

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN LABIRIN PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS II MADARSAH IBTIDAIYAH
MA'ARIF CONDRO KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI



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

Oleh:

Ila Nailil Afida
NIM: 214101040018

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN LABIRIN PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS II MADARSAH IBTIDAIYAH
MA'ARIF CONDR O KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

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



Oleh:

Ila Nailil Afida
NIM: 214101040018

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN LABIRIN PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS II MADARSAH IBTIDAIYAH
MA'ARIF CONDRU KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ^{Disetujui Pembimbing}ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 19640511999032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN LABIRIN PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS II MADARSAH IBTIDAIYAH
MA'ARIF CONDRIO KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari: Kamis

Tanggal: 15 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua



Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.I
NIP. 198612122019031010

Sekretaris



M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

“Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al- Alaq:5)*



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

* Kemenag RI, *Al Quran Kemenag Edisi Penyempurnaan 2019*, 2019, <http://archive.org/details/al-quran-kemenag-edisi-penyempurnaan-2019>.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kepada Allah SWT Karena Rahmat Karunia-Nya Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tak Lupa Sholawat Serta salam Kepada Nabi Agung Mulia Muhammad SAW, yang Mewariskan segala ilmu Pengetahuan Kepada umat-Nya, Sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan Terimakasih peneliti persembahkan Kepada:

1. Kedua Orang Hebat yang saya cintai, Bapak Miswanto dan Ibu Nurul Khotifah Terimakasih telah memberi dukungan serta kasih sayang yang sangat tulus, yang telah mendo'akan dan juga mendidik saya, yang menjadi motivator saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kesehatan selalu menyertai beliau.
2. Adik saya Tercinta Ahmad Intihaul fudhola Iqwan yang telah memberikan semangat dan dukungan semoga kelak bisa menjadi anak yang berbakti kepada kedua orang tua, membahagiakan kedua orang tua di dunia maupun diakhirat.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah Melimpahkan Kesehatan, Kekuatan serta Karunia-Nya Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Kaliwates Jember” dengan Baik dan Berjalan Lancar. Sholawat Serta salam Semoga tetap tercurah Limpahkan Kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari Zaman Kegelapan menuju Zaman yang terang benderang ini. Dalam Penulisan Skripsi ini tidak lepas dari Bimbingan dan Bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati pada kesempatan ini penulis sampaikan salam hormat dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hefni, S.Ag., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah Mengizinkan Peneliti Melakukan Penelitian.
3. Bapak Dr. Khotibul Umam, M.A Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah Mengizinkan Peneliti Melakukan Penelitian.
4. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang

telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkungan jurusan.

5. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi.
6. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasehat Akademik yang telah memberikan Bimbingan dari Awal proses perkuliahan.
7. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan Waktu, Bimbingan, Motivasi serta arahan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
8. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. Selaku Dosen Validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Fikri Apriyono, S.Pd. M.Pd Selaku dosen Validator Ahli Materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan Bimbingan kepada penulis dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Bapak Poniman, S.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait penelitian Skripsi.

12. Ibu Jauhariyah Romadlonah, S.Pd.I selaku Guru Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Kaliwates Jember yang telah memberikan informasi terkait data Skripsi.
13. Seluruh Siswa-siswi Kelas II madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro yang sudah Berpartisipasi membantu peneliti Menyelesaikan skripsi.
14. Keluarga besar saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih karena selalu memberikan dukungan, doa, dan selalu memberikan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
15. Saya sendiri Ila Nailil Afida terimakasih telah bertahan sampai detik ini, tidak menyerah sesulit apaun rintangan kuliah dan proses penyusunan skripsi. Terimakasih diriku tetap rendah hati, ini baru awal dari permulaan hidup, tetap semangat kamu pasti bisa.

Hanya do'a dan Ucapan Terimakasih Sebesar- besarnya yang dapat terucap. Semoga Skripsi ini dapat Bermanfaat dan Berguna bagi Pembaca. Semoga Allah SWT selalu Melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayahnya Kepada kita semua. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 14 Maret 2025

Penulis

Ila Nailil Afida
NIM: 214101040018

Abstrak

Ila Nailil Afida, 2025: *Pengembangan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.*

Kata Kunci: Pengembangan Media, Papan Labirin, Penjumlahan dan Pengurangan.

Penggunaan Media Pembelajaran Sangatlah Penting dalam Proses Pembelajaran. Media Pembelajaran ini dapat Membantu Guru dalam Mengembangkan Pemahaman dan Merangsang Pikiran, Perasaan, Perhatian serta Kemampuan Peserta Didik. Jadi, Guru harus bisa Menciptakan Karya yang dapat Menarik Peserta Didik dan Antusias dalam mengikuti Pembelajaran. Tetapi, Guru di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro belum semua Guru Menggunakan Media Pembelajaran dan hanya Mengandalkan Buku Lks. Untuk itu Peneliti Menciptakan Media Pembelajaran Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II.

Adapun Rumusan Masalah pada Penelitian ini Sebagai Berikut: (1) Bagaimana Kevalidan Media Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan? (2) Bagaimana Kepraktisan Media Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa? (3) Bagaimana Keefektifan Media Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember?

Tujuan Penelitian ini Yaitu untuk: (1) Mengetahui Kevalidan Media Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan. (2) Mengetahui Kepraktisan Media Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan. (3) Mengetahui Keefektifan Media Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan.

Pengembangan Media Papan Labirin Menggunakan Metode *Research and Development* (R&D) dengan Model ADDIE yang mencakup Lima Tahapan Yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik Analisis Data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi, Pretest dan Posttest.

Hasil Penelitian ini menunjukkan Bahwa: 1) Hasil Rata- Rata Kevalidan Media dari Ketiga Validator adalah 87,3% dengan Kategori Sangat Valid. 2) Hasil Rata- Rata Kepraktisan Media yang diperoleh dari Respon Peserta Didik adalah 92% dengan Kategori Sangat Baik atau Layak digunakan Pembelajaran. 3) Hasil Keefektifitasan Media di peroleh Hasil dari Nilai Pretest dengan Presentase 42% dan Posttest Peserta Didik adalah 86% . Hasil N-Gain Score atau Mean dengan Cara Menghitung Nilai Pretest dan Posttest adalah 76% Dengan Kategori Efektif digunakan dalam Pembelajaran. Dengan Demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Papan Labirin dapat dikategorikan Valid dan Layak digunakan dalam Pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	30

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	45
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C. Uji Coba Produk.....	49
D. Desain Uji Coba	49
1. Subjek Uji Coba	49
2. Jenis Data	50
3. Instrumen Pengumpulan Data	50
4. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	62
A. Penyajian Data Uji Coba.....	62
B. Analisis Data	80
C. Revisi Produk.....	83
BAB V KAJIAN DAN SARAN	85
A. Kajian Produk yang telah direvisi	85
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	89
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN- LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

2.1 Daftar Penelitian Terdahulu	22
3.1 Instrumen lembar validasi Ahli Media	53
3.2 Instrumen lembar validasi Ahli materi	54
3.3 Instrumen lembar Valisai ahli pembelaajaran.....	55
3.4 Lembar angket peserta didik	56
3.5 Skala Likert	58
3.6 Kriteria Kevalidan media	59
3.7 penilaian skala Gutman	59
3.8 Pembagian N-Gain Score	60
3.9 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score	61
4.1 alat dan bahan desain media	66
4.2 Hasil Validasi Ahli media	67
4.3 Hasil Validasi Ahli materi	69
4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	70
4.5 Hasil Rata- Rata Validator ahli.....	72
4.6 Hasil Pretest peserta didik	73
4.7 Hasil Posttest peserta didik	75
4.8 Hasil N-Gain Score	77
4.9 Hasil Respon Peserta didik.....	78
4.10 Presentase kelayakan.....	79
4.11 Hasil Data Kepraktisan.....	82
4.12 Hasil Revisi Media	83

GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	46
Gambar 4.1 Pembelajaran metode ceramah.....	73
Gambar 4.2 Pembelajaran Menggunakan Media	75



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

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matriks
3. Pedoman Wawancara
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat keterangan selesai penelitian
6. Daftar peserta didik
7. Jurnal kegiatan penelitian
8. Hasil Validasi Media
9. Hasil Validasi Materi
10. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran
11. Hasil Angket Peserta didik
12. Modul Ajar Kelas II
13. Hasil Pretest
14. Hasil Posttest



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen paling utama dalam kehidupan, dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan pengetahuannya, meningkatkan kualitas pengetahuan untuk mengenal dirinya sendiri, sesuai yang dijelaskan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 bahwa, pendidikan secara umum merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan Spiritual Keagamaan, Pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Dalam Konteks Pendidikan, Belajar dan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan Pendidikan. Belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas Hidupnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pembelajaran Merupakan Proses atau cara melibatkan seseorang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dan peserta didik dalam konteks penyampaian materi. menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi

¹. Sara Indah Elisabet Tambun, Goncalves Sirait, and Janpatar Simamora, "ANALISIS UNDANG-UNDANG NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL MENCAKUP BAB IV PASAL 5 MENGENAI HAK DAN KEWAJIBAN WARGA NEGARA, ORANG TUA DAN PEMERINTAH" 01, no. 01 (2020).

pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.² Sedangkan Belajar merupakan suatu proses seseorang dalam perubahan tingkah laku yang baik. Belajar dan pembelajaran sangatlah berkaitan dalam proses pembelajaran yang dialami oleh setiap individu.³ Oleh Karena itu, Proses belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam penerapan pembelajaran.

Proses Pembelajaran Merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Dua Pihak yaitu guru dan siswa. Selama proses pembelajaran terjadi interaksi dalam 3 aspek sasaran utamanya yaitu guru, materi ajar dan siswa. Karena, aspek tersebut sebagai aspek penting yang dilakukan untuk mencapai Tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Peran guru sangatlah penting sebagai panduan dalam Mentransfer ilmu pengetahuan, sedangkan peserta didik sebagai penerima pengetahuan. Proses belajar Bukannlah suatu proses yang dilakukan secara Individual, tetapi Harus dilakukan Melalui Interaksi. Tugas Pendidik dalam pembelajaran tidak sekedar menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan pemahaman individu peserta didik dalam penggunaan alat bantu yang efektif dalam pembelajaran. Kunci keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan mudah dipahami peserta didik.⁴

². Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (December 30, 2017): 333–52, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

³. Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, "Belajar dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (February 6, 2024): 466–76, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

⁴. Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN", 03, no. 2 (2017).

Pada umumnya, peserta didik mengalami proses perkembangan yang berbeda- beda pada Tingkat pola pikirnya. Tahapan pemikiran peserta didik pada Jenjang pendidikan sekolah dasar harus berupa benda nyata atau sesuai dengan apa yang mereka lihat. Terkadang peserta didik masih merasa kesulitan untuk berfikir jika hal tersebut tidak ada di hadapannya. Hal ini seringkali menimbulkan hasil belajar yang kurang maksimal, Karena jika guru mengajar hanya menggunakan teori saja tanpa melibatkan apa yang mereka lihat secara real, Maka pemahamannya peserta didik hanya sebatas bayangan saja.

Adapun dijelaskan dalam Al- Qur'an Surah An- Nahl ayat 44 Tentang betapa pentingnya media dalam proses pembelajaran:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Artinya: Keterangan- Keterangan (Mu'jizat) dan Kitab- Kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al- qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan. (Q.S. An-Nahl: 44).⁵

Berdasarkan Tafsiran Ayat diatas dapat dipahami bahwa Para rasul yang Kami utus sebelummu itu semua membawa keterangketerangan yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai rasul, dan sebagian membawa pula zubahur yakni kitab-kitab yang mengandung

⁵.Kemenag RI, *Al Quran Kemenag Edisi Penyempurnaan 2019*, <http://archive.org/details/al-quran-kemenag-edisi-penyempurnaan-2019>.

ketetapan-ketetapan hukum dan nasihat-nasihat yang seharusnya menyentuh hati, dan Kami turunkan kepadamu adz-Dzikir yakni al-Qur'an, agar engkau menerangkan kepada seluruh manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka yakni al-Qur'an itu, mudah-mudahan dengan penjelasanmu mereka mengetahui dan sadar dan supaya mereka senantiasa berpikir lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukhrawi mereka.⁶

Permasalahan yang sering dialami Siswa ketika pembelajaran adalah mereka merasa kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan guru karena media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih terbatas yaitu buku paket yang hanya berisikan materi dan soal- soal serta tampilannya yang kurang menarik, sehingga siswa menjadi bosan untuk mempelajarinya. Adapun permasalahan yang terjadi dilapangan adalah banyaknya guru yang belum mampu mewujudkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam memahami materi pembelajaran secara efektif. Karena Adanya harapan guru agar peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta merangsang daya ingat peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan Hasil Observasi yang dilakukan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Jember dalam proses belajar guru masih minim dalam penggunaan Media pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika karena Kesulitan dalam membuatnya, Guru hanya media seadanya yaitu

⁶. M. Quraish Shihab and Muhammad Quraish Shihab, *Surah al-Isrâ', Surah al-Kahf, Surah Maryam, Surah Thâhâ*, Cetakan V, Tafsîr Al-Mishbâh : Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an / M. Quraish Shihab 7 (Jakarta: Lentera Haiti, 2012).

Papan Tulis, LKS serta buku paket.⁷ Hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar berlangsung tidak maksimal dan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan Wawancara Bersama Wali Kelas II Ibu Jauhariyah Romadlonah, S.Pd Menjelaskan Bahwa pada saat kegiatan pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan media yang digunakan hanya buku Paket (LKS), serta Papan Tulis dengan Metode Ceramah. Ada Beberapa siswa yang dijelaskan sulit memahami materi, karena setiap peserta didik itu memiliki kemampuan dan kecerdasan yang berbeda.⁸

Tujuan Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui lebih lanjut kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai keefektifan pembelajaran, tentu guru membutuhkan alat bantu media pembelajaran. Adanya media pembelajaran memang sangat diperlukan supaya peserta didik bisa lebih termotivasi dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Media Pembelajaran Merupakan segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran yang baik dan benar saat mengajar, karena juga dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi dengan mudah dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan salah satu alat yang sangat penting dan dibutuhkan pendidik dalam

⁷. "Observasi Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Kaliwates Jember," 07 Oktober 2024.

⁸. "Jauhariyah Romadlonah, Diwawancara Oleh Penulis, jember, 10 Oktober 2024.

membantu menyalurkan materi pembelajaran.⁹ Terutama Penggunaan Media pembelajaran dalam pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu siswa untuk memahami konsep- konsep dasar matematika yang lebih efektif dan tidak membosankan.

Menurut Aqib memberikan pendapat tentang pengertian media pembelajaran yang lebih simple dan Fleksibel tentang media pembelajaran. Media Pembelajaran Merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menyalurkan sebuah pesan dan merangsang terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Media dalam Kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat peraga bagi pendidik melainkan alat pembawa informasi atau pesan yang sangat dibutuhkan peserta didik dalam memahami materi.¹⁰ Jadi, Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi atau bahan ajar. Pendidik yang cerdas dan inovatif belum tentu mampu mengajak peserta didik dengan mudah memahami dan memahamkan peserta didik yang sesuai materi yang disampaikan. Tetapi Pendidik yang Kreatif dan inovatif akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi Pelajaran. Jadi Tidak hanya menggunakan model pembelajaran ceramah, diskusi dan belajar kelompok Harus diselingi dengan penggunaan media Pembelajaran. Karena dengan menggunakan media pembelajaran selain menghemat waktu penyampaian, peserta didik juga akan

⁹. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | *Jurnal Sistem Informasi Berbasis Komputer*," accessed March 18, 2025, <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>.

¹⁰. Rif'an Humaidi, *Media Pembelajaran: Konsep Dan Implementasi*, 2013.

merasa lebih senang dalam menerima materi pembelajaran. Hal ini penting agar peserta didik tidak cepat merasa Bosan ketika mengikuti pembelajaran. Oleh Karena Itu, Peran Pendidik dalam menciptakan pendidikan yang menghibur dalam kreasi pembelajaran yang sangat menyenangkan, akan turut membantu memudahkan peserta didik dalam menguasai sulit yang dianggap sulit dan menjenuhkan.

Labirin dapat didefinisikan sebagai jalan berliku- liku yang saling berhubungan dengan jalan lainnya dan dipisahkan Oleh tembok pembatas. Labirin juga dapat digambarkan sebagai permainan strategi untuk menemukan jalan keluar dan yang mampu menembus jalan keluar dari permainan labirin dapat dinyatakan bahwa permainan tersebut selesai. Media ini dapat menjadikan alat bantu peserta didik untuk melatih pengembangan potensi yang ada didalam diri peserta didik. Media Labirin merupakan media pembelajaran edukatif untuk melatih kefokusn mata, tangan serta daya ingat untuk mencari rute yang tepat dalam mencapai Finish.¹¹ Papan Labirin Merupakan permainan Edukatif yang dihasilkan untuk memudahkan stimulus perhitungan peserta didik dalam materi penjumlahan dan pengurangan.¹² Tujuan Media Papan Labirin dalam meningkatkan berhitung anak sekolah dasar karena agar minat anak bertambah dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik anak akan lebih fokus dalam belajar.

¹¹. Herli Safitri and Yaswinda Yaswinda, "PENGARUH MEDIA LABIRIN GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK," *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (March 10, 2023): 22–37, <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1263>.

¹².Dian dwi gita, Murni Winarsih, and Ibrahim Abidin, "Media Papan Labirin Untuk Menstimulus Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran," 2016., Hal 5.

Matematika sering disebut Pelajaran Pokok Mulai Jenjang sekolah dasar. Karena Matematika Merupakan Pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Karena setiap orang pasti melakukan interaksi bersama orang lain berkaitan dengan Matematika. Mata Pelajaran Matematika Merupakan pelajaran yang dianggap cukup sulit bagi peserta didik. Namun, nyatanya peserta tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya membayangkan saja maka menjadikan siswa bosan mengikuti pelajaran Matematika.

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada Latar Belakang tersebut, Peneliti akan melakukan Penelitian Pengembangan sebuah media pembelajaran pada Pembelajaran Matematika. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan Judul “Pengembangan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Kaliwates Jember”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kevalidan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Kaliwates Jember
2. Bagaimana Kepraktisan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Kaliwates Jember

3. Bagaimana Keefektifan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan Untuk:

1. Mengetahui Kevalidan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember
2. Mengetahui Kepraktisan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember
3. Mengetahui Keefektifan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Papan Labirin sebagai media Pembelajaran Matematika Materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember untuk menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun Spesifikasi Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media Papan Labirin memiliki bentuk persegi panjang dengan menggunakan bahan Sterofoam Berlapis Kayu. Dengan Ukuran 70cm x 40cm. Bahan Ini dipilih karena bersifat tebal, Tidak mudah rusak serta aman ketika digunakan pembelajaran di kelas terutama untuk siswa sekolah dasar.
2. Media Papan Labirin ini dilengkapi dengan 2 Kartu Yang Berisi soal penjumlahan dan pengurangan.
3. Kotak tengah pada papan labirin ini terdapat rute permainan dengan Dua jalur Start Sampai Finish.
4. Kotak kecil atas sebelah Start terdapat angka 0-9
5. Pada Jalur Media dari start – Finish Beralas warna yang sama yaitu Warna Silver.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya Pengembangan media Pembelajaran yang menarik dan Menyenangkan peserta didik lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran Matematika, karena peserta didik sering menganggap bahwa pelajaran matematika membosankan dan sulit dipahami. Media Papan Labirin pada Pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan akan mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang positif dan menyenangkan.

Berdasarkan Uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media Labirin Pada materi Penjumlahan dan Pengurangan ini Sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis pada Pengembangan media Papan Labirin ini diharapkan dapat digunakan sebagai Referensi acuan bagi mahasiswa dalam penelitian dan Pengembangan Khususnya Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Melalui Penggunaan Media Labirin dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan. Karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran dan meningkatkan perhatian serta semangat dalam pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Dengan dilakukannya penelitian ini, dapat menjadikan manfaat bagi para guru dalam Lingkungan madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condong Kaliwates dapat termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan Media Papan Labirin.

c. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh sekolah terletak pada pengetahuan konsep- konsep baru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai media yang dapat mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media papan labirin.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Peneliti dalam mengembangkan media Papan Labirin ini memiliki asumsi dan keterbatasan terkait produk yang akan dikembangkan, Yakni Sebagai berikut:

1. Asumsi

Asumsi Pengembangan Media Pembelajaran Papan Labirin pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan adalah pembelajaran yang dikembangkan dari media yang berbentuk papan persegi panjang, dengan harapan dengan menggunakan media papan labirin ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Matematika.

2. Keterbatasan

Beberapa Keterbatasan dari Pengembangan media Papan Labirin ini sebagai Berikut:

- a. Media Papan Labirin Hanya dispesifikasikan Untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.
- b. Subjek Penelitian hanya peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.

- c. Pengembangan media ini berfokus pada pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan jawaban penjumlahan dan pengurangan.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Papan Labirin

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar Terjadinya Komunikasi dari pengirim kepada penerima atau pendidik kepada peserta didik dalam mentransfer Ilmu pengetahuan. Media Pembelajaran juga didefinisikan sebagai sarana atau alat yang membantu kegiatan belajar mengajar, Baik Pendidik maupun Peserta didik dalam proses transfer Ilmu Pengetahuan. Sehingga Pembelajaran menjadi lebih Efektif dan Efisien Serta tujuan Pembelajaran dapat tercapai.

Papan Labirin merupakan permainan dengan mencari jalur keluar untuk menyelesaikan tugas dalam menjawab soal, dengan mencari jalan keluar juga membutuhkan kecermatan dalam mencari jalan keluar menuju Finish. Permainan Labirin ini dimainkan diatas papan dengan menjalankan angka yang sesuai dengan aturan.

2. Pembelajaran Matematika

Pelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang mempunyai Tahapan yang dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih Kompleks yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

3. Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan adalah Menggabungkan Dua angka atau Lebih bilangan menjadi satu. Penjumlahan sederhana Merupakan penjumlahan yang langsung mendapatka hasil Penjumlahan. Sedangkan penjumlahan Rumit adalah penjumlahan yang Menyimpan, Yaitu ketika angka satuan dijumlahkan menjadi puluhan, maka dilakukan penjumlahan menyimpan Puluhan.

Pengurangan adalah Gabungan dua angka untuk menghitung selisih. Pengurangan sederhana dengan cara angka kekurangannya bilangan tersebut dapat dikurangi. Namun, Selain dari pengurangan sederhana terdapat pengurangan yang rumit yaitu pengurangan yang membutuhkan bantuan dari angka didepannya seperti angka Puluhan. Pengurangan ini disebut dengan pengurangan meminjam. Karena guru dalam pembelajaran juga menanamkan arti pengurangan tersebut yaitu meminjam, sehingga ketika siswa menyelesaikan dengan cara susun kebawah siswa mudah paham dengan penggunaan istilah “Meminjam”.

Berdasarkan Definisi Istilah Tersebut, dapat di pahami bahwa penelitian ini adalah penelitian dengan pengembangan sebuah media Pembelajaran yaitu media Papan Labirin. Dengan Media Papan Labirin atau Media Edukatif ini merujuk pada mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan dan pengurangan, Diharapkan dapat Memberikan Pembelajaran Yang aktif dan menyenangkan kepada peserta didik. Dengan adanya media papan labirin berbahan sterofoam yang beralas triplek ini,

agar bahan ajar yang dirangkai sedemikian rupa dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika kelas II yang berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada Bagian ini berisikan tentang kajian pustaka yang menjelaskan penelitian terdahulu dan kajian Teori. Penelitian terdahulu ini berfungsi untuk menghubungkan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang mengenai pengembangan media Papan Labirin, serta untuk memberikankan acuan pada penelitian ini sehingga disposisi pada penelitian ini nampak jelas, sedangkan kajian teori berfungsi sebagai tombak terpenting untuk menjelaskan terkait pengembangan media pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan Tinjauan Hasil Studi Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Ira Damaiyantry Tahun 2021 dengan Judul “pengembangan media Labirin math story Pada Materi Statistika siswa kelas VIII”.¹³

Tujuan Penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, menjelaskan cara menggunakan media serta panduan didalam buku panduan, meningkatkan pemahaman peserta didik dengan adanya media serta materi yang digunakan adalah statistika kelas VIII.

Jenis penelitian yang digunakan penelitian dan pengembangan R&D Yang mengacu pada model lima tahapan yaitu 1). Potensi dan

¹³. IRA DAMAIYANTRY BR SIMANJUNTAK, “pengembangan media Labirin math story Pada Materi Statistika siswa kelas VIII,”.(Skripsi: Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2021)

masalah, 2). Pengumpulan data, 3). Desain produk, 4). Validasi Desain, 5). Revisi desain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi dengan menggunakan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif yakni 2 orang dosen FKIP UIR dan 2 orang guru SMP Negeri 2 pekan baru. Hasil Validasi yang diperoleh oleh peneliti terhadap media pembelajaran sebesar 89,96% dengan kriteria yang dihasilkan sangat Valid.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pelagia Angwarmasse Tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat negatif siswa kelas VI Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Lima Tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.

Berdasarkan Hasil Validasi oleh pakar media, media game edukasi labirin matematika mendapatkan jumlah skor 45 dengan presentase 80,3%, termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Hasil validasi

¹⁴ Pelagia Angwarmasse and Wahyudi Wahyudi, “Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar,” *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 1 (August 1, 2021): 46, <https://doi.org/10.29210/120212953>.

oleh pakar materi, media game edukasi labirin matematika yang peneliti kembangkan mendapatkan jumlah skor 40 dengan persentase 83,3 termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil respon peserta didik setelah menggunakan game edukasi labirin matematika mencapai angka presentase sebesar 79,9% dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memahami materi dan memperoleh kepraktisan ketika menggunakan media game edukasi labirin matematika.

Kesamaan dan perbedaan antara peneliti ini dengan penelitian terdahulu adalah dalam pendekatan metodologi sama- sama menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini sama- sama menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi). Adapun perbedaan penelitian terdahulu dan terbaru pada Uji Coba Media Penelitian terdahulu hanya menggunakan 6 siswa (skala kecil) sedangkan penelitian penelitian terbaru menggunakan uji skala besar

3. Pada Skripsi Yang dilakukan oleh Carissa Candyanta Kusuma Wardani pada tahun 2024 yang berjudul “ Pengembangan Labirin Game dalam pemahaman sosial insight siswa Mts Negeri Tarakan”.¹⁵

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dari segi kelayakan pada pengembangan media labirin dalam pemahaman sosial insight siswa Mts Negeri Tarakan. Hasil observasi ditemukan permasalahan siswa yaitu

¹⁵.Carissa Candyanta Kusuma Wardani, “Pengembangan Labirin Game Dalam Pemahaman Sosial Insight Siswa Mts Negeri Tarakan,” 2024.(Skripsi: Universitas Borneo Tarakan, 2024)

berkelompok bahkan dalam proses belajar. Dikarenakan adanya kelompok- kelompok tersebut dalam lingkup kelas membuat siswa terjadi kesalahan fahaman sehingga menimbulkan perdebatan. Pada saat terjadi perdebatan mereka cenderung enggan memisahkan dan kurang faham menjadi penengah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE melalui tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Peneliti menggunakan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 8 siswa sebagai responden dan 1 orang guru yang berperan sebagai penilai sejauh mana pemahaman siswa terkait sosial insight dan sebagai penunjuk jalannya permainan. Berdasarkan hasil validasi media labirin game maka diperoleh para ahli, hasil rata-rata penilaian oleh para ahli diperoleh penilaian sebesar 88,5% dan rata-rata hasil uji coba sebesar 91% dengan kategori keduanya sangat praktis atau sangat layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan media labirin game dalam pemahaman social insight pada siswa MTs Negeri Tarakan sangat layak digunakan.

4. Penelitian yang dilakukan Oleh Tara Yunita Tahun 2025 dengan judul Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Taournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas Iv SD Negeri 106206 Sidodadi.¹⁶

¹⁶. Tara Yunita and Arrini Shabrina Anshor, "Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi," *ALACRITY: Journal of Education*, February 24, 2025, 609–15, <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.672>.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media labirin untuk meningkat minat belajar siswa dengan menggunakan model team games tournament.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, addie adalah singkatan Analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), implemntasi (Implentation) dan evaluasi (Evaluation). Penelitian dan pengembangan (Research and Devlopment), biasanya disingkat RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan tahapan yang dilakukan oleh peneliti menemukan hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Labirin yang sudah divalidasikan oleh ahli materi tahap pertama dengan skor 92% dan tahap kedua dengan skor 98% ,ahli media dengan skor 92%, respon guru dengan skor 94% dan hasil responden siswa dengan skor 93,4%, berdasarkan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahawa media Labirin pada pembelajaran Matematika Bab 2 Kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Alfandi Tahun 2021 dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk.¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media labirin terhadap minat belajar peserta didik muatan materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SDN 2 Seteluk. Pengambilan subjek melalui teknik Sensus/Sampling Total.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain penelitiannya Quasi Eksperimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Grup Design. Metode pengumpulan data yaitu angket dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data berupa minat belajar PPKn peserta didik, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media labirin.

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test, nilai selisih rata-rata posttest pretest kelompok eksperimen dan kontrol, dan uji effect size, diperoleh nilai signifikan atau Sig(2-tailed) 0,012 yang berarti lebih kecil dari 0,05, nilai selisih rata-rata kelompok eksperimen sebesar 1,7 sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,5 dan nilai effect size sebesar 0,787. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan media labirin

¹⁷. Alfandi, I Nyoman Karma, Ilham Syahrul Jiwandono, Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk, Program Studi PGSD, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, Journal of Science Instruction and Technology. Vol. 1 No. 2. 2021: 91-97

terhadap minat belajar peserta didik muatan materi PKKn kelas III SDN 2 Seteluk.

6. Penelitian yang dilakukan Oleh Melinda pustipa Sari Jaya Tahun 2023 dengan Judul The Effect of Labirin Media on the Ability of Children's Problem Solving in Early Childhood Education Barokah Citra in Talang Cempedak Ogan Komering Ilir.¹⁸

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media labirin terhadap kemampuan memecahkan masalah anak pada Pendidikan Anak Usia Dini Barokah Citra di Talang Cempedak Ogan Komering Ilir.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain One-group Pre-Test and Post-test. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas (Uji F) dan uji hipotesis (Uji t).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan perhitungan yang didapatkan, peneliti menyimpulkan bahwa media labirin memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah pada anak, tentu hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor anak saat pemberian pretest dengan saat pemberian posttest dimana anak sudah mampu memainkan puzzle lebih baik setelah diberikan treatment menggunakan media labirin. Data tersebut telah dimuat dalam pengujian

¹⁸. Try Indah and Melinda Puspita Sari Jaya, "The Effect of Labirin Media on the Ability of Children's Problem Solving in Early Childhood Education Barokah Citra in Talang Cempedak Ogan Komering Ilir," *Journal on Education* 5, no. 3 (February 5, 2023): 7230–44, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1166>.

yakni uji hipotesis uji T Fhitung < Ftable dengan taraf $\alpha = 0,05$. Pada penelitian ini, uji homogenitas data dilakukan uji F diperoleh Fhitung = 1,14 < Ftable= 3,18 yang menyatakan bahwa HO ditolak Ha diterima.

TABEL 1.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis dan Judul Penelitian	Judul Penelitian dan Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Ira Damaiyantry	Media Labirin Math Story pada Mata Statistika Siswa Kelas VIII. 2021	Hasil validasi yang diperoleh oleh peneliti terhadap media pembelajaran sebesar 89,96% dengan kriteria yang dihasilkan sangat valid, sedangkan hasil validasi	1. Penelitian Terdahulu Materi Statistika sedangkan Penelitian Terbaru Materi Penjumlahan dan Pengurangan. 2. Subjek Penelitian Kelas VIII	Penelitian terdahulu dan terbaru sama-sama mengembangkan media Labirin.

			terhadap buku panduan sebesar 89,00% dengan kriteria validasi yang dihasil sangat valid.		
2	Pelagia Angwarmasse	Pengembangan Game edukasi Labirin Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah siswa Kelas VI Sekolah Dasar.. 2021	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat validitas pengembangan produk game edukasi labirin matematika dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 6	Penelitian Terdahulu Menggunakan Uji Skala Kecil sedangkan Penelitian Terbaru Menggunakan Uji Skala Besar.	1. Penelitian terdahulu dan terbaru sama-sama Penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Penelitian terdahulu dan terbaru sama-sama menggunakan Model ADDIE.

			<p>sekolah dasar menurut pakar materi dan pakar media termasuk dalam kategori sangat baik.</p> <p>Hasil penelitian uji terbatas oleh 6 siswa termasuk dalam kategori baik.</p>		
3	<p>Carissa Candyanta Kusuma Wardani</p>	<p>Pengembangan Labirin Game dalam Pemahaman Sosial Insight Siswa Mts Negeri Tarakan. 2021</p>	<p>hasil validasi media labirin game maka diperoleh para ahli, hasil rata-rata penilaian oleh para ahli diperoleh penilaian</p>	<p>1. Penelitian Terdahulu Menggunakan Uji Coba Kelompok Skala Kecil sedangkan Penelitian Terbaru Menggunakan</p>	<p>Penelitian terdahulu dan terbaru sama-sama mengembangkan Media Labirin.</p>

			<p>sebesar 88,5% dan rata-rata hasil uji coba sebesar 91% dengan kategori keduanya sangat praktis atau sangat layak digunakan.</p>	<p>Skala Besar.</p> <p>2. Penelitian Terdahulu Jenjang SMP Sedangkan Penelitian Terbaru Jenjang SD/MI</p>	
4	Tara Yunita	<p>Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan minat belajar pada siswa</p>	<p>Hasil skor dari kelayakan media pembelajaran Labirin yang sudah divalidasikan oleh ahli materi tahap pertama dengan skor</p>	<p>Penelitian terdahulu jenjang MI Tingkat Kelas Atas sedangkan penelitian terbaru Tingkat Kelas Bawah.</p>	<p>1. Penelitian terdahulu dan terbaru sama-sama menggunakan Model ADDIE.</p> <p>2. Subjek penelitian sama-sama jenjang MI</p> <p>3. Menggunakan Metode penelitian dan</p>

		kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi. 2025	92% dan tahap kedua dengan skor 98% ,ahli media dengan skor 92%, respon guru dengan skor 94% dan hasil responden siswa dengan skor 93,4%.		Pengembangan (R&D).
5	Alfandi	Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk. 2021	Hasil uji Independent Sample T-Test, nilai selisih rata-rata posttest pretest kelompok eksperimen dan kontrol, dan uji effect size, diperoleh	1. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu penelitian eksperimen sedangkan penelitian terbaru menggunakan penelitian dan Pengembangan	Subjek penelitian sama- sama jenjang SD/MI.

			<p>nilai signifikan atau Sig(2-tailed) 0,012 yang berarti lebih kecil dari 0,05, nilai selisih rata-rata kelompok eksperimen sebesar 1,7 sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,5 dan nilai effect size sebesar 0,787. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.</p>	<p>(R&D).</p> <p>2. Pengumpulan data penelitian terdahulu yaitu angket dan observasi sedangkan penelitian terbaru observasi, wawancara, angket, dokumentasi, pretest dan Posttest.</p>	
6	Melinda	The Effect of	Hasil	1. Penelitian	1. Penelitian terbaru

	<p>Puspita Sari Jaya</p> <p>Labirin Media on the Ability of Children's Problem Solving in Early Childhood Education Barokah Citra in Talang Cempedak Ogan Komerling Ilir. 2023</p>	<p>penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan perhitungan yang didapatkan, peneliti menyimpulkan bahwa media labirin memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah pada anak, tentu hal ini dapat dilihat dari peningkatan</p>	<p>terbaru mengembangkan media papan labirin sedangkan penelitian terdahulu tujuan mengetahui pengaruh. 2. Penelitian terbaru menggunakan Penelitian dan pengembangan (R&D) sedangkan Penelitian terdahulu Menggunakan Penelitian Metode Eksperimen.</p>	<p>dan terdahulu sama- sama menggunakan media Labirin</p>
--	--	--	--	---

			skor anak saat pemberian pretest dengan saat pemberian posttest dimana anak sudah mampu memainkan puzzle lebih baik setelah diberikan treatment menggunakan media labirin.	
--	--	--	---	--

Dari Hasil Penelitian Terdahulu yang telah diuraikan ada perbedaan dan persamaan dalam penelitian terbaru, Tetapi penelitian yang akan dilakukan tidak sama dengan penelitian terdahulu dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian yang akan dikembangkan berfokus pada pengembangan media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Berasal dari bahasa Latin “Medius” yang artinya “Tengah” yang merupakan bentuk jamak dari kata Medium Yang disebut sebagai perantara atau pengantar. Oleh Karena itu media dapat diartikan sebagai pengantar atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan. Jadi, Media Merupakan Alat yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan kepada peserta didik menjadi jelas dan mudah dipahami, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Menurut Nurfadhilah Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terlibat dalam pembelajaran. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat guna dan berdaya guna; (2) untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik; (3) untuk mempermudah peserta didik menerima serta memahami materi yang telah disampaikan; (4) mendorong peserta didik untuk mengetahui lebih mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan pendidik; (5) untuk menghindari kesalah pahaman antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi yang

disampaikan oleh pendidik.¹⁹ Oleh karena itu dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Pembelajaran Merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kurikulum suatu lembaga pendidikan agar tercapainya tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Tujuan Pendidikan pada dasarnya mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan- perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang berpusat kepada guru melalui proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran terutama dalam pendidikan dasar sangat dibutuhkan guna memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik.²⁰

Menurut Wibawanto Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat diartikan sebagai manusia, benda atau sesuatu yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan yang dapat merubah keterampilan maupun sikap.²¹

¹⁹. Zuyyina Isnaina, Muhamad Reizal Muhaimin, and Wulan Sutriyani, "Peranan Media Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD," *Jurnal Pendidikan Matematika*, August 13, 2022, 38–50, <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i1.6628>.

²⁰. Hafidhah Maghfira, Mukni'ah "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3," *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 1 (2023): 11–18.

²¹. Riskawati Mooduto, Arje Cerullo Djamen, and Olivia Eunike Selvie Liando, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile di SMK," *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2, no. 4 (August 1, 2022): 575–84, <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i4.5822>

Menurut Hamka media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran yang berbentuk fisik maupun non Fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara pendidik dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.²² Sehingga, peserta didik lebih tertarik untuk memahami Materi pembelajaran dan lebih cepat diterima peserta didik.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dan pendidik untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi atau bahan ajar. Serta, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) untuk menarik perhatian, minat dan pikiran peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

b. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Jenis Media Pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimiliki seseorang. Adapun unsur terpenting yang paling penting digunakan dalam pembelajaran yaitu unsur pendengaran dan unsur penglihatan.²³ Oleh karena itu media dapat digolongkan secara beragam sesuai kebutuhan pembelajaran ketika di kelas. Berikut adalah Jenis- Jenis Media Pembelajaran:

²². Septi Nurfadhillah, "Media Pembelajaran," 2021.CV Jejak, Anggota IKAPI: Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021)

²³. Imron Fauzi and Muchammad Nur Khothib, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daily Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sekolah Menengah Pertama," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (July 12, 2024): 73–90, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v11i1.8051>.

1) Media Audio

Media Visual adalah Media pembelajaran audio yang berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan kepada penerima pesan Media audio sangat berkaitan dengan indera pendengaran. Media Audio dapat menyampaikan pesan secara verbal (Bahasa lisan atau kata-kata) maupun Non Verbal (Bunyi-Bunyian dan Vokalis).²⁴ Contoh : Audio, Musik.

2) Media Visual

Menurut Muhammad Nasikhul Abid Media Pembelajaran visual merupakan proses penyampaian pesan dari sumber penerima pesan melalui penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁵ Media Visual Merupakan Semua alat peraga yang digunakan dalam Proses Pembelajaran yang dapat dilihat oleh Panca indera. Media visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dikaitkan dengan dunia nyata.

3) Media Audiovisual Media Audiovisual adalah Jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisi suara dan materi pembelajaran yang didesain secara menarik dan kreatif dengan

²⁴. Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal* 2, no. 1 (2022): hal 5.

²⁵. Jazilatur Rahmah Ichsan et al., "*MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*," 2021

menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan Gambar. Menurut Djamarah Media Audiovisual itu dibagi menjadi Dua Yaitu:

a) Audiovisual Murni

Media Audiovisual murni adalah media yang unsur suaranya berasal dari satu sumber seperti televisi, Video Kaset dan Film bersuara.

b) Audiovisual Tidak Murni

Media Audiovisual tidak Murni adalah media yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Seperti Lcd Proyektor.²⁶

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

1) Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Adapun Menurut Nasution Manfaat Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses Pembelajaran adalah sebagai Berikut:

²⁶. Eni Fariyatul Fahyuni and S Psi, "Jenis- jenis media pembelajaran" Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017," n.d.

- a) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Materi Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih untuk dipahami peserta didik, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c) Metode Pembelajaran Bervariasi, tidak semata- mata hanya Komunikasi Verbal melalui metode ceramah, dan ketika menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi siswa tidak mudah bosan.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Tetapi, juga melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.²⁷

2) Fungsi Media Pembelajaran

Adapun dalam proses pembelajaran terdapat Fungsi Media Pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya Ada beberapa Fungsi yaitu sebagai Berikut:

a) Fungsi Komunikatif

Fungsi Komunikatif ini dalam media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara Guru dan Peserta didik.

²⁷. Febi Anita Sari, "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM SISTEM PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* Vol. 2 No. 2, Juli-Desember (2024), Hal. 414-421

b) Fungsi Motivasi

Dengan Harapan Guru dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan Demikian, Pengembangan Media Pembelajaran tidak hanya memiliki unsur artistika tetapi juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.

c) Fungsi Kebermaknaan

Dengan Penggunaan media pembelajaran bukan hanya untuk menambahkan Pembelajaran yang berupa pengetahuan saja. Akan tetapi peserta didik dapat meningkatkan memahami dan bisa mempraktikkan langsung materi tersebut.

d) Fungsi Penyamaan Persepsi

Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan Persepsi yang sama terkait media tersebut. Sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama dalam menerima informasi yang diberikan Guru.

e) Fungsi Individualitas

Pemanfaatan Media Pembelajaran berfungsi untuk melayani kebutuhan setiap peserta didik dalam meningkatkan minat dan gaya belajar yang berbeda dengan sebelumnya.²⁸

²⁸. Rizqi Ilyasa Aghni, " Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akutansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, hal. 100

2. Media Papan Labirin

a. Pengertian Papan Labirin

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk tujuan hiburan atau rekreasi dalam sebuah pembelajaran. Terdapat tujuan dan tugas khusus yang harus dicapai oleh pemain. Meskipun permainan biasanya dimainkan untuk hiburan dan kesenangan, namun juga dapat digunakan sebagai sarana untuk latihan, pendidikan, dan simulasi proses pembelajaran. Menurut Prensky mengatakan bahwa permainan yang menggabungkan unsur pendidikan disebut sebagai permainan edukatif. Salah satu jenis permainan yang termasuk kategori permainan papan adalah Media labirin.²⁹

Media Papan Labirin Merupakan media permainan edukatif yang dihasilkan untuk memudahkan menstimulus pemahaman materi penjumlahan dan pengurangan peserta didik dalam hambatan berhitung. Menurut Dananjaya mengatakan permainan sebagai media pembelajaran merupakan proses pengalaman dan menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dengan sesama siswa. Permainan yang bisa digunakan yaitu salah satunya permainan papan. Karena permainan papan menurut Prasetya merupakan Permainan dimainkan dengan memindahkan suatu alat dan diatur oleh aturan yang ditulis secara sederhana, tetapi strateginya sangat kompleks sehingga dibutuhkan

²⁹. Muhammad Awwal Husain, "Pengembangan permainan papan Labirin matematika dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis peserta didik," n.d

kecermatan, kesabaran, serta kemampuan dalam memahami kompleksitas pergerakan. Permainan papan yang bisa digunakan yaitu permainan papan labirin karena permainan ini merupakan permainan dengan mencari jalan keluar tetapi juga membutuhkan kecermatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan serta mencari jalan keluar menuju finis. Menurut Maman menyatakan bahwa permainan papan labirin merupakan permainan di atas Papan dengan memindahkan Angka dengan menuju jalan keluar dan memiliki aturan –aturan permainan.³⁰

Labirin atau biasa yang dikenal dengan Maze adalah sebuah media pembelajaran yang mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Labirin adalah sebuah media pembelajaran dengan jalan sempit, berliku serta berbelok atau jalan yang buntu dan mempunyai rintangan. Labirin adalah media edukatif jenis puzzle berbentuk jalan yang bercabang rumit untuk melatih konsentrasi mata dan tangan peserta didik dalam mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan.³¹

b. Manfaat Media Papan Labirin

Adapun manfaat media Labirin ini tidak hanya berdampak pada satu aspek saja, akan tetapi juga berdampak pada aspek pengembangan

³⁰. Nur Lailatus Sholikhah and Joni Susilowibowo, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN LABIRIN SEBAGAI ALAT PENGAYAAN PADA MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI DI SMK NEGERI 10 SURABAYA," *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.

³¹. Safitri and Yaswinda, "Pengaruh media labirin Geometri untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak," hal 26

lain yaitu seperti aspek motorik. Menurut Khadijah perkembangan motorik merupakan proses dimana seseorang berkembang melalui respon yang menghasilkan suatu gerakan yang terorganisasi dan terpadu.³² Maka keterampilan motorik ini dapat dilihat sebagai landasan seseorang berhasil dalam melakukan keterampilan motorik. Dengan kata lain saat anak melakukan aktivitas memainkan labirin dapat disebut seseorang tersebut sedang melakukan gerakan yang terkoordinasi sehingga anak bisa menyelesaikan permainan tersebut.

c. Langkah- Langkah Penggunaan Media Papan Labirin

- 1) Letakkan Media Papan Labirin di depan Kelas
- 2) Kemudian Guru menjelaskan Materi Penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media tersebut.
- 3) Guru Mengambil salah satu 1 kartu berisikan soal penjumlahan dan pengurangan.
- 4) Guru menjelaskan cara menjalankan angka dari start sampai finish yang sesuai dengan kartu soal.
- 5) Kemudian jika angka yang dijalankan sudah sampai tujuan guru mengajak peserta didik menghitung bersama mulai dari angka belakang.
- 6) Setelah guru Mempraktikkan peserta didik diminta untuk mempraktikkan mengulang secara Bergantian.

³². Try Indah and Melinda Puspita Sari Jaya, "The Effect of Labirin Media on the Ability of Children's Problem Solving in Early Childhood Education Barokah Citra in Talang Cempedak Ogan Komering Ilir," *Journal on Education* 5, no. 3 (February 5, 2023): 7230–44, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1166>.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Labirin

1) Kelebihan Media Papan Labirin

- a) Dapat meningkatkan Pemahaman peserta didik.
- b) Bahan yang dibuat untuk mendesain media pembelajaran mudah didapat.
- c) Menarik perhatian peserta didik karena bentuk dan warna media, sehingga menjadikan peserta didik semangat untuk mengikuti pembelajaran.
- d) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan.

2) Kekurangan Media Papan Labirin

- a) Media hanya bisa digunakan untuk skala kecil.
- b) Ketika penerapan media Membutuhkan waktu yang cukup lama karena dilakukan secara individual bukan kelompok.
- c) Pembuatan media membutuhkan keterampilan, karena bentuk-bentuk yang dibuat harus sesuai dengan materi agar peserta didik tidak mudah bingung.

3. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya, menurut Ruseffendi mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu seni Kreatif. Oleh karena itu, Matematika harus dipelajari dan diajarkan sebagai ilmu seni. Sedangkan menurut Hudoyo matematika merupakan pelajaran yang berkaitan dengan konsep- konsep abstrak, sehingga pemahamannya

membutuhkan daya nalar yang tinggi. Sedangkan Menurut sumarmo pelajaran matematika berkaitan dengan penalaran yang bersifat deduktif, sehingga materi matematika itu disajikan secara terseruktur.³³

Pembelajaran Melibatkan berbagai unsur termasuk aspek manusia, materi, sarana dan prasarana, serta Langkah- Langkah saling berinteraksi untuk mencapai Tujuan Pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha sadar guru untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat. Dalam Proses pembelajaran, Peserta didik sebagai subjek penerima materi dan pendidik sebagai subjek penyampaian materi. Mengajar dapat pula diartikan sebagai proses membantu seseorang atau kelompok dalam kegiatan belajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara Efektif.³⁴

Pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika Pembelajaran Matematika yang diajarkan disekolah bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami Konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan Penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, Menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika;

³³. Sugiyanti Sugiyanti, "Peningkatan hasil belajar membuat skets grafik fungsi aljabar sederhana pada sistem koordinat kartesius melalui metode Cooperatif Learning Jigsaw pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018," *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA* 2, no. 01 (February 28, 2018), <https://doi.org/10.29040/jic.v2i01.195>

³⁴. Ani Daniyati et al., "*Konsep Dasar Media Pembelajaran*," hal 284.

(3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan Solusi yang diperoleh; (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memahami sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.³⁵

Dalam Proses pembelajaran Matematika peserta didik harus memiliki dorongan untuk menemukan suatu hal yang baru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Mata Pelajaran Matematika sangat penting diberikan kepada semua peserta didik Sejak Sekolah Dasar, Karena untuk membekali peserta didik dalam kemampuan berfikir logis, analitis, kritis, sistematis, kreatif serta kemampuan Kerjasama. Adapun Tujuan pembelajaran Matematika Meliputi:

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai Latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika.
- c. Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut.
- d. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

³⁵. Kamarullah, "pendidikan matemattika di Sekolah kita," Al Khawarizmi: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (June 1, 2017): hal 29, <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan matematika adalah agar siswa dapat menyelesaikan masalah serta percaya diri dalam memecahkan masalah. Tujuan Matematika adalah untuk meningkatkan kemampuan sikap, perilaku dan Pengetahuan.

4. Pengertian Penjumlahan dan pengurangan

Penjumlahan adalah operasi matematika yang melibatkan penggabungan dua atau lebih bilangan untuk mendapatkan hasil yang disebut jumlah. Penjumlahan merupakan suatu operasi hitungan dasar sebelum memulai operasi hitung yang lain seperti pengurangan, perkalian dan pembagian. Hitung penjumlahan adalah operasi termudah dilakukan daripada operasi hitung lainnya. Menurut Subarinah penjumlahan adalah penggabungan antara himpunan satu dengan Himpunan yang lainnya yang dapat dijadikan dalam satu kelompok. Menurut sukayati penjumlahan merupakan suatu aturan yang mengaitkan setiap pasangan bilangan dengan bilangan yang lain. Penjumlahan ini mempunyai beberapa sifat yaitu: sifat pertukaran (Komutatif), Sifat identitas serta sifat pengelompokan atau asosiatif.³⁶

Operasi Pengurangan merupakan materi yang terpenting dalam pembelajaran Matematika. Pengurangan adalah Operasi Matematika yang melibatkan pengurangan suatu bilangan dari bilangan lain untuk mendapatkan hasil yang disebut selisih. Operasi ini merupakan kebalikan dari penjumlahan dan konsep yang fundamental dalam pembelajaran

³⁶. Nur Astawavia, "Penerapan Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Pada Siswa Autis Kelas VIII SMPLB DI SLB-C YPPLB Makasar," (*Jurnal Pendidikan luar biasa*, 2019).

matematika. Menurut Goenawan dan Santoso Pengurangan merupakan Konsep aritmatika utama yang harus Dipahami Oleh peserta didik tingkat rendah setelah materi Penjumlahan.³⁷ Biasanya Pengurangan diajarkan hampir bersamaan dengan pengajaran penjumlahan, akan tetapi penjumlahan harus diajarkan terlebih dahulu kemudian pengurangan dan kemudian keduanya diajarkan secara bersamaan. Dalam Pengurangan terdapat Tiga aspek penting yaitu Bilangan yang dikurangi (Minuend), Bilangan pengurang (Subtrahend) dan selisih (difference). Bilangan yang dikurangi adalah bilangan awal sebelum dilakukan pengurangan, Bilangan Pengurang adalah bilangan yang dikurangi dengan bilangan awal, sedangkan selisih adalah hasil dari pengurangan.³⁸

Penjumlahan dan pengurangan bilangan Bulat Merupakan suatu konsep awal untuk mudah mengoperasikan konsep matematika tingkatan tinggi lainnya.³⁹ Karena, akan berakibat fatal jika siswa belum mampu menguasai konsep dasar matematika dalam pengoperasian penjumlahan dan pengurangan dengan benar. Kesalahan yang terjadi pada siswa yaitu salah dalam menafsirkan posisi bilangan dan kurang teliti dalam melihat bilangan positif dan negatif kemudian salah dalam mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan.

³⁷. Marselina dkk, "Peningkatan Kemampuan Operasi Pengurangan Melalui Penggunaan Media Blok Cuisenaire Pada Anak Tunagrahita," *PINISI JOURNAL OF EDUCATION, PJE*, 2021.

³⁸. Avridayati Siregar dkk, "Penjumlahan, Pengurangan, Pembagian, Perkalian Pada Operasi Bilangan Bulat," *Journal Of Social Science Research* 3 No 2 (2023).

³⁹. Eka Rahayu and Daimatus Soleha, "Penggunaan konsep Penjumlahan dan Pengurangan bilangan bulat dalam pembelajaran matematika madrasah Ibtidaiyah (MI)," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (January 4, 2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4070>

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Penelitian dan Pengembangan Research and development (R&D). Penelitian dan Pengembangan R&D adalah Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan Sebuah Produk atau mengembangkan produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi produk yang diuji oleh berbagai ahli, sehingga produk tersebut dapat dipertanggung Jawabkan. Adapun model-model dalam penelitian dan pengembangan antara lain yaitu: Model Bord &Gall, Model pengembangan ADDIE, Model Pengembangan 4D, Model Pengembangan Dick and Carey, Model Tyler.⁴⁰ Namun, pada penelitian ini menggunakan pengembangan Model ADDIE.

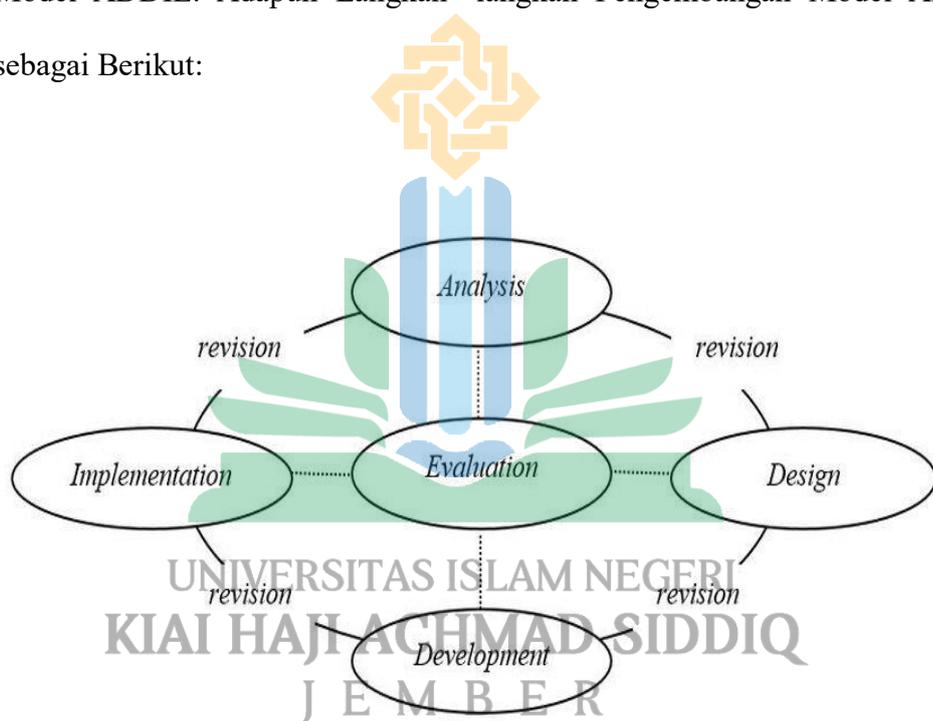
1. Model Penelitian dan Pengembangan

Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Adapun dalam model ADDIE terdapat lima tahapan yaitu: Analysis (Analisis), design (Desain), development (Pengembangan), implemetation (Implementasi) dan evaluation (Evaluasi).

⁴⁰. Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (May 17, 2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur Penelitian dan Pengembangan yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah produk media Papan Labirin pada Mata Pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember dengan menggunakan Model ADDIE. Adapun Langkah- langkah Pengembangan Model ADDIE sebagai Berikut:



Gambar 3.1

Tahapan Model ADDIE

1. Analisis (*Analisis*)

Pada Tahapan Analisis ini, Tujuannya adalah untuk mengenali potensi ketidaksesuaian dan efektivitas dalam pembelajaran yang dilakukan untuk sebuah analisis perlunya sebuah pengembangan media pembelajaran atau menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada umumnya, tahap analisis ini adalah mengidentifikasi materi yang akan dipelajari peserta didik.

a. Analisis Kinerja

Analisis Kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang menjadikan media papan Labirin ini dapat menambah pemahaman peserta didik. Dalam melakukan analisis kinerja ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas, setelah peneliti melakukan wawancara ternyata guru kelas belum pernah menggunakan Media Papan Labirin ini dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan dilakukan untuk menentukan media yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada analisis ini peserta didik sebagai bahan pertimbangan utama oleh peneliti, karena media ini berpusat pada peserta didik

c. Analisis Karakteristik Peserta didik

Analisis Karakteristik Peserta didik dilakukan untuk mengetahui sikap, minat motivasi serta kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

1) Desain

Peneliti merancang sebuah media pembelajaran Papan Labirin. Desain tersebut ada beberapa tahapan- tahapan dalam menyelesaikan media pembelajaran. Percancangan produk dilakukan agar media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran. Kemudian peneliti membuat instrumen penilaian produk berupa angket yang ditujukan kepada para ahli dan Guru Kelas II.

2) Pengembangan

Pada Tahap Pengembangan ini, didalam kegiatan proses mendesain semua produk. Semua komponen selanjutnya yang dirangkai pada media pembelajaran media papan labirin. Kemudian produk akan divalidasi oleh para ahli berupa kritik dan saran yang harus peneliti lakukan revisi atau perbaikan sebuah produk yang dikembangkan.

3) Implementasi

Tahap Implementasi ini dilakukan uji coba media Papan labirin penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik. Melalui uji coba lapangan yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro dengan jumlah 17 peserta didik Untuk mengetahui apakah media pembelajaran Papan labirin ini terdapat sebuah kesalahan atau perbaikan.

4) Evaluasi

Pada Tahap ini merupakan Tahap akhir dalam penilaian Media pembelajaran Papan Labirin yang dilakukan oleh pakar ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media Papan Labirin Penjumlahan dan Pengurangan.

C. Uji Coba Produk

Penelitian dan Pengembangan ini dimulai dengan kegiatan observasi di lapangan kemudian dianalisis, mendesain media pembelajaran, membuat atau mengembangkan media pembelajaran papan Labirin, Menguji kelayakan atau validitas produk dengan cara melakukan validasi kepada validator, lalu uji respon siswa untuk menguji kemenarikan media pembelajaran dan menguji keefektifan media yang telah dikembangkan.

D. Desain Uji Coba

Desain Uji coba ini merupakan Tahapan penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan diperbaiki atau revisi. Saran dan kritikan yang akan dijadikan sebagai acuan revisi produk yang dihasilkan agar benarbenar layak dikembangkan sebagai media Pembelajaran.

1. Subjek Uji Coba

Subjek Penelitian Produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Labirin materi Penjumlahan dan pengurangan adalah dosen ahli Materi, dosen ahli media, Ahli pembelajaran Matematika dan

peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti yaitu data kualitatif dan data Kuantitatif:

a. Data Kualitatif

Data Kualitatif berasal dari saran dan kritik validator ahli dalam penelitian. Pada tahap uji coba lapangan data kualitatif diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.

b. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif ini diperoleh dari angket dan Kuisisioner yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik untuk menilai pengembangan media pembelajaran papan Labirin.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data- data peneliti dari sumber data (Subjek maupun sampel penelitian). Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang

sangat penting dalam suatu penelitian.⁴¹ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya:

a. Wawancara

Salah satu metode yang digunakan dalam mengumpulkan informasi oleh peneliti adalah melalui wawancara. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara yang terstruktur dan menyeluruh untuk mengumpulkan data. Wawancara dilakukan kepada Kepala sekolah, guru matematika kelas II, dan siswa diwawancarai untuk mendapatkan informasi kualitatif tentang ketersediaan media pembelajaran dan kemampuan belajar siswa dalam matematika. Informasi ini diharapkan dapat menginspirasi inovasi dalam pengembangan media.

b. Observasi

Observasi dalam penelitian merupakan pra penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data awal terkait dengan permasalahan yang dialami pendidik dan peserta didik sehingga dapat menghambat Proses pembelajaran.

Teknik Pengumpulan data dalam observasi ini bertujuan untuk mengetahui lebih dekat terkait objek yang akan diteliti. Teknik Observasi Ini untuk memperoleh data:

- 1) Perbedaan Peserta didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan.

⁴¹. Iryana, Risky Kawasati, Teknik Pengumpulan data Metode Kualitatif, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong.

- 2) Respon Peserta didik dalam Penerapan media papan Labirin Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan yang dilakukan oleh peneliti di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates Jember.

c. Angket

Angket Merupakan suatu metode pengumpulan data yang tidak langsung, di mana peneliti tidak berinteraksi secara langsung dengan responden. Alat ini, juga dikenal sebagai kuesioner, berisi serangkaian pertanyaan yang telah disusun secara terstruktur yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan persepsi mereka. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memperoleh umpan balik dari para validator mengenai kecocokan produk atau media pembelajaran Papan Labirin, serta untuk menilai tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran matematika. Adapun Angket Validasi yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Lembar Validasi Media

Lembar Validasi ahli media diberikan kepada dosen ahli media Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. Instrumen ini digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi media Pembelajaran Papan Labirin dengan Tujuan mengetahui Kualitas dan Kelayakan Media.

Adapun Lembar Validasi Media Sebagai Berikut:

Tabel 3.1
Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media Papan Labirin yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					
2	Jumlah Angka dimedia sesuai dengan hasil Penjumlahan atau pengurangan yang ada dicard.					
3	Panduan Penggunaan Media Jelas dan mudah dipahami.					
4	Bahan-bahan yang digunakan pada media Papan Labirin tidak mudah hancur					
5	Media pembelajaran Papan Labirin dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran Matematika.					
6	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Penjumlahan dan Pengurangan.					
7	Penyajian media Papan Labirin mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.					
8	Penyajian materi pada media Papan Labirin runtut dan sistematis.					
9	Desain jalan jalur dari start sampai finish sesuai dengan soal					
10	Alat dan ukuran angka yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik serta memudahkan peserta didik.					

2) Lembar Validasi Materi

Lembar Validasi Materi diberikan kepada dosen Fikri

Apriyono, S.Pd. M.Pd. sebagai ahli pembelajaran Matematika.

Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan

revisi media pembelajaran Papan Labirin pada pembelajaran Matematika. Dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media pembelajran. Lembar Validasi disusun sebagai berikut:

Tabel 3.2
Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan pada buku Panduan Media Papan Labirin dengan jelas.					
2	Materi dalam buku panduan media papan labirin membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.					
3	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					
4	Materi yang dijelaskan dalam media papan labirin sudah jelas.					
5	Materi yang disajikan dalam buku panduan media Papan Labirin sesuai dengan pembelajaran.					
6	Media Papan Labirin sesuai dengan capaian Pembelajaran Kurikulum merdeka.					
7	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.					
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi Penjumlahan dan Pengurangan.					
9	buku panduan media papan labirin dijelaskan secara runtut atau sistematis.					
10	Media Pembelajaran Papan Labirin dapat memudahkan dalam memahami materi yang disajikan.					

3) Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Lembar Validasi Ahli pembelajaran diberikan kepada guru Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Kaliwates Jember Yaitu Ibu Jauhariyah Romadlonah, S.Pd.I dengan Tujuan untuk mendapatkan Masukan dari pengembangan media terhadap kelayakan dan kesesuaian materi. Lembar Validasi disusun sebagai Berikut:

Tabel 3.3
Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi Materi dengan capaian pembelajaran.					
2	Ketepatan media papan labirin untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
3.	Media papan Labirin dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan.					
4.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik.					
5.	Media papan labirin sesuai dengan kebutuhan peserta didik.					
6	Media papan labirin dapat menarik perhatian peserta didik.					
7.	Media papan labirin dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.					
8.	Media papan labirin dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.					
9.	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan.					
10.	Penyajian media Papan Labirin dapat mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.					

4) Lembar Respon Peserta didik

Lembar Respon Peserta didik diberikan kepada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates jember. Dengan Tujuan untuk mengetahui respon peserta didiki dalam penerapan media Papan Labirin. Lembar respo peserta didik disusun sebagai berikut:

Tabel 3.4
Lembar Angket Respon Peserta Didik

NO	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tampilan Pada Media Papan Labirin ini sangat Menarik		
2	Materi pada Media Papan Labirin ini mudah dipahami		
3	Saya sangat tertarik dengan media papan Labirin ini.		
4	Media Papan Labirin ini mudah digunakan.		
5	Media Papan Labirin Membuat saya lebih bersemangat dalam belajar materi penjumlahan dan pengurangan.		
6	Media Papan Labirin dapat mempermudah saya dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan.		
7	Suasana dikelas menjadi aktif dengan menggunakan media papan labirin.		
8	Media Papan Labirin membuat saya lebih termotivasi dalam belajar matematika.		
9	Media Pembelajaran ini membuat saya tidak mudah bosan.		
10	Media ini awet dan tidak mudah rusak		

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara dalam mengumpulkan data penelitian dengan mencatat, menuliskan, memfoto, atau merujuk pada karya-karya yang relevan dari individu tertentu. Ini berperan sebagai pendukung bukti dari pengamatan dan wawancara, dan mencakup

proses pengembangan media pembelajaran, aktivitas pembelajaran siswa, serta dokumentasi lain yang relevan. Dengan adanya dokumentasi ini maka nantinya dapat menjadi penguat dan pendukung dalam penelitian. Teknik Dokumentasi ini dilakukan guna untuk mengetahui:

- 1) Profil Sekolah
- 2) Data Peserta didik
- 3) Data Pendidik

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Berbagai teknik analisis data yang diterapkan termasuk:

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada kegiatan pembelajaran di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember, untuk mengetahui kelayak media Papan Labirin. Hasil dokumentasi sebagai penguatan penelitian, saran, dan masukan dari validator ahli digunakan untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

1) Analisis Kelayakan

Analisis data hasil Uji validasi Bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan peneliti

untuk peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data dengan menggunakan angket yang diberikan kepada Ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun kriteria Skala Skor dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Skala Likert⁴²
Penilaian Validasi Ahli

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju/ Sangat Layak/ Sangat Baik/ Sangat Memotivasi/ Sangat Sesuai
2	4	Setuju/ Layak/ Baik/ Memotivasi/ Sesuai
3	3	Netral
4	2	Tidak Setuju/ Tidak Layak/ Tidak Baik/ Tidak Memotivasi/ Tidak Sesuai
5	1	Sangat tidak Setuju/ Sangat Tidak Layak/ Sangat tidak Baik/ Sangat tidak termotivasi/ Sangat tidak Sesuai.

Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif Kualitatif. Hasil Presentase dari masing- masing Validator kemudian dicari rata- ratanya dan dikonversi untuk menentukan kevalidan dan Kelayakan Media Papan Labirin. Setelah data disajikan selanjutnya menganalisis data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

Keterangan:

Xi = Nilai Kevalidan Produk

⁴². Muhammad Afif, "Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Packing Produk Minuman PT. Singa Mas Pandaan," JAMIN : *Jurnal Aplikasi Manajemen dan Inovasi Bisnis* 1, no. 2 (February 27, 2019): 104, <https://doi.org/10.47201/jamin.v1i2.11>

ΣS = Jumlah Skor Perolehan

Σmax = Jumlah Skor Maksimal.⁴³

Hasil Penilaian Rata- Rata Kevalidan produk dapat kategorikan berdasarkan penilaian dari kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Kevalidan Media

Skala Presentase	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat tidak Valid

2) Teknik Analisis Angket Respon Peserta didik

Analisis data pada pengumpulan angket untuk

mengetahui respon peserta didik yaitu menggunakan skala

Gutman dalam skala gutman ini hanya terdiri dua kategori

yaitu Ya atau tidak hanya dibuat dalam bentuk Checklist.

Tabel 3.7
Penilaian Skala Gutman⁴⁴

No	Skor	Kriteria
1	1	Ya
2	0	Tidak

⁴³. Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Pada Materi Kingdom Plate Di SMA Negeri 1 Masjid Raya Aceh Besar" (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Hainiry, Aceh, 2021).

⁴⁴. Dita Dwi Putri, "Pekerjaan sosial sekolah menengah kejuruan (SMK) Negeri 15 Bandung" Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu," n.d.

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentase penilaian dari masing- masing data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase Respon peserta didik

F : Jumlah Skor

N : Skor Maksimal⁴⁵

Hasil yang diperoleh untuk kualifikasi media tersebut jika kurang baik maupun baik maka perlu diadakan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika Produk yang dikembangkan sudah sangat baik maka tidak perlu revisi dan sudah layak untuk digunakan.

3) Analisis Data Efektifitas

Analisis Data Efektifitas ini Menggunakan Rumus N-Gain Score. Dengan Rumus Sebagai berikut:

Tabel 3.8
Pembagian Score N-Gain

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

⁴⁵. Rita Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran", 67.

Rumus N-Gain Score :

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

Keterangan:

Skore Ideal adalah nilai maksimum (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Tabel 3. 9
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40% - 50%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Hasil yang diperoleh pada kualifikasi yang tidak valid atau sangat tidak Valid maka perlu dilakukan revisi besar-besaran terhadap media pembelajarn yang akan dikembangkan. Apabila hasil yang diperoleh cukup Valid maka perlu dilakukan revisi kecil terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, jika hasil yang diperoleh valid maka produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada tahap Penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran matematika dan peserta didik kelas II Sebagai uji coba dengan Jumlah 17 Peserta didik untuk mengembangkan media Papan Labirin untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates, Jember.

Model yang digunakan dalam Penelitian dan Pengembangan adalah Model ADDIE. Adapun Tahapan dalam prosedur model pengembangan ADDIE terdiri atas Analisis (*Analysis*), desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam model pengembangan ADDIE adalah Analisis. Pada tahapan ini dimulai dengan Observasi di madrasah ibtidaiyah Ma'arif condro Kaliwates Jember. Hal ini untuk mengetahui informasi yang terdapat pada madrasah tersebut.

Pada Tahapan ini, Peneliti Melakukan Observasi Kegiatan Pembelajaran di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember dengan Tujuan Untuk Mengetahui sejauh mana Pembelajaran yang berlangsung dikelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember terutama pada Mata Pelajaran Matematika.

a. Analisis Kinerja

Analisis Kinerja Bertujuan untuk mengumpulkan informasi Mengenai sumber dan media belajar yang digunakan saat proses pembelajaran, teknik, metode serta kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan peneliti ditemukan bahwa selama proses pembelajaran dikelas tidak pernah menggunakan media Pembelajaran Khususnya Pelajaran Matematika, Jadi Guru hanya menggunakan Buku paket yang dijadikan sebagai sumber belajar, juga tidak menggunakan metode pembelajaran, jadi selama proses pembelajaran biasanya Bu ria selaku guru Kelas II hanya menjelaskan materi di papan tulis. Saat guru menjelaskan peserta didik cenderung bosan selama proses pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan peserta didik

Analisis Kebutuhan bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Analisis Kebutuhan didapatkan dengan Wawancara yang dilakukan peneliti bersama Guru Kelas II.

Berdasarkan Wawancara yang dilakukan peneliti bahwasanya pada proses pembelajaran matematika dikelas ada hambatan dalam penyelesaian Penjumlahan dan pengurangan Bersusun, Tetapi Untuk

penjumlahan dibawah angka Puluhan peserta didik sudah memahami.

Jadi, dari analisis kinerja dan kebutuhan diatas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran matematika sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan untuk peserta didik agar tidak mudah bosan saat proses pembelajaran. Sehingga peneliti akan menggunakan Media Papan Labirin. Media Papan Labirin ini merupakan media pembelajaran yang terbuat dari sterofoam yang berlas kayu dan berbentuk persegi panjang, dengan media papan Labirin ini diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran di sekolah.

2. Desain (*Design*)

Tahap Kedua yaitu Perancangan. Setelah melakukan analisis terkait kebutuhan produk dan karakteristik dari hasil pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Kemudian peneliti merancang bahan dan alat yang dibutuhkan dalam menggunakan media. Serta peneliti membuat desain media papan labirin. Adapun langkah- Langkah Proses Perancangan adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Sebelum Membuat Media Pembelajaran Papan Labirin perlu adanya merumuskan Tujuan Pembelajaran. Tujuan Pembelajaran yang terdapat dalam media papan labirin ini sesuai dengan Capaian

Pembelajaran (CP) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan Kebutuhan peserta didik.

Adapun Materi yang terdapat pada Media Papan Labirin Sebagai Berikut:

1) Penjumlahan

Penjumlahan adalah Menggabungkan dua Bilangan atau lebih. Penjumlahan Merupakan Operasi Matematika yang Menjumlahkan satu angka dengan angka lain sehingga menghasilkan suatu hasil tertentu yang pasti. Simbol untuk operasi penjumlahan adalah tanda Tambah (+).

2) Pengurangan

Pengurangan adalah pengurangan suatu bilangan dengan bilangan lain untuk mendapatkan hasil yang disebut selisih.

Operasi ini merupakan kebalikan dari penjumlahan. Simbol untuk operasi pengurangan dengan menggunakan tanda Minus (-).

b. Perancangan Media Papan Labirin

Pembuatan Media papan Labirin didesain dengan Menggunakan Bahan- bahan yang mudah diperoleh. Media ini berbahan dasar Kayu yang didesain semenarik mungkin. Bahan- bahan yang dipakai dalam pembuatan media ini sudah sesuai dengan aspek- aspek pembuatan media seperti keawetannya serta mudah didapatkan dan lain sebagainya. Adapun alat dan Bahan yang digunakan dalam pembuatan media papan labirin yaitu:

Tabel 4.1
Alat dan Bahan Desain Media Papan Labirin

No	Alat dan Bahan	Gambar
1	Alat : Lem Tembak, Gunting, Doubeltip, Penggaris, pensil, Bahan: Sterofoam, kayu, Stik Ice Cream, Kertas Silver.	

Langkah- Langkah Pembuatan Media Papan Labirin:

- 1) Siapkan Papan Kayu Yang berbentuk Persegi panjang dan tempel kertas silver Sebagai dasar Pembuatan Media.
- 2) Potong Sterofoam Sesuai Jalur Jalan Labirin.
- 3) Rekatkan Sterofoam dengan Papan Kayu persegi panjang Menggunakan Lem.
- 4) Pasang stik ice cream diatas sterofoam dan potong stik sesuai ukurannya.
- 5) Plitur stik dengan warna kecoklatan agar menarik.
- 6) Desain Gambar yang semenarik mungkin, kemudian Cetak berbentuk Stiker
- 7) Tempel pada Belakang dan depan bagian Pinggir Media pada Papan kayu.
- 8) Media Papan Labirin siap digunakan.

Berdasarkan Pembuatan media papan labirin, terdapat kesimpulan bahwa tujuan pengembangan media papan labirin untuk meningkatkan pemahaman siswa serta semangat untuk belajar matematika khususnya Materi Penjumlahan dan pengurangan. Jadi, untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran peneliti menciptakan media papan Labirin dengan desain yang unik.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan Ketiga dari Model ADDIE yaitu Pengembangan (*Development*), adapun Hasil Pengembangan Media Papan Labirin ini peneliti melakukan Validasi Kepada para ahli. Tahap pengembangan dilakukan Validasi ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran.

Berikut data hasil Validasi Ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dijabarkan dibawah ini:

a. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. Angket Validasi Media akan disertakan pada Lampiran. Hasil Validasi Media disajikan pada Tabel Berikut ini:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media Papan Labirin yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					√
2	Jumlah Angka dimedia sesuai dengan hasil Penjumlahan atau pengurangan yang ada dicard.				√	

3	Panduan Penggunaan Media Jelas dan mudah dipahami.				√	
4	Bahan-bahan yang digunakan pada media Papan Labirin tidak mudah hancur					√
5	Media pembelajaran Papan Labirin dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran Matematika.				√	
6	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Penjumlahan dan Pengurangan.				√	
7	Penyajian media Papan Labirin mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.					√
8	Penyajian materi pada media Papan Labirin runtut dan sistematis.				√	
9	Desain jalan jalur dari start sampai finish sesuai dengan soal			√		
10	Alat dan ukuran angka yang dipilih sudah tepat serta menjadikan media menjadi lebih menarik serta memudahkan peserta didik.				√	

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100\%$$

$$X_i = \frac{42}{50} \times 100\%$$

J E M B E R

$$X_i = 84\%$$

Berdasarkan Tabel diatas diperoleh jumlah sebesar 84% dari jumlah maksimal 100%. Dalam mengetahui Tingkat kelayakan dari produk pengembangan media papan labirin berdasarkan Penilaian Ahli Media.

Berdasarkan Tabel 4.2 Dapat diketahui Bahwa Produk Pengembangan Media papan labirin menurut ahli media memperoleh nilai 84%, Jadi dapat disimpulkan bahwa media tersebut dalam kriteria Layak untuk di uji cobakan dan pengembangan media papan labirin tersebut tidak perlu diperbaiki lagi sehingga layak untuk di uji cobakan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi dilakukan oleh Bapak Fikri Apriyono, S.Pd. M.Pd. Selaku Dosen Studi Matematika. Angket Validasi Materi akan disertakan pada Lampiran. Hasil Validasi Materi disajikan pada Tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan pada buku Panduan Media Papan Labirin dengan jelas.				√	
2	Materi dalam buku panduan media papan labirin membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.					√
3	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					√
4	Materi yang dijelaskan dalam media papan labirin sudah jelas.				√	
5	Materi yang disajikan dalam buku panduan media Papan Labirin sesuai dengan pembelajaran.				√	
6	Media Papan Labirin sesuai dengan capaian Pembelajaran Kurikulum merdeka.					√

7	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.				√	
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi Penjumlahan dan Pengurangan.					√
9	buku panduan media papan labirin dijelaskan secara runtut atau sistematis.					√
10	Media Pembelajaran Papan Labirin dapat memudahkan dalam memahami materi yang disajikan.				√	

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum \max} \times 100\%$$

$$X_i = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$X_i = 90\%$$

Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Materi, Maka dapat disimpulkan bahwa materi tersebut sudah memenuhi kriteria layak untuk di uji cobakan pada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember dengan skor rata- rata sebesar 90% dengan kriteria layak digunakan.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi Materi dengan capaian pembelajaran.				√	
2	Ketepatan media papan labirin untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					√
3.	Media papan Labirin dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran					√

	materi penjumlahan dan pengurangan.					
4.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik.				√	
5.	Media papan labirin sesuai dengan kebutuhan peserta didik.				√	
6.	Media papan labirin dapat menarik perhatian peserta didik.					√
7.	Media papan labirin dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.				√	
8.	Media papan labirin dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.				√	
9.	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan.					√
10.	Penyajian media Papan Labirin dapat mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.				√	

$$X_i = \frac{\sum s}{\sum \max} \times 100\%$$

$$X_i = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$X_i = 88\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Berdasarkan Hasil Validasi Guru kelas Media Pembelajaran papan labirin ini sangat diperlukan, karena dapat dilihat peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan menggunakan media papan labirin. Hasil Validasi Guru kelas yaitu 88% Dapat dibuktikan bahwa kriteria media pembelajaran papan labirin ini sangat Valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun Hasil dari masing- Masing Validator dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Rata- Rata Validator Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator ahli media	84%	Sangat Valid
2	Validator ahli materi	90%	Sangat Valid
3	Validator ahli pembelajaran	88%	Sangat Valid
Nilai Rata- Rata Presentase		87,3%	Sangat Valid

Berdasarkan Hasil Analisis Ketiga Validator, Maka diperoleh Presentasi sebesar 87,3%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media papan Labirin layak di uji cobakan pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember. Adapun saran dan masukan yang diberikan para ahli digunakan sebagai acuan perbaikan media pembelajaran tersebut. Sehingga media papan Labirin dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar dan memenuhi standar kriteria.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi ini merupakan tahap dimana peneliti melakukan uji coba produk pengembangan Media Papan Labirin. Produk media pembelajaran yang sudah dinyatakan Valid kemudian diuji cobakan dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember. Dengan uji coba produk dilakukan untuk pendalaman materi, dan dilakukan dengan pengisian angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Tersebut.



Gambar 4.1

Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah

Sebelum Melakukan pembelajaran dengan media papan labirin peneliti melakukan Pembelajaran tanpa Media Papan Labirin yaitu dengan menggunakan metode Ceramah. Setelah Peneliti Melakukan pembelajaran dengan metode Ceramah, Selanjutnya peneliti Melakukan Pembelajaran Menggunakan Media Papan Labirin serta Peserta didik diminta Langsung Mempraktikkan untuk mengukur tingkat Kefahaman Peserta didik.

Tabel 4.6
Hasil Pretest Peserta didik

NO	NAMA	NILAI
1	Achmad Aditya Fadilah Akbar	20
2	Agam Hoirudin Afdillah	40
3	Ahmad Faza Dzaki Dzulhilmi	60
4	Ahmad Ibrahim Syafan Alghifari.	40
5	Alissa Laila Indah Pertiwi	40
6	Aliyatus Sukaynah	60
7	Asshafa Kurniati Soleh	60
8	Aulia Dwi Alifa	20
9	Farzana Ambar Barizah	60

10	Libbie Aulia Putri	40
11	Muhammad Ijlal Davian Putra	20
12	Muhammad Daffa Ibnu Hafidz	40
13	Muhammad Rizky Athalillah	20
14	Mustika Qudsiyah Hamzanwadi	40
15	Saka Azzimatin Pamuji	20
16	Yagisht Abidilhaq Attazakka	60
17	Maulana Afif Mustofa	40
Rata- Rata		42%

Tabel 4.6 terdapat hasil pretest, dimana setiap peserta didik diharapkan mendapat nilai 20 dari setiap soal dan terdiri dari 5 soal. Jadi, jika peserta didik berhasil menjawab semua soal mendapat skor nilai 100. Tetapi dari pretest diatas dapat dilihat tidak ada peserta didik yang berhasil mencapai skor maksimal. Nilai terendah yang dicapai peserta didik adalah 20 dan nilai tertinggi yang diperoleh 60. Adapun hasil rata-rata pretest di kelas II Madrasah ibtidaiyah ma'arif condro kaliwates jember memperoleh skor sebesar 42%.

Adapun nilai pretest dapat dilihat bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai skor di atas nilai 75 (KKM). Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian ulang setelah mengulang pembelajaran dengan menggunakan media papan labirin. Tujuannya untuk mengevaluasi perkembangan serta pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran.



Gambar 4.2

Pembelajaran Menggunakan Media Papan Labirin

Proses Implementasi di kelas II dimulai dengan Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peserta didik diminta duduk yang rapi. Selanjutnya peneliti melakukan pengenalan media papan labirin kepada peserta didik dan setelah penggunaan media pembelajaran terdapat uji coba soal terkait dengan materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga dapat mengukur tingkat kefahaman peserta didik.

Tabel 4.7
Hasil Posttest Peserta didik

NO	NAMA	NILAI
1	Achmad Aditya Fadilah Akbar	80
2	Agam Hoirudin Afdillah	80
3	Ahmad Faza Dzaki Dzulhilmi	90
4	Ahmad Ibrahim Syafan Alghifari.	80
5	Alissa Laili Indah Pertiwi	80
6	Aliyatus Sukaynah	90

7	Asshafa Kurniati Soleh	100
8	Aulia Dwi Alifa	100
9	Farzana Ambar Barizah	80
10	Libbie Aulia Putri	80
11	Muhammad Ijlal Davian Putra	80
12	Muhammad Daffa Ibnu Hafidz	80
13	Muhammad Rizky Athalillah	90
14	Mustika Qudsiyah Hamzanwadi	80
15	Saka Azzimatin Pamuji	100
16	Yagisht Abidilhaq Attazakka	90
17	Maulana Afif Mustofa	80
Rata- Rata		86%

Tabel 4.7 Menunjukkan hasil Posttest peserta didik yang diberikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media papan labirin. posttest ini terdiri dari 10 Soal Essai dengan jumlah Skor 100. Nilai Terendah peserta didik yang diperoleh sebesar 80 sedangkan Nilai Tertinggi sebesar 100 dan Hasil Posttest yang dilakukan peneliti memperoleh Rata- Rata Sebesar 86% dengan Kriteria Nilai diatas KKM.

Pengembangan media papan labirin dievaluasi melalui tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Nilai pretest digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran sedangkan nilai posttest untuk mengevaluasi setelah menggunakan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, evaluasi uji T dilakukan dengan menghitung nilai pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain Score. Adapun hasil N-Gain Score disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil N-Gain Score

No	Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Achmad Aditya Fadilah Akbar	20	80	60.00	80.00	0.75	75.00
2	Agam Hoirudin Afdillah	40	80	40.00	60.00	0.67	66.67
3	Ahmad Faza Dzaki Dzulhilmi	60	90	30.00	40.00	0.75	75.00
4	Ahmad Ibrahim Syafan Alghifari	40	80	40.00	60.00	0.67	66.67
5	Aliyatus Sukaynah	40	80	40.00	60.00	0.67	66.67
6	Alissa Laila Indah Pertiwi	60	90	30.00	40.00	0.75	75.00
7	Asshafa Kurniati Soleh	60	100	40.00	40.00	1.00	100.00
8	Aulia Dwi Alifa	60	100	40.00	40.00	1.00	100.00
9	Farzana Ambar Barizah	20	80	60.00	80.00	0.75	75.00
10	Libbie Aulia Putri	60	80	20.00	40.00	0.50	50.00
11	Muhammad Ijlal Davian Putra	40	80	40.00	60.00	0.67	66.67
12	Muhammad Daffa Ibnu Hafidz	20	80	60.00	80.00	0.75	75.00
13	Muhammad Rizky Athalillah	40	90	50.00	60.00	0.83	83.33
14	Mustika Qudsiyah Hamzanwadi	40	80	40.00	60.00	0.67	66.67
15	Saka Azzimatin Pamuji	60	100	40.00	40.00	1.00	100.00
16	Yagisht Abidilhaq Attazakka	40	90	50.00	60.00	0.83	83.33
17	Maulana Afif Mustofa	20	80	60.00	80.00	0.75	75.00
Nilai Rata- Rata		42%	86%			76,47	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel diatas menyajikan data hasil uji soal pretest dan Posttest siswa kelas II yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat Keefektifan media Papan Labirin dalam pembelajaran. Nilai Pretest Memperoleh Rata- rata 42,35, Sedangkan nilai Posttest memperoleh rata-rata 85,88. Masing- Masing nilai Siswa dihitung menggunakan Rumus N-Gain Score Sebesar 0,76 dengan Kategori Efektif.

5. Hasil Evaluasi

Tahap Penelitian dan Pengembangan ADDIE yang terakhir adalah Tahap Evaluasi. Tahap Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam mengembangkan suatu produk yaitu media

papan labirin Pada mata pelajaran Matematika Materi penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates, Jember. Media Papan Labirin ini dikatakan Layak, Praktis dan efektif untuk digunakan. Hasil tersebut diperoleh setelah Melakukan Validasi Ahli, angket respon guru dan peserta didik serta memberikan soal- soal sehingga dapat diketahui bahwa produk dapat dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan.

Tabel 4.9
Hasil Respon Peserta didik

Kriteria	Jawaban		Jumlah Maksimum	Presentase
	Ya	Tidak		
Media pembelajaran ini membuat saya lebih senang untuk belajar matematika.	15	2	17	88%
Media pembelajaran ini membuat saya tidak merasa bosan	17	0	17	100%
Adanya media pembelajaran mampu memperdalam materi penjumlahan dan pengurangan	14	3	17	82%
Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini memberikan semangat belajar peserta didik.	15	2	17	88%
Menurut saya tampilan media pembelajaran ini sangat menarik.	15	2	17	88%
Suasana kelas menjadi aktif dengan menggunakan media papan labirin	17	0	17	100%
Saya tertarik mengikuti	17	0	17	100%

pembelajaran di kelas				
Media papan labirin membuat saya termotivasi dalam belajar matematika	17	0	17	100%
Media papan labirin ini mudah untuk dipahami	15	2	17	88%
Materi yang terdapat pada Media papan labirin sesuai dengan materi yang saya pelajari di kelas.	15	2	17	88%
Jumlah	157	13	170	922
Presentase	92%			

Berdasarkan data respon peserta didik pada penggunaan media papan labirin pada mata pelajaran matematika kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates jember pada tabel diatas dihitung presentase kepraktisan dengan Hasil 92% yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan.

Tabel 4.10
Presentase Kelayakan

No	Presentase 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

Berdasarkan Hasil Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media papan labirin ini dapat dikategorikan sebagai media yang sangat layak untuk digunakan pada mata pelajaran Matematika Khususnya Materi Penjumlahan dan Pengurangan.

B. Analisis Data

Analisis Data Bertujuan untuk menjelaskan Data Hasil akhir uji Coba Produk. Dalam Penelitian ini berupa Media Papan Labirin Pada pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan pengurangan untuk jenjang Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Media Papan Labirin Ini dikembangkan Yaitu dengan Tujuan Untuk Mengetahui Kevalidan, Kepraktisan dan Efektifitas Media Pembelajaran. Adapun Berikut Penjelasan analisis data yang diperoleh dari hasil uji coba produk sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan Media Papan Labirin

a. Hasil Validasi ahli Media

Validasi dilakukan oleh ahli media Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd. Terdiri dari 10 Pertanyaan dengan Validasi ahli media memperoleh Nilai presentase 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan labirin sangat layak untuk diimplementasikan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.

b. Hasil Validasi ahli materi

Validasi dilakukan oleh ahli materi Bapak Fikri Apriyono, S.Pd. M.Pd. Terdiri dari 10 Pertanyaan dengan Validasi ahli materi memperoleh Nilai presentase 90% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan labirin sangat layak untuk diimplementasikan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.

c. Hasil Validasi ahli pembelajaran

Validasi dilakukan oleh ahli Pembelajaran Ibu Jauhariyah Romadlonah, S.Pd.I. Terdiri dari 10 Pertanyaan dengan Validasi ahli Pembelajaran memperoleh Nilai presentase 88% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan labirin sangat layak untuk diimplementasikan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.

Untuk menentukan tingkat Keefektifan media Papan Labirin dalam pembelajaran. Nilai Pretest Memperoleh Rata- rata 42,35, Sedangkan nilai Posttest memperoleh rata- rata 85,88. Masing- Masing nilai Siswa dihitung menggunakan Rumus N-Gain Score Sebesar 0,76 dengan Kategori Efektif.

Berdasarkan Hasil yang didapatkan dari para Validator tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media papan labirin dapat dikriteriakan sangat valid. Sehingga Media papan Labirin dapat digunakan tahap selanjutnya untuk di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Analisis Kepraktisan Media Papan Labirin

Analisis Data Kepraktisan pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap media Papan Labirin. Angket respon ini diberikan kepada peserta didik kelas II dengan Jumlah 17 anak. Adapun hasil yang diperoleh ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Data Kepraktisan

Data	Skor	Kategori Respon Peserta didik
Kepraktisan	92%	Sangat Praktis

Hasil Presentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik yaitu sebesar 92%. Hal tersebut bahwa media Papan Labirin materi penjumlahan dan pengurangan memperoleh kategori sangat Praktis dengan tanpa Revisi.

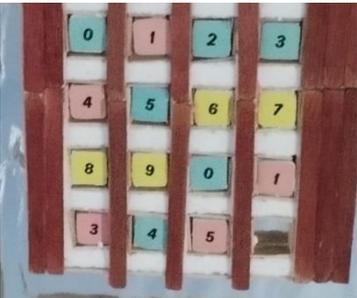
3. Analisis Keefektifan Media Papan Labirin

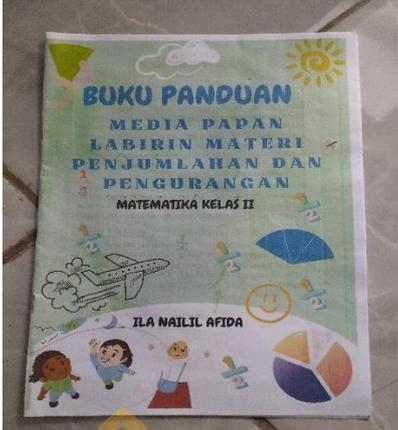
Analisis Keefektifan pada penelitian ini diukur dengan menggunakan Uji soal Pretest dan Posttest. Soal Pretest terdiri dari 5 Soal Esai dan Soal Posttest 10 soal Esai. Nilai Pretest dan Posttest dihitung menggunakan Rumus N-Gain score.

data hasil uji soal pretest dan Posttest siswa kelas II yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat Keefektifan media Papan Labirin dalam pembelajaran. Nilai Pretest Memperoleh Rata- rata 42,35, Sedangkan nilai Posttest memperoleh rata- rata 85,88. Masing- Masing nilai Siswa dihitung menggunakan Rumus N-Gain Score Sebesar 0,76 dengan Kategori Efektif.

C. Revisi Produk

Tabel 4.12
Hasil Revisi Media papan Labirin

	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
1.	TIDAK ADA		Tambah Tulisan Nama Media, Start dan Finish	Ahli Media
2.			Tambahkan Tusuk pada Bagian Angka	Ahli Media

3.	TIDAK ADA		Buat Buku panduan media	Ahli Media
4.			Soal Sesuaikan Dengan CP	Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Sesudah melakukan Validasi ahli materi dan materi, Kemudian media direvisi sesuai saran, dan komentar dari validator. Adapun perumusan Media Papan Labirin sebelum dan sesudah revisi disajikan pada tabel diatas.

BAB V

KRITIK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media Papan Labirin Merupakan jenis media permainan motorik karena Mengandalkan pikiran dan penglihatan. Labirin atau disebut dengan Maze merupakan media pembelajaran yang mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang- cabang. Media labirin disebut media media permainan edukatif yang dihasilkan untuk memudahkan memudahkan menstimulus pemahamn peserta didik dalam konsep matematika dasar.⁴⁶ Dengan menggunakn media peserta didik akan lebih tertarik dan rasa ingin tahunya semakin berkembang. Sehingga mereka tidak merasa bosan selama pembelajaran. Menurut Ani Diniyanti Penggunaan Media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran bagi Guru Maupun Siswa.⁴⁷ Sedangkan Media pembelajarn sangat membantu Guru dalam menyampaikan materi pem belajaran. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media papan labirin.

Produk yang dikembangkan pada Penelitian dan pengembangan ini berupa Media Papan Labirin digunakan pada mata pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember dengan Jumlah 17 Peserta didik. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model ADDIE.

⁴⁶. Herli Safitri and Yaswinda Yaswinda, "Pengaruh Media Labirin Geometri untuk meningkatkan Kemampuan matematika permulaan anak usia 4-5 Tahun di taman kanak- kanak," *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (March 10, 2023): 22–37, <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1263>.

⁴⁷. Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," n.d.

Dalam Model ADDIE terdapat 5 Tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design*(Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut pembahasan mengenai Kajian Produk yang telah direvisi:

1. Pengembangan Media Papan Labirin ini didesain untuk kelas rendah kelas II Jenjang SD/MI yang disesuaikan dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Pengembangan Media ini telah memperoleh Validasi dari para Ahli yaitu: Ahli media, Ahli materi, Ahli pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui Kelayakan sebuah produk tersebut sebelum di Implementasikan.

Adapun Hasil Validasi dari para ahli adalah sebagai berikut: Hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai 42 dari 50 diperoleh rata-rata presentase 84% dengan Kategori Layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran. Adapun Revisi dari Ahli media yaitu Berikan Tambahan Nama media, nama start dan finish, Buku Panduan penggunaan Media dibuat dengan bahasa yang jelas, ditambahkan alat/ Tusuk pada bagian Angka untuk memudahkan peserta didik mengambil angka untuk dijalankan dari Start sampai Finish.

Selanjutnya dari Validasi Ahli Materi Memperoleh Skor 45 Dari 50 dengan Presentase sebesar 90% Yang artinya Materi pada media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun Revisi dari ahli Materi Capaian Pembelajaran disesuaikan dengan Kelas, Tujuan

Pembelajaran disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran, Soal pada pretest dan Post test Tingkat Kesulitannya Harus setara. Kemudian Validasi ahli Pembelajaran memperoleh nilai 44 dari 50 Diperoleh nilai Rata- rata presentase 88% dengan Kategori layak. Jadi, dapat dinyatakan bahwa media ini sangat layak untuk diimplementasikan di kelas.

Berdasarkan Analisis Kevalidan Media Papan Labirin yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa media yang digunakan Valid atau Layak digunakan dalam pembelajaran dan menjadikan peserta didik Aktif. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Oleh Erva Viorika Dengan adanya media Labirin pembelajaran akan lebih menarik karena berbentuk seperti permainan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain.⁴⁸

2. Hasil Analisis Kepraktisan diperoleh setelah menguji produk kemudian peneliti memberikan kuesioner yang ditujukan kepada peserta didik guna untuk mengevaluasi respon mereka terhadap media Papan Labirin. penyebaran angket Respon Peserta didik dengan Jumlah 17 Peserta didik, Memperoleh jawaban “Ya” sebanyak 157 dan jawaban “Tidak” sebanyak 13 yang mengasilkan rata- rata presentase 92% media ini dapat dikategorikan alat pembelajaran yang menarik untuk digunakan pembelajaran khususnya pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan pengurangan.

⁴⁸. Erva Viorika, “Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan,” 2019.

Berdasarkan Hasil Analisis Kepraktisan Media Papan labirin yang dikembangkan peneliti bahwa media papan labirin mendapat respon sangat baik oleh siswa ketika media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Carissa Candyanta Kusuma Wardani bahwa media labirin dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan dengan mudah dan cepat.⁴⁹

3. Hasil Analisis Keefektifitasan Pengembangan Media Papan Labirin yang dilakukan peneliti dengan mencari N-Gain Score. Nilai Rata- rata Pretest Sebesar 42,35 Sedangkan Nilai Posttest memperoleh rata- rata 85,88. Masing- masing nilai siswa akan dihitung menggunakan Rumus N-Gain Score sebesar 0,76 dengan Kategori Efektif.

Berdasarkan hasil analisis keefektifan media papan labirin yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan efektif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Izatul Laila bahwa media labirin dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁵⁰

Setiap produk Pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun Kelebihan Media Papan Labirin adalah sebagai Berikut:

- a. Media Pembelajaran papan labirin

⁴⁹. Carissa Candyanta Kusuma Wardani, "Pengembangan Labirin Game Dalam Pemahaman Sosial Insight Siswa Mts Negeri Tarakan."

⁵⁰. Izatul Laila, "Pengembangan media buku permainan labirin fantasi (BUPERLAFA) dalam Pembelajaran Menulis cerita fantasi Berbasisi Psychoriting kelas VII SMP Negeri 1 Cerme Gresik" 01 (2018).

- b. Media ini dapat melibatkan siswa yang pasif menjadi lebih aktif
- c. Media ini praktis dan mudah diaplikasikan, karena tidak membutuhkan internet.
- d. Media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Media Papan Labirin Juga memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Media Terlalu berat karena terbuat dari Sterefoam yang beralas Kayu.
- b. Media papan labirin tidak efektif untuk siswa yang memiliki gaya belajar auditori, karena hanya cocok untuk gaya belajar visual.

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

Berdasarkan dari hasil pengembangan dan uji coba pada media papan Labirin, Maka pengembangan dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Kepala Sekolah

Kepada Kepala Sekolah diharapkan mampu memberikan arahan mengenai media papan labirin agar bisa dijadikan dasar

masukkan untuk mengembangkan pembelajaran bagi guru- guru yang lain di Madrasah Ibtidaiyah.

b. Guru

Kepada Guru Kelas II diharapkan mampu memanfaatkan media papan labirin khususnya dalam pembelajaran dikelas II dengan didampingi bahan ajar lain seperti LKS, Modul dll.

c. Peserta Didik

Media Papan Labirin dapat digunakan untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran yang Menarik.

2. Saran Diseminasi Produk

Diseminasi produk pada media Papan Labirin mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan, pada tahap ini memiliki tujuan untuk menyebarkan produk kepada pengguna secara online. Produk disebarkan melalui sosial media agar dapat diakses atau digunakan oleh guru, peserta didik dan masyarakat untuk dijadikan referensi, berikut ini sosial media yang dapat diakses diantaranya :

Instagram:

https://www.instagram.com/naililafida_?igsh=a21mZHc3YjBmOTM3

Facebook: <https://www.facebook.com/share/16MJ7vt4S1/>

Tiktok:

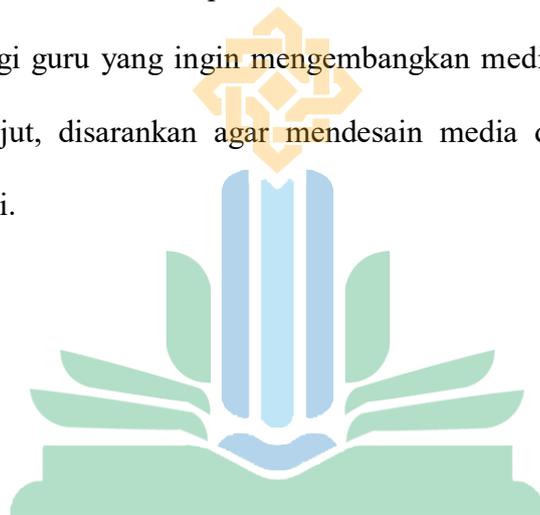
https://www.tiktok.com/@naililafida_?t=ZS-8wW25hDdY8H&r=1

Youtube:

<https://youtu.be/NuWJc1N9IBU?si=AFgHXRd3y70QxbAM>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Implementasi media Papan Labirin hanya dilakukan pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Lebih baik jika media ini bisa diimplementasikan di kelas ataupun sekolah lainnya.
- b. Bagi guru yang ingin mengembangkan media Papan Labirin lebih lanjut, disarankan agar mendesain media dengan lebih menarik lagi.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Angwarmasse, Pelagia, and Wahyudi Wahyudi. "Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 7, no. 1 (August 1, 2021): 46. <https://doi.org/10.29210/120212953>.
- Avridayati Siregar dkk. "Penjumlahan, Pengurangan, Pembagian, Perkalian Pada Operasi Bilangan Bulat." *Journal Of Social Science Research* 3 no 2 (2023).
- Carissa Candyanta Kusuma Wardani. "Pengembangan Labirin Game Dalam Pemahaman Sosial Insight Siswa Mts Negeri Tarakan," 2024.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran," n.d.
- Dian dwi gita, Murni Winarsih, and Ibrahim Abidin. "Media Papan Labirin Untuk Menstimulus Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran," 2016.
- Ervia Viorika. "Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan," 2019.
- Fauzi, Imron, and Muchammad Nur Khothib. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daily Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di Sekolah Menengah Pertama." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (July 12, 2024): 73–90. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v11i1.8051>.

Indah, Try, and Melinda Puspita Sari Jaya. “The Effect of Labirin Media on the Ability of Children’s Problem Solving in Early Childhood Education Barokah Citra in Talang Cempedak Ogan Komering Ilir.” *Journal on Education* 5, no. 3 (February 5, 2023): 7230–44. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1166>.

IRA DAMAIYANTRY BR SIMANJUNTAK. “pengembangan media Labirin math story Pada Materi Statistika siswa kelas VIII,” n.d.

Isnaina, Zuyyina, Muhamad Reizal Muhaimin, and Wulan Sutriyani. “Peranan Media Audio Visual Pada Keaktifan Bertanya Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD.” *Jurnal Pendidikan Matematika*, August 13, 2022, 38–50. <https://doi.org/10.18592/jpm.v1i1.6628>.

“Jauhariyah Romadlonah,” Oktober 2024.

Kemenag RI. *Al Quran Kemenag Edisi Penyempurnaan 2019*, 2019. <http://archive.org/details/al-quran-kemenag-edisi-penyempurnaan-2019>.

Laila, Izatul. “Pengembangan media buku permainan labirin fantasi (BUPERLAFA) dalam Pembelajaran Menulis cerita fantasi Berbasis Psychoriting kelas VII SMP Negeri 1 Cerme Gresik” 01 (2018).

Maghfira, Hafidhah, Mukni'ah “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3.” *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 1 (2023): 11–18.

Marselina dkk. “Peningkatan Kemampuan Operasi Pengurangan Melalui Penggunaan Media Blok Cuisenaire Pada Anak Tunagrahita.” *PINISI JOURNAL OF EDUCATION, PJE*, 2021.

Mooduto, Riskawati, Arje Cerullo Djamen, and Olivia Eunike Selvie Liando. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile di SMK.” *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2, no. 4 (August 1, 2022): 575–84. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i4.5822>.

Nur Astawavia. “Penerapan Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Pada Siswa Autis Kelas VIII SMPLB DI SLB-C YPPLB Makasar,” 2019.

“Observasi Di Madarasah Ibtidaiyah Ma’arif Condoro Kaliwates Jember,” Oktober 2024.

Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN” 03, no. 2 (2017).

———. “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (December 30, 2017): 333–52. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Jurnal Sistem Informasi Berbasis Komputer.” Accessed March 18, 2025. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>.

Rif’an Humaidi. *Media Pembelajaran: Konsep Dan Implementasi*, 2013.

Rita Susanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Pada Materi Kingdom Plate Di SMA Negeri 1 Mesjid Raya Aceh Besar.” Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Hainiry, Aceh, 2021.

Safitri, Herli, and Yaswinda Yaswinda. “Pengaruh Media Labirin Geometri untuk meningkatkan Kemampuan matematika permulaan anak usia 4-5 Tahun di taman kanak-kanak.” *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (March 10, 2023): 22–37. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1263>.

———. “PENGARUH MEDIA LABIRIN GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK.” *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (March 10, 2023): 22–37. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1263>.

Septi Nurfadhillah. “Media Pembelajaran,” 2021.

Shihab, M. Quraish, and Muhammad Quraish Shihab. *Surah al-Isrâ’, Surah al-Kahf, Surah Maryam, Surah Thâhâ*. Cetakan V. Tafsîr Al-Mishbâh : Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur’an / M. Quraish Shihab 7. Jakarta: Lentera Haiti, 2012.

Sholikah, Nur Lailatus, and Joni Susilowibowo. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN LABIRIN SEBAGAI ALAT PENGAYAAN PADA MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI DI SMK NEGERI 10 SURABAYA,” n.d.

Tambun, Sara Indah Elisabet, Goncalwes Sirait, and Janpatar Simamora.

“ANALISIS UNDANG-UNDANG NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL MENCAKUP BAB IV PASAL 5 MENGENAI HAK DAN KEWAJIBAN WARGA NEGARA, ORANG TUA DAN PEMERINTAH” 01, no. 01 (2020).

Yunita, Tara, and Arrini Shabrina Anshor. “Pengembangan Media Labirin dengan

Menggunkan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi.” *ALACRITY: Journal of Education*, February 24, 2025, 609–15.

<https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.672>.



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

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1 Surat Keaslian Penulisan

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ila Nailil Afida
 NIM : 214101040018
 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 Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Condro Kaliwates Jember”** adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 26 April 2025
 Saya menyatakan,
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Ila Nailil Afida
 214101040018

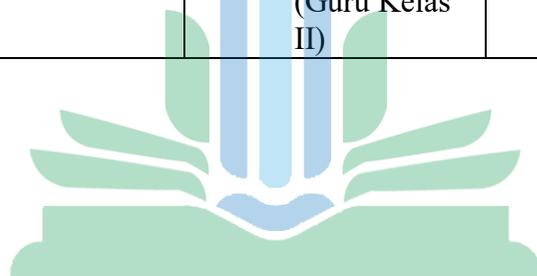
Lampiran 2 Matriks

Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah	Tujuan Masalah
Pengembangan Media Papan Labirin pada mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember	1. Media Papan Labirin 2. Pembelajaran Matematika	1. Berbentuk papan persegi panjang. 2. Merupakan media edukatif 3. Terdapat Angka 4. Terbuat dari sterofoam beralas triplek. ⁵¹ 1. Penjumlahan dan pengurangan a. Menghitung Angka	1. Primer a. Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember b. Wali Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember c. Peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif	1. Jenis Penelitian. Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>) 2. Model Penelitian dan Pengembangan. Model ADDIE. 3. Prosedur Penelitian dan Pengembangan a. Analysis (Analisis) b. Desain (Desain) c. Development (Pengembangan) d. Implementation (Implementasi) e. Evaluation (Evaluasi) 4. Uji Coba Produk a. Kelompok kecil b. Kelompok Besar 5. Desain Uji Coba a. Subjek Uji Coba	1. Bagaimana Kevalidan Media Labirin pada Mata Pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember. 2. Bagaimana kepraktisan media Papan labirin pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan madrasah ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember 3. Bagaimana Keefektifan media papan labirin pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan madrasah ibtidaiyah Ma'arif Condro	1. Untuk Mengetahui kevalidan media papan Labirin Pada Mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates jember. 2. Untuk mengetahui kepraktisan media papan Labirin pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates

⁵¹. Dian Dwi Gita, "Media Papan Labirin Untuk menstimulasi pemerolehan Bahasa Peserta didik Hambatan Pendengaran" (Program studi pendidikan luar biasa FIP Universitas Negeri Jakarta). 2016, 5.

		<p>secara berurutan</p> <p>b. Menuliskan Lambang $+$, $-$, $=$ dan angka Bilangan Cacah.⁵²</p>	<p>Condro Kaliwates Jember.</p> <p>2. Sekunder</p> <p>a. Buku</p> <p>b. Jurnal</p> <p>c. Skripsi</p> <p>3. Uji Pengembangan Validitas Ahli</p> <p>4. Validitas Ahli</p> <p>a. Dosen Ahli Materi</p> <p>b. Dosen Ahli Media</p> <p>c. Ahli Pembelajaran (Guru Kelas II)</p>	<p>1) Ahli Materi</p> <p>2) Ahli Media</p> <p>3) Ahli Pembelajaran</p> <p>4) Peserta didik kelas II.</p> <p>b. Jenis Data</p> <p>1) Kualitatif</p> <p>2) Kuantitatif</p> <p>c. Instrument pengumpulan data.</p> <p>1) Observasi</p> <p>2) Wawancara</p> <p>3) Dokumentasi</p> <p>4) Angket</p> <p>d. Teknik Analisis Data</p> <p>1) Data Kualitatif</p> <p>2) Data Kuantitatif⁵³</p>	<p>Kaliwates Jember</p>	<p>Jember</p> <p>3. Untuk mengetahui Keefektifan media papan lanirin pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.</p>
--	--	--	--	---	-------------------------	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

⁵². Firda Rosita, "Ensiklopedia Matematika Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah", (Universitas Kanjuruhan Malang, 2020)

⁵³. Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022).

J E M B E R

Lampiran 3 Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Kepala sekolah, Guru serta peserta didik terkait Pengembangan Media Papan Labirin Pada mata pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates, Jember.

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana Karakteristik Peserta didik di Kelas II ?
2	Kendala apa yang guru hrasakan ketika proses pembelajaran?
3	Solusi apa yang dilakukan ketika mengalami kondisi tersebut?
4	Apakah solusi Tersebut dapat menyelesaikan masalah?
5	Bagaimana Pemahaman Peserta didik mengenai Materi Penjumlahan dan Pengurangan?
6	Apa yang menjadi kesenangan mereka ketika proses pembelajaran?
7	Apa yang menjadi kendala guru ketika pembelajaran Matematika?
8	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran Matematika?
9	Bagaimana tanggapan guru mengenai pembelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan?

Peserta didik kelas II Madrasah ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Matematika
2	Pembelajaran seperti apa yang peserta didik sukai?
3	Kesulitan apa yang pesertan didik temua dalam pembelajaran Matematika?
4	Apakah dalam pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran?
5	Bagaimana krespon peserta didik ketika menggunakan atau tidak menggunakan media pembelajaran?

Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember

NO	PERTANYAAN
1	Apakah di sekolah terdapat fasilitas media pembelajaran?
2	Apakah guru- guru pernah menggunakan media pembelajaran dikelas atau dirumah sendiri?

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-10869/In.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro
 Jl. Gajah Mada XIX/13, Kaliwates, Jember

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

NIM : 214101040018
 Nama : ILA NAILIL AFIDA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Papan Labirin Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Kaliwates Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Poniman, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Maret 2025

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



ROTISUL UMAM

Lampiran 5 Surat Keterangan selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN MA'ARIF CONDRO
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRO
MIMA CONDRO**

Status : Swasta-Terakreditasi NSM: 111235090142 - NPSN: 60715592
Alamat : Jalan Gajah Mada XIX/13 Kaliwates-Jember
e-mail : mimacondromanajemen@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 050/Mis.13.32.142/3/2025

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala MIMA CONDRO Kecamatan Kaliwates dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715592, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa:

Nama : **ILA NAILIL AFIDA**
NIM : 214101040018
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : *Pengembangan Media Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Kaliwates Jember.*

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan **Telah Melaksanakan Penelitian** di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condoro Jember mulai 10 Februari – 11 Maret 2025.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Jember, 12 Maret 2025
Kepala MIMA CONDRO

PONIMAN, S.Pd.

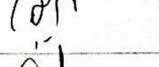
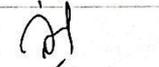
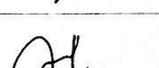
Lampiran 6 Daftar Peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Achmad Aditya Fadilah Akbar	L
2	Agam Hoirudin Afdillah	L
3	Ahmad Faza Dzaki DzulHilmi	L
4	Ahmad Ibrahim Syafan Alghifari	L
5	Alissa Laili Indah Pertiwi	P
6	Aliyatus Sukaynah	P
7	Asshafa Kurniati Soleh	P
8	Aulia Dwi Alifia	P
9	Farzana Ambar Barizah	P
10	Libbie Aulia Putri	P
11	Muhammad Ijlal Davian Putra	L
12	Muhammad Daffa Ibnu Hafidz	L
13	Muhammad Rizky Athalillah	L
14	Mustika Qudsiyah Hamzanwadi	P
15	Saka Azzimatin Pamuji	L
16	Yaghist Abidillah Attazakka	L
17	Maulana Afif Mustofa	L

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

Lampiran 7 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF CONDRO KALIWATES JEMBER

NO	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	20 November 2024	Permohonan Izin Observasi	
2	24 November 2024	Observasi	
3	25 November 2024	Wawancara dengan Guru Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates Jember.	
4	02 November 2024	Wawancara dengan Peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates Jember	
5	08 Maret 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian	
6	11 Maret 2025	Implementasi Media Pembelajaran	
7	11 Maret 2025	Pengisian Angket Validator Ahli Pembelajaran	
8	11 Maret 2025	Pengisian Angket Respon Peserta didik	
9	11 Maret 2025	Permohonan surat selesai Penelitian	

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

Jember, 11 Maret 2025
Mengetahui
Kepala Sekolah

Animan, S.Pd.



Lampiran 8 Hasil Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Labairin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember.

Sasaran Program : Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Validator : Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.

NIP : 196311031999031002

Peneliti : Ila Nailil Afida

Petunjuk!

1. Lembar Validasi Ini dimaksudkan untuk Mendapatkan Informasi dari Ibu/Bapak Sebagai Ahli Media Mengenai Kualitas Media Papan Labirin yang dikembangkan pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates, Jember.
2. Pendapat, Penilaian, Saran dan Kritikan Ibu/Bapak akan sangat Bermanfaat untuk Memperbaiki dan Meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak Memberikan Penilaian pada Setiap Pernyataan dalam Lembar Validasi dengan Memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1) Tidak Baik
 - 2) Kurang Baik
 - 3) Cukup Baik
 - 4) Baik
 - 5) Sangat Baik
4. Atas Kesediaan Ibu/Bapak untuk Mengisi Lembar Validasi ini, Saya Mengucapkan Terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media Papan Labirin yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.					✓
2	Jumlah Angka dimedia sesuai dengan hasil Penjumlahan atau pengurangan yang ada dicard.				✓	
3	Panduan Penggunaan Media Jelas dan mudah dipahami.				✓	
4	Bahan-bahan yang digunakan pada media Papan Labirin tidak mudah hancur					✓
5	Media pembelajaran Papan Labirin dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran Matematika.				✓	
6	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Penjumlahan dan Pengurangan.				✓	
7	Penyajian media Papan Labirin mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar.					✓
8	Penyajian materi pada media Papan Labirin runtut dan sistematis.				✓	
9	Desain jalan jalur dari start sampai finish sesuai dengan soal			✓		
10	Alat dan ukuran angka yang dipilih sudah tepat serta				✓	

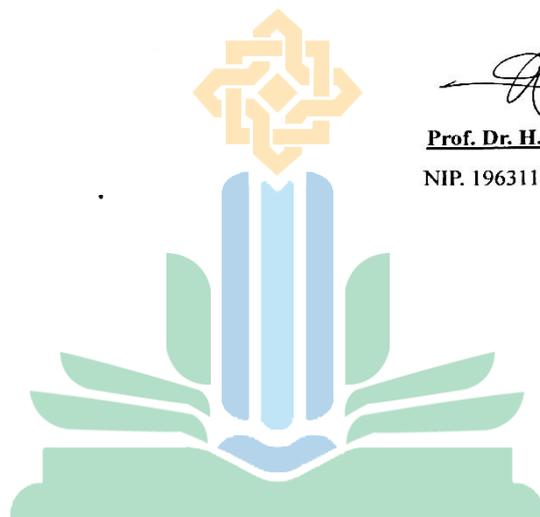
1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

Jember, 28 Februari 2025



Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.

NIP. 196311031999031002



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

Lampiran 9 Hasil Validasi Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Labirin pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates Jember.

Sasaran Program : Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Validator : Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd.

NIP : 198804012023211026

Peneliti : Ila Nailil Afida

Petunjuk!

1. Lembar Validasi Ini dimaksudkan untuk Mendapatkan Informasi dari Ibu/Bapak Sebagai Ahli Materi Mengenai Kualitas Media Papan Labirin yang dikembangkan pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates, Jember.
2. Pendapat, Penilaian, Saran dan Kritik Ibu/Bapak akan sangat Bermanfaat untuk Memperbaiki dan Meningkatkan Kualitas Materi Pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak Memberikan Penilaian pada Setiap Pernyataan dalam Lembar Validasi dengan Memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1) Tidak Baik
- 2) Kurang Baik
- 3) Cukup Baik
- 4) Baik
- 5) Sangat Baik

4. Atas Kesiediaan Ibu/Bapak untuk Mengisi Lembar Validasi ini, Saya Mengucapkan Terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang nilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan pada buku Panduan Media Papan Labirin dengan jelas.				✓	
2	Materi dalam buku panduan media papan labirin membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.					✓
3	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					✓
4	Materi yang dijelaskan dalam media papan labirin sudah jelas.				✓	
5	Materi yang disajikan dalam buku panduan media Papan Labirin sesuai				✓	

	dengan pembelajaran.					
6	Media Papan Labirin sesuai dengan capaian Pembelajaran Kurikulum merdeka.					✓
7	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP.				✓	
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi Penjumlahan dan Pengurangan.					✓
9	buku panduan media papan labirin dijelaskan secara runtut atau sistematis.					✓
10	Media Pembelajaran Papan Labirin dapat memudahkan dalam memahami materi yang disajikan.				✓	

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

- 1 Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
- 2 Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1.	CP disajikan dg. jenis kelan.	
2.	Goal pretest dan posttest di setarakan.	

C. Komentar dan Saran

- CP disertai dg jengjang kelas.
 - Tugan pabelng disuruh dg CP.
 - Soal pretest dan post Setan.

D. Kesimpulan

Media Papan Labirin pada mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condrio Kaliwates Jember, ini dinyatakan:

- 1 Layak digunakan tanpa revisi.
- 2 Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
- 3 Tidak layak digunakan.

Jember, 07 Maret 2025

Fikri Apriyono, S.Pd.M.Pd

NIP. 198804012023211026

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

Lampiran 10 Hasil Validasi pembelajaran (Guru)

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Labirin mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates Jember.

Sasaran Program : Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Validator : Jauhariyah Romadlonah, S.Pd.I

Peneliti : Ila Nailil Afida

Petunjuk :

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk Mendapatkan Informasi dari Ibu/Bapak Sebagai Ahli Media Mengenai Kualitas Media Papan Labirin yang dikembangkan pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Candro Kaliwates, Jember.
2. Pendapat, Penilaian, Saran dan Kritik Ibu/Bapak akan sangat Bermanfaat untuk Memperbaiki dan Meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak Memberikan Penilaian pada Setiap Pernyataan dalam Lembar Validasi dengan Memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Keterangan:

- 1) Tidak Baik
- 2) Kurang Baik
- 3) Cukup Baik
- 4) Baik
- 5) Sangat Baik

4. Atas Kesediaan Ibu/Bapak untuk Mengisi Lembar Validasi ini, Saya Mengucapkan Terimakasih.

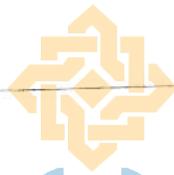
A. Penilaian

Instrumen Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi Materi dengan capaian pembelajaran.				✓	
2	Ketepatan media papan labirin untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3.	Media papan Labirin dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan.					✓
4.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik.				✓	
5.	Media papan labirin sesuai dengan kebutuhan peserta didik.				✓	
6	Media papan labirin dapat menarik perhatian peserta didik.					✓
7.	Media papan labirin dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.				✓	
8.	Media papan labirin dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.				✓	
9.	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan.					✓
10.	Penyajian media Papan Labirin dapat mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.				✓	

B. Komentar dan Saran

Media Papan labirin sangat menarik perhatian siswa sehingga siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran lebih ditingkatkan lagi agar selalu berkembang !



Validator Ahli Pembelajaran

Lauharyah Romadlonah, S.Pd.L

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

Lampiran 11 Hasil Angket peserta didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *D. Sini*

Kelas : *2A*

A. Petunjuk

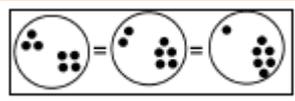
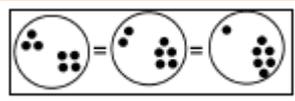
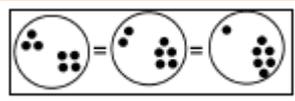
- Berikut ini adalah sejumlah Pertanyaan Berkenan dengan Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Papan Labirin Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan, anda diminta untuk memberi penilaian.
- Beri Tanda pada Kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket Isian

NO	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tampilan Pada Media Papan Labirin ini sangat Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Materi pada Media Papan Labirin ini mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya sangat tertarik dengan media papan Labirin ini.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Media Papan Labirin ini mudah digunakan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Media Papan Labirin Membuat saya lebih bersemangat dalam belajar materi penjumlahan dan pengurangan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Media Papan Labirin dapat mempermudah saya dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Suasana dikelas menjadi aktif dengan menggunakan media papan labirin.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Media Papan Labirin membuat saya lebih termotivasi dalam belajar matematika.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Media Pembelajaran ini membuat saya tidak mudah bosan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Media ini awet dan tidak mudah rusak	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lampiran 12 Modul Ajar Kelas II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA VOLUME 1 FASE A SD KELAS 2

INFORMASI UMUM					
A. IDENTITAS MODUL					
Penyusun	: Jauhariyah Romadlonah, S.Pd.I				
Instansi	: MIMA Condro				
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024				
Jenjang Sekolah	: SD				
Mata Pelajaran	: Matematika				
Fase / Kelas / Volume	: A / II (Dua) / 1				
Unit 2	: Cara Berhitung				
Subunit 1	: Penjumlahan				
Alokasi Waktu	: Pertemuan Ke-1 (2 x 35 Menit)				
B. KOMPETENSI AWAL					
<p>Capaian Pembelajaran Fase (A) Pada akhir fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola-pola bukan bilangan. Mereka dapat membandingkan panjang, berat, dan durasi waktu, serta mengestimasi panjang menggunakan satuan tidak baku.</p> <p>Peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar dan bangun ruang, serta dapat menyusun dan mengurai bangun datar. Mereka dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain.</p> <p>Peserta didik dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data menggunakan turus dan piktogram paling banyak 4 kategori.</p> <p>Fase A Berdasarkan Elemen</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e67e22; color: white; padding: 5px;">Elemen</th> <th style="background-color: #e67e22; color: white; padding: 5px;">Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;">Aljabar</td> <td style="padding: 5px;"> <p>Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> </td> </tr> </tbody> </table>		Elemen	Capaian Pembelajaran	Aljabar	<p>Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>
Elemen	Capaian Pembelajaran				
Aljabar	<p>Pada akhir Fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. Contoh:</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>				

Peserta didik dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola bukan bilangan (misalnya, gambar, warna, suara)
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sumber Belajar (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, Matematika II Volume 1 untuk Sekolah Dasar Kelas II. ▪ Gambar permen, diagram pita, dan balok Dienes untuk didemonstrasikan di papan tulis dan untuk dicoba oleh peserta didik.
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap muka.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Alur Tujuan Pembelajaran Unit :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mampu menuliskan kalimat matematika dan mengungkapkan proses penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan dua bilangan yang terdiri atas dua angka menggunakan permasalahan kontekstual. <p>Tujuan jam ke-1:</p> <p>2.1. Menuliskan kalimat matematika dari penjumlahan dua bilangan yang terdiri dari dua angka dari situasi tertentu dan mengungkapkan cara penghitungannya.</p>
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menuliskan kalimat matematika dari penjumlahan dua bilangan yang terdiri dari dua angka dari situasi tertentu dan mengungkapkan cara penghitungannya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah permen seluruhnya?
- Apa yang berbeda dari operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini?
- Berapa banyaknya permen seluruhnya? Ayo pikirkan cara menjawab $12 + 23$ dengan caramu sendiri.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru menyapa dan mengucapkan salam peserta didik.
2. Peserta didik melakukan do'a sebelum belajar (salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a)
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan.
4. Peserta didik menerima tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap mandiri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

➡ ➡ ➡ Alur pembelajaran ➡ ➡ ➡

1 Peserta didik diajak memahami situasi pada soal dan menuliskan kalimat matematikanya.

- Bacalah teks soalnya.
- Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah permen seluruhnya?
- Fokus pada kata "seluruhnya".
Periksa kembali hasil dan cara penjumlahannya dengan mengamati diagram pita.

2 Pikirkan perbedaannya dengan operasi penjumlahan yang telah dipelajari sebelumnya.

- Apa yang berbeda dari operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini?
- Mengingat kembali pada operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini, dan memikirkan tentang perbedaannya.

Untuk card pembelajaran dan penilaian lihat halaman 59 (2 jam)

Contoh penyelesaian di halaman 62
Penjumlahan (1 jam)

1 Yusuf memiliki 12 permen dan Farida memiliki 23 permen. Berapa banyak permen mereka seluruhnya?
* Berikut ini membahas cara menjumlahkan 2 bilangan yang terdiri atas 2 angka tanpa menyimpan.

Terdapat gambar dua anak laki-laki yang sedang berbicara. Salah satu anak menunjukkan sekumpulan permen. Di bawahnya terdapat diagram pita yang menunjukkan dua bagian: 'Yusuf 12' dan 'Farida 23', dengan garis kurva di atasnya yang menunjukkan total.

1. Tululah kalimat matematika untuk menemukan banyaknya permen!
 $12 + 23$

2. Berapa banyak permen mereka seluruhnya? 35 buah

Belajar Bersama Temanmu, Matematika untuk SD kelas II Vol 1

Yosef dan cara berhitung Farida.

- Ayo kita simpulkan cara menghitungnya.
- Pastikan bahwa penghitungan sebaiknya dilakukan dengan menguraikan setiap bilangan ke dalam puluhan dan satuan, lalu menjumlahkan puluhan dengan puluhan, dan satuan dengan satuan.

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
2. Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi.
3. Guru memberkan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
4. Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (jika pembelajaran di jam terakhir)

E. ASESMEN

a. Penilaian sikap.

Tabel 1.1 Penilaian sikap

No	NPD	Aspek yang dinilai									n	Ket	
		1			2			2					
		Berdoa sebelum dan setelah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh			Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Haidar												
2.	Halwa												
3.	Nusaybah												
dst													

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

Keterangan :

n adalah total penilaian (jumlah)

N adalah Nilain untuk masing-masing siswa

NPD adalah nama peserta didik

1. Indikator berdo'a sebelum dan setelah pelajaran

Tabel 1.2 Indikator Berdo'a

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdo'a
2	Peserta didik ikut berdo'a tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik ikut berdo'a tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik ikut berdo'a dengan bersungguh-sungguh

2. Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh

Tabel 1.3 Indikator Bersyukur

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

3. Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan

Tabel 1.4 Indikator Kesadaran

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

Tuhan dengan bersungguh-sungguh

b. Penilaian Pengetahuan (kognitif)

(((Contoh penulisan di papan tulis)))

Jam ke-1

Yosef mempunyai 12 permen, Farida mempunyai 23 permen. Berapakah total permen seluruhnya?

$12+23$ Bagaimana cara menjumlahkan dua bilangan ini?

⦿ Setiap 10 permen diwakili 1 kotak puluhan. Sasanya diwakili kotak satuan.

Jumlahkan banyaknya kotak puluhan dengan kotak puluhan, kotak satuan dengan kotak satuan.

〈Coba kita pikirkan bersama〉

Ditulis $12 + 23$ Hasilnya 35

Baik punya Yosef maupun Farida, kelompokkan setiap 10 permen ke dalam satu lingkaran

10 dan 20 jadi 30
2 dan 3 jadi 5
jadi 30 tambah 5 sama dengan 35

Perhatikan banyaknya permen di dalam lingkaran, lalu jumlahkan. Jumlahkan pula yang di luar lingkaran. Berapa seluruhnya?

F. REFLEKSI

REFLEKSI

Refleksi Guru:

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?
4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis ?

Refleksi Peserta Didik :

Peserta didik diajak untuk memlakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami.

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian fahami?
3. Bagian mana yang belum kalian fahami?

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

4. Masihkan ada kesulitan dalam membaca ?

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan :

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau perdalam materi.

Remedial :

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

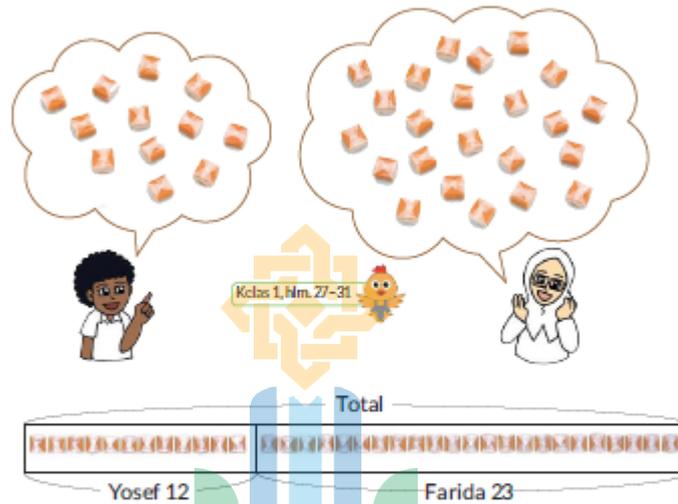
Nama :

Kelas :

Petunjuk!

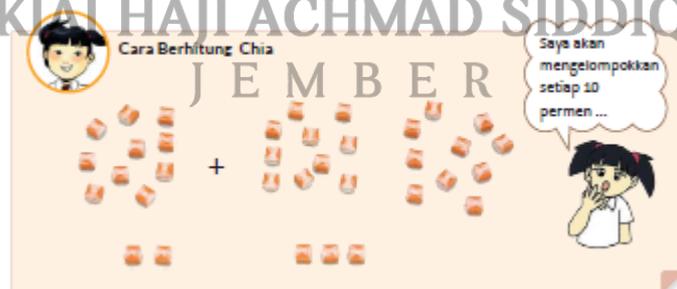
Penjumlahan

- 1 Yosef memiliki 12 permen dan Farida memiliki 23 permen.
Berapa banyak permen mereka seluruhnya?



- 1 Tulislah kalimat matematika untuk menemukan banyaknya permen!
- 2 Berapa banyak permen mereka seluruhnya?

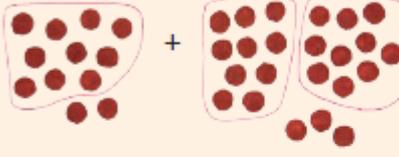
Ada banyak cara menjumlahkan bilangan. Ayo, perhatikan cara-cara berikut.





Cara Berhitung Dadang Kelas 1, hlm. 130





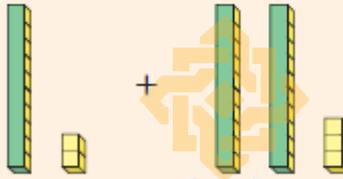
Saya menggambar bulatan ● untuk setiap permen yang saya hitung. Lalu, saya melingkari setiap kelompok berisi 10 bulatan.





Cara Berhitung Kadek Kelas 1, hlm. 136; Kelas 2.1, hlm. 7



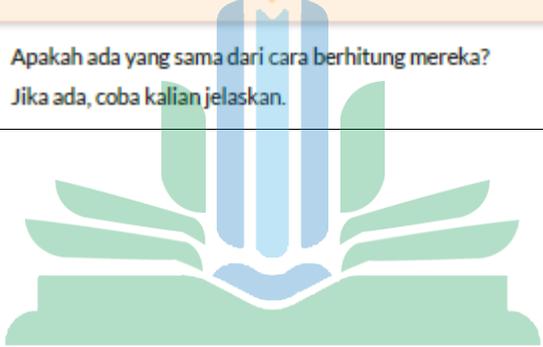


Saya akan menggunakan balok satuan untuk menghitungnya.



❶ Apakah ada yang sama dari cara berhitung mereka?

❷ Jika ada, coba kalian jelaskan.



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



Cara Berhitung Yusef

Kelas 1, hlm. 74, 130





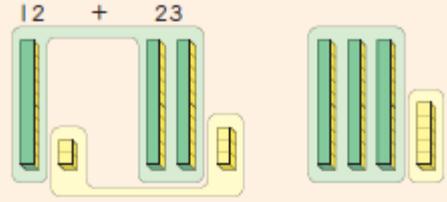
Cara Berhitung Farida

Kelas 2.1, hlm. 7





12 + 23



balok puluhan dan balok satuan menghasilkan .

$$\begin{array}{r} 3 \\ 12+23= \\ 5 \end{array}$$



Akan lebih mudah menghitung jika kamu menyusun balok tersebut secara vertikal.

balok puluhan dan balok satuan menghasilkan .

$12 + 23 =$

Banyaknya balok puluhan ada 1+2

Banyaknya balok satuan adalah 2+3

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan

(((Referensi)))

Ekspresi matematika

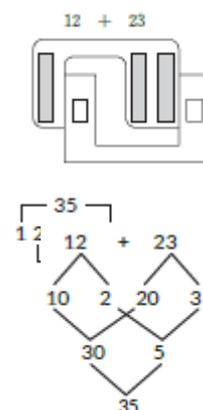
[Penjumlahan ke Samping]

Cara untuk menyusun kotak ke samping adalah berdasarkan pengelompokan/penguraian bilangan. Pada buku teks dinyatakan sebagai berikut.

Di sini, bilangan 12 diurai menjadi 10 dan 2, bilangan 23 diurai menjadi 20 dan 3. Lalu, 10 dan 20 dijumlahkan menjadi 30, 2 dan 3 dijumlahkan menjadi 5.

Jumlahkan puluhan dengan puluhan dan satuan dengan satuan. Selanjutnya cari jawaban dengan menyatukan 30 dan 5.

Cara ini bisa juga ditunjukkan seperti pada diagram di



samping di sebelah kanan.

Menunjukkan pengelompokan dan penguraian bilangan atau urutan penghitungan dengan menarik garis seperti ini disebut sebagai ekspresi matematika. Ini digunakan pula dalam pembelajaran penjumlahan maupun pengurangan di kelas 1, sehingga diharapkan anak berlatih setiap hari.

(((Referensi)))

Prinsip penjumlahan

- $3 + 4 = 7$... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan menempati tempat satuan, sehingga $3 + 4 = 7$.
- $60 + 20 = 80$... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan menempati tempat puluhan, sehingga $6 + 2 = 8$ bernilai 80.
- $0,5 + 0,3 = 0,8$... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan menempati tempat persepuluhan, sehingga $5 + 3 = 8$ bernilai 0,8.

- $\frac{2}{9} + \frac{5}{9} = \frac{7}{9}$... Pada kalimat ini, bilangan yang dijumlahkan merupakan pembilang pecahan, sehingga $2 + 5 = 7$ ditempatkan pada pembilang menjadi $\frac{7}{9}$

Seperti contoh di atas, pahami bahwa prinsip penjumlahan adalah "bilangan yang bisa ditambah adalah bilangan yang berada pada nilai tempat yang sama pula". Jika prinsip tersebut telah dipahami, maka kesalahan semacam ini

$$23 + 5 = 73, \frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{2}{5}$$

dapat dihindari.

(((Referensi)))

Ekspresi matematika [Penjumlahan Bersusun]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Cara penyusunan balok secara menurun adalah cara penyusunan yang dapat membuat bilangan penjumlahan dan jawabannya diketahui dengan cepat.

Dengan menjumlahkan sesama bilangan puluhan dan sesama bilangan satuan, jawabannya dapat terlihat dengan mudah.

Pada buku teks ini, seperti yang ditunjukkan di sebelah kiri, sesama bilangan puluhan dan sesama bilangan satuan dikelilingi oleh garis. Dengan dikelilingi oleh garis ini akan membuat pemahaman tentang nilai tempat bilangan menjadi lebih efektif.

C. GLOSARIUM

- Penjumlahan adalah "bilangan yang bisa ditambah adalah bilangan yang berada pada nilai tempat yang sama pula".

D. DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II - Volume 1, Judul Asli: Mathematics for Elementary School - Teacher's Guide Book 2nd Grade Volume 1.
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>



Lampiran 13 Hasil Pretest

Lembar soal pretest

Nama : adit

Kelas : 2⁰

(20)

Soal!

1.
$$\begin{array}{r} 12 \\ 16 \\ \hline + \\ 37 \end{array}$$

2.
$$\begin{array}{r} 15 \\ 13 \\ \hline + \\ 29 \end{array}$$

3.
$$\begin{array}{r} 19 \\ 7 \\ \hline - \\ 12 \end{array}$$

4.
$$\begin{array}{r} 20 \\ 13 \\ \hline - \\ 17 \end{array}$$

5.
$$\begin{array}{r} 15 \\ 7 \\ \hline + \\ 17 \end{array}$$



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

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 14 Hasil Posttest

(100)

Lembar soal posttest

Nama : Safa
Kelas : 2A

Soal

1.
$$\begin{array}{r} 20 \\ 11 \quad + \\ \hline 31 \end{array}$$

2.
$$\begin{array}{r} 17 \\ 12 \quad + \\ \hline 28 \end{array}$$

3.
$$\begin{array}{r} 20 \\ 16 \quad + \\ \hline 36 \end{array}$$

4.
$$\begin{array}{r} 13 \\ 12 \quad + \\ \hline 25 \end{array}$$

5.
$$\begin{array}{r} 20 \\ 12 \quad + \\ \hline 32 \end{array}$$

6.
$$\begin{array}{r} 19 \\ 8 \quad - \\ \hline 11 \end{array}$$

7.
$$\begin{array}{r} 16 \\ 9 \quad - \\ \hline 7 \end{array}$$

8.
$$\begin{array}{r} 14 \\ 5 \quad - \\ \hline 9 \end{array}$$

9.
$$\begin{array}{r} 20 \\ 13 \quad - \\ \hline 7 \end{array}$$

10.
$$\begin{array}{r} 19 \\ 6 \quad - \\ \hline 13 \end{array}$$



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

CS Dipindai dengan CamScanner

DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto Bersama Setelah Implementasi Media



Observasi di Kelas II



Implementasi Media



Pembelajaran Metode Ceramah



Wawancara Kepala Madrasah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ



Wawancara Guru Kelas II

BIODATA



A. Data Diri

Nama : Ila Nailil Afida
 NIM : 214101040018
 TTL : Banyuwangi, 19-09-2002
 Alamat : Kaliwungu, Kedungwungu, Tegaldlimo, Banyuwangi
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : llafida198@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan	Periode
TK Panca Bakti	-	2007-2009
SD Negeri 5 Tegaldlimo	-	2009- 2015
MTS Miftahul Mubtadi'in	-	2015-2018
SMA Al- Hikmah Muncar	IPA	2018-2021
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2021- Sekarang