'arif 34 hasyim Asy'ari Jember 4. Tahapan Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) b. <i>Design</i> (perencanaan) c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran) d. <i>Implementation</i> (implementasi)

	<p>smart (TKS) pada media materi matematika kelas V MIMA 34 Hasyim As'ari Pontang</p> <p>4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media box treasure kids smart (TKS) pada materi matematika kelas V MIMA 34 Hasyim As'ari Pontang</p>	<p>media</p>			<p>produk)</p> <p>e. <i>Evaluation</i> (evaluasi produk)</p> <p>5. tahap analisis data</p> <ol style="list-style-type: none"> kelayakan keefektifan respon siswa
--	--	--------------	--	--	---

LAMPIRAN 3

Surat izin pnelitian



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: <http://fuk.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8286/In.20/3.a/PP.009/09/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIMA 34 Hasyim Asy'ari
Jln Brawijaya gg 16 Pontang, Ambulu, Jember

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

NIM : 212101040069

Nama : WULAN WILDATUL HUSNA

Semester : Semester tujuh

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media pembelajaran box "TKS" treasure kids smart untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Abdun Nafik S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 September 2024

Dekan,

Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



LAMPIRAN 4

Surat selesai penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 34 HASYIM ASY'ARI
Jalan Brawijaya Nomor 16 Pontang Ambulu Jember
Telepon 082337113596
e-mail: mime.hasyimasaryari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 033/Mis.13.32.034/KS.01.2/02/2024

Sesuai dengan surat di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS
Jember No B-8286ln.20/3.a/PP.009/09/2024 tanggal 04 september teantang
pelaksanaan Mahasiswa atas nama:

Nama : WULAN WILDATUL HUSNA
NIM : 212101040069
Lembaga Asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini Kepala MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu menerangkan bahwa
Mahasiswa tersebut;

Telah melaksanakan : Penelitian di MIMA 34 Hasyim As'ari Pontang
Ambulu
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Box Treasure
Kids Smart* (TKS) untuk Meningkatkan Pemahaman
Pada Mata Pelajaran Matematika Bilangan Cacah
Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasuim
Asy'ari Pontang Ambulu
Hari/Tanggal : -/16 Oktober – 16 November 2024
Tempat : MIMA 34 Hasyim Asy'ari
Lama Penelitian : 30 Hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember, 21 November 2024
Kepala Madrasah



Ardun Nafik.S.Pd

LAMPIRAN 5

Wawancara

Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?	Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran didalam kelas
2.	Apa sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung?	Pernah
3.	Bagaimana guru memilih kriteria media pembelajaran?	Disesuaikan dengan kebutuhan siswa
4.	Media apa yang sering digunakan?	Media yang sering dipakai papan tulis.
5.	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih efektif dan interaktif?	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.	Bagaimana karakteristik siswa dalam memahami pelajaran matematika?	Pembelajaran terkait memahami masih sulit untuk siswa

Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika?	7 siswa mengaku suka dan selebihnya tidak suka pelajaran matematika
2.	Kesulitan apa yang kalian temui dalam pembelajaran matematika?	Perkalian dan pembagian
3.	Apakah pernah belajar dengan media pembelajaran?	Pernah
4.	Bagaimana respon kalian belajar dengan media/ tidak dengan media?	Lebih menyenangkan dengan media pembelajaran



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

LAMPIRAN 6

Hasil validasi ahli media

ANGKET VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
BOX TREASURE KIDS SMART (TKS)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Box Treasure Kids Smart* (TKS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Matematika Bilangan Cacah 100.000 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu

Peneliti : Wulan Wildatul Husna

Ahli Media : Dr. Nino Indrianto, M.Pd

Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak selaku ahli media mengenai produk berupa media *Box Treasure Kids Smart* (TKS) untuk kelas V SD/MI. Pendapat, kritik, saran dan penilaian bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran					
2	Materi Pendukung Pembelajaran					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada produk box TKS yang dikembangkan mohon dituliskan nomor halaman keberapa yang salah pada kolom (2)
2. Pada kolom ke tiga (3) mohon ditulis jenis kesalahanya
3. Saran dan perbaikan mohon dituliskan pada kolom empat (4)

No	Halaman (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
		<ul style="list-style-type: none">- Identifikasi media belum ada.- Gambar media belum menggambarkan keterkaitan dgn materi- perlu penyediaan kejelasan ukuran permainan- peragaan dalam bentuk kartu bisa di tempel- kartu pertanyaan/loker media pada bagian cacah	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. Komentar/Saran/Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....
.....

lap

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan!

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

Jember, 07 November 2024

Validator

Dr. Nisa Indrianto, M.Pd
NIP.198606172015004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Ditandatangani dengan Certificate

LAMPIRAN 7

Hasil validasi ahli materi

**ANGKET VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN
BOX TREASURE KIDS SMART (TKS)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Box Treasure Kids Smart* (TKS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Matematika Bilangan Cacah 100.000 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 34 Hasyim Asy'ari Pontang Ambulu

Peneliti : Wulan Wildatul Husna

Ahli Materi : Fikri Apriyono, S.Pd. M.Pd

Petunjuk Pengisian

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat Bapak selaku ahli materi mengenai pengembangan media *Box Treasure Kids Smart* (TKS) untuk kelas V SD/MI. Pendapat, kritik, saran dan penilaian bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validator dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran					
2	Materi Pendukung Pembelajaran					

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Kritik dan Saran atau kesimpulan secara umum Bapak dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan Terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

No	Aspe Penilaian	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan CP					✓
2.	Kesesuaian media box TKS dengan tujuan pembelajaran			✓		
3.	Materi yang disampaikan dalam media box TKS sesuai dengan indikator				✓	
4.	Media box TKS ini mampu mempermudah siswa dalam mereview materi				✓	
5.	Media box TKS jelas				✓	
6.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V			✓		
7.	Materi pada media ini mudah dipahami				✓	
8.	Secara keseluruhan media box TKS ini layak digunakan pada				✓	✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Box TFS harus memuat lima materi.
Perhatikan waktu menjawab.

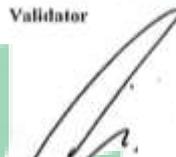
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan!

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

Jember, 7 November 2024

Validator


Elmi Apriyeno, S.Pd. M.Pd
NIP. 198804012023211024

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

LAMPIRAN 8

Hail respon guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA BOX *TREASURE KIDS SMART* (TKS)

Nama : *MASRUHIN, M. Pd*
No.HP : *085 70 7046 800*

Petunjuk Pengisian

Dimohon bapak/ibu memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan berikut:

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

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan CP				✓	
2.	Kesesuai media Box TKS dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Kemudahan dalam menggunakan media box TKS				✓	
4.	Media box TKS dapat membantu guru dalam merevisi materi bilangan cacah 100.000					✓
5.	Media box TKS sesuai dengan kebutuhan siswa				✓	
6.	Media box TKS menambah pengetahuan siswa				✓	
7.	Media box TKS dapat menarik perhatian siswa				✓	
8.	Media box TKS dapat membantu siswa dalam memahami materi				✓	

	pembelajaran					
9.	Media box TKS dapat digunakan oleh guru dan siswa				✓	
10.	Media box TKS dapat meningkatkan suasana belajar					✓

Catatan

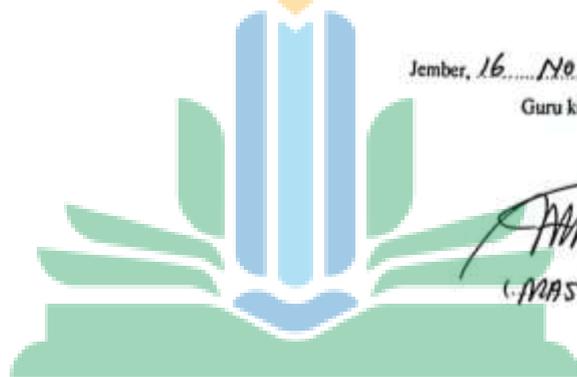
Media Box TKS sangat baik diterapkan
 untuk respon siswa dalam pembelajaran
 100% aktif

Jember, 16 Nov 2024

Guru kelas



(MASRUKHIM PR)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 9

Hail pretest nilai yang terendah

SOAL PRETEST

NAMA : Nuril alin safa ah

KELAS : 5B

30

Soal Pilihan Ganda

1. Bilangan tiga puluh lima ribu tujuh puluh empat di tulis menjadi....

- a. 35,407
- b. 35.074
- c. 35.740
- d. 35.704

2. Perhatikan gambar berikut!



Harga tas tersenut adalah...rupiah

- a. Tuju puluh tiga ribu empat ratus enam puluh ribu
- b. Tujuh puluh tiga ribu delapan ratus empat puluh enam
- c. Tujuh puluh tiga ribu empat ratus delapan puluh enam
- d. Tujuh puluh tiga ribu enam ratus delapan puluh enam.

3. Angka yang mempunyai nilai tempat ribuan pada angka 46.789 adalah....

- a. 9
- b. 6
- c. 4
- d. 9

4. Angka yang mempunyai nilai tempat puluhan pada bilangan 35.792 adalah

- a. 3
- b. 6

c. 47.891

d. 41.890

Pernyataan berikut yang benar adalah

a. 49.653 lebih besar daripada 47.641

b. 47.891 lebih besar daripada 41.890

c. 41.890 lebih besar daripada 47.891

d. 49.653 lebih kecil daripada 47.641

6. $65.394 - 24.634 =$

a. 37.760

b. 38.760

c. 39.760

d. 40.760

7. $12.470 + 13.350 =$

a. 22.820

b. 24.820

c. 25.820

d. 25.280

8. $42 \times 2.000 =$

a. 68.000

b. 86.000

c. 84.000

d. 85.000

9. $11 \times 15.000 =$

a. 180.000

b. 175.000

c. 170.000

d. 165.000

10. $2.812 : 19 =$

a. 158

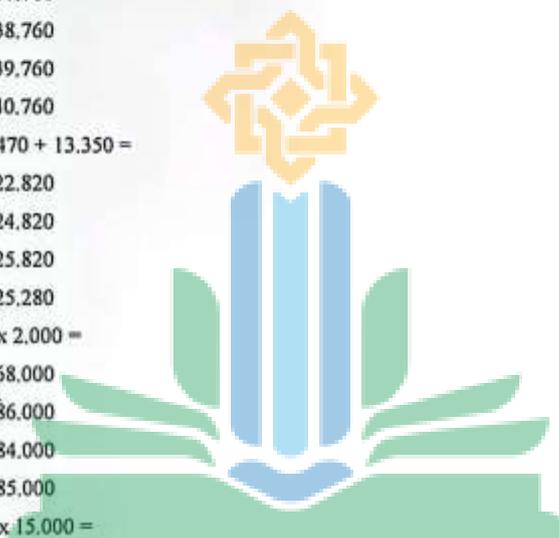
b. 136

c. 128

d. 148

11. $12 \times 15.000 =$

a. 180.000



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

b. 175.000

c. 170.000

d. 165.000

12. $12.470 + 15.350 =$

a. 22.820

b. 24.820

c. 27.820

d. 25.280

13. $14 \times 1.320 =$

a. 18.480

b. 18.880

c. 19.480

d. 19.980

14. $34 \times 1.320 =$

a. 44.088

b. 44.808

c. 44.880

d. 88.440

15. $32 \times 2.000 =$

a. 68.000

b. 86.000

c. 64.000

d. 85.000

Soal Esaian...

1. Urutan bilangan 36.184, 36.178, 43.335, 45.245 dari yang terkecil adalah ~~36.178~~ ~~36.184~~ ~~36.335~~ ~~45.245~~

2. 5 puluh ribuan + 4 ribuan + 3 ratusan + 2 Puluhan + 6 satuan, tentukan bilangan tersebut ~~54.326~~

3. 46.892 diuraikan menjadi...

4. Dwi mempunyai uang pecahan sepuluh ribuan sebanyak 2 lembar, seribuan sebanyak 7 lembar, dan seratusan sebanyak 5 lembar, uang Dwi terbentuk ~~2.75~~

5. 72.695 diuraikan menjadi....

LAMPIRAN 10

Hasil *Posstest* Tertinggi

SOAL POSTEST

NAMA : *Mohammad Arju Ridwanarobbi*
KELAS : *5B*

[Signature]

Soal Pilihan Ganda

1. Bilangan empat puluh tiga ribu tujuh ratus empat puluh di tulis menjadi...

a. 43.407
b. 43.074
 c. 43.740
d. 43.704

2. Perhatikan gambar berikut!



Harga tas tersebut adalah...rupiah

a. Tujuh puluh lima ribu empat ratus delapan puluh enam
b. Tujuh puluh lima ribu enam ratus delapan puluh enam
c. Tujuh puluh lima ribu delapan ratus delapan puluh enam
d. Tujuh puluh lima ribu, dua ratus delapan puluh enam

3. Angka yang mempunyai nilai tempat puluh ribuan pada angka 56.398 adalah...

a. 9

4. Angka yang mempunyai nilai tempat ratusan pada bilangan 45.678 adalah

a. 4
 b. 6
c. 7
d. 8

5. Perhatikan bilangan-bilangan berikut.

a. 49.653
b. 47.641
c. 47.891
d. 41.890

Pernyataan berikut yang besar adalah

a. 49.653 lebih besar daripada 47.641
 b. 47.891 lebih besar daripada 41.890
c. 41.890 lebih besar daripada 47.891
d. 49.653 lebih kecil daripada 47.641

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner

124

248

34060

302

906

9030
3010

106

90
80

10.600

6. $42 \times 2.000 =$

a. 68.000

b. 86.000

~~x~~ 84.000

d. 85.000

7. $12 \times 15.000 =$

~~x~~ 180.000

b. 175.000

c. 170.000

d. 165.000

8. $34 \times 1.320 =$

a. 22.880

~~x~~ 44.880

c. 56.880

d. 88.980

~~9.~~ $2.812 : 19 =$

a. 158

~~x~~ 136

c. 128

d. 148

25.820

10. $12.470 + 13.350 =$

a. 27.820

b. 26.820

c. 25.820

~~x~~ 25.820

11. $23.858 + 45.325 =$

~~x~~ 69.183

b. 68.183

c. 67.183

d. 59.183

~~12.~~ $74.635 - 45.260 =$

a. 29.375

b. 28.375

c. 27.375

~~x~~ 26.375

~~13.~~ $65.394 - 24.634 =$

44.600

a. 37.760

b. 38.760

~~x~~ 39.760

d. 40.760

14. $12.470 + 13.350 =$

a. 22.820

b. 24.820

~~x~~ 25.820

d. 25.280

25.820

15. $34 \times 1.320 =$

a. 44.088

b. 44.808

~~x~~ 44.880

d. 88.440

Soal Esaian...

1. Urutan bilangan 57.184, 33.178,

42.335, 61.245 dari yang terkecil

adalah ~~33.178~~ - a 2. 335-57.184-61.245

2. 4 puluh ribuan + 9 ribuan + 8

ratusan + 3 Puluhan + 5 satuan,

tentukan bilangan tersebut! 2.935

3. 67.892 diuraikan menjadi 60.000-7.000-800-90-2

4. Dwi mempunyai uang pecahan

sepuluh ribuan sebanyak 2

lembar, seribuan sebanyak 7

lembar, dan seratusan sebanyak 5

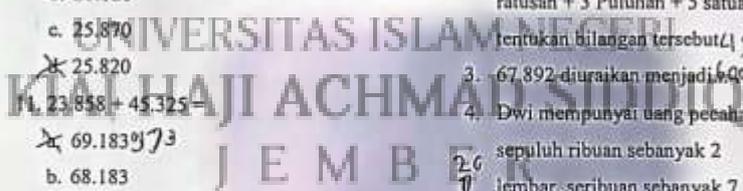
lembar, uang Dwi terbentuk 27.000.00

5. 49.598 diuraikan menjadi 40.000

9.000
500
90

5.27

20



LAMPIRAN 11

Hasil respon Siswa

Respon Siswa

Nama: *Aqil*

Kelas: *5P3*

No	kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya suka bentuk dan warna media Box TKS	✓	
2	Saya suka media Box TKS karena mudah digunakan	✓	
3	Saya senang belajar menggunakan media box TKS	✓	
4	Saya dapat dengan mudah memahami materi melalui media box TKS	✓	
5	Saya tidak kesulitan menggunakan media box TKS		✓
6	Saya tidak bosan dengan media box TKS	✓	
7	Media box TKS sangat menyenangkan	✓	
8	Saya ingin mempelajari materi lebih dalam menggunakan media box TKS	✓	
9	Saya menyukai media box TKS karena termotivasi untuk belajar	✓	
10	Saya tertarik belajar menggunakan media box TKS	✓	

$$\begin{aligned}
 &= 190 \\
 &= \frac{180}{190} \times 100\% \\
 &= 94,7\%
 \end{aligned}$$

DOKUMENTASI



LAMPIRAN 12

Barcode Modul Ajar Materi Bilangan Cacah

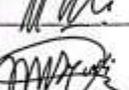
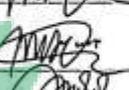
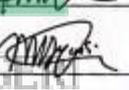
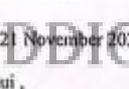
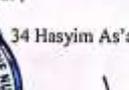


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 13

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL PENELITIAN
DI MIMA 34 HASYIM AS'YRI
Pontang Ambulu

NO	Tari/Tanggal	Kegiatan	paraf
1	04 September 2024	Permohonan surat izin observasi	
2	28 Oktober 2024	Observasi dan wawancara dengan wali kelas V	
3	6 November 2024	Wawancara dengan peserta didik	
4	6 November 2024	Pretest	
5	9 November 2024	Pengenalan media Box TKS	
6	16 november 2024	Penerapan Media Box TKS	
7	16 November 2024	Posttest	
8	16 November 2024	Pengisian angket respon siswa	
9	21 November 2024	Permohonan surat selesai penelitian	

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

Jember, 21 November 2024

Mengetahui,

34 Hasyim As'ari



Gun Nafik, S.Pd

Profil Penulis



Nama : Wulan Wildatul Husna
NIM : 212101040069
TTL : Jember, 08 Januari 2002
Alamat : Rt. 058, Rw. 015, Dusun Pontang Utara, Desa Pontang,
Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Email : wulanwildatulhusna@gmail.com

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 – 2008 : TK Alhidayah 69 Pontang
2008 – 2014 : MIMA 34 Hasyim Asy'ari Pontang
2014 – 2017 : MTs SA Al-Falah Wuluhan
2017 – 2020 : MA Al-Falah Wuluhan
2021 – Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember