

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MARKET DAY*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI
PENJUMLAHAN BERSUSUN KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH (MI) AL-AMIN GARAHAN JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:
Dwi Cahyani
NIM: 212101040086

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MARKET DAY*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI
PENJUMLAHAN BERSUSUN KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH (MI) AL-AMIN GARAHAN JEMBER**

SKRIPSI

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh:
Dwi Cahyani
NIM: 212101040086

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MARKET DAY*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI
PENJUMLAHAN BERSUSUN KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH (MI) AL-AMIN GARAHAN JEMBER**

SKRIPSI

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



Oleh:

Dwi Cahyani
NIM: 212101040086

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

Disetujui Pembimbing



Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198609262025211004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MARKET DAY*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI
PENJUMLAHAN BERSUSUN KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH (MI) AL-AMIN GARAHAN 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 : 19 Juni 2025

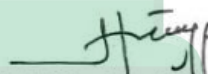
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003



Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198501142023211015

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
2. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I.



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

"لِيَرْفَعَ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ" (١١)

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat” (Al-Mujadalah ayat 11.)*



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

*Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, alhamdulillahirabbil 'aalamin dengan rasa syukur dan kasih sayang, saya persembahkan kepada:

1. Ibu saya tercinta ibu Suswati yang sudah bertaruh nyawa sejak saya berada didalam kandungan sampai saat ini. yang tak henti-hentinya mendoakan, menyemangati, dan mencurahkan kasih sayang serta ketulusan tanpa batas. Terima kasih atas pelukan hangat dan doa dalam setiap langkahku.
2. Nenek saya tersayang Misnami yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh cinta. yang dengan kelembutan dan doanya selalu menyelipkan harapan terbaik untuk cucunya. Semoga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.
3. Bapak saya Ahmad Subari yang senantiasa memberikan semangat dan dukungannya.
4. Pak dhe saya Ahmad Ibrahim dan buk dhe saya Siti Cholifah yang senantiasa mendukung dalam perjuangan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. yang tak hanya menjadi panutan, tapi juga penyemangat dan tempatku belajar banyak hal tentang kehidupan. memberi teladan dalam bijaksana dan cinta yang sederhana.
5. Adikku tercinta Ely Sutriana rawamu adalah semangat, celotehmu menjadi pengingat bahwa dunia ini indah untuk terus diperjuangkan.
6. Adik sepupu saya Robietur Rahman dan Balqist Al-Humayroh sahabat dalam keluarga, terima kasih atas kebersamaan, candamu, dan dorongan kecilmu yang tak pernah kulupakan.
7. Dan keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan mendukung dalam suka dan duka. Semoga skripsi ini menjadi bukti kecil dari perjuangan dan cinta kalian semua yang tak ternilai.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kelancaran sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *market day* pada mata pelajaran matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV di madrasah ibtidaiyah (MI) Al-Amin Garahan Jember” dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ummat-Nya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima saya di kampus tercinta ini.
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 menyediakan dan menjamin ketersediaan sarana dan prasarana penunjang dalam pembelajaran.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
10. Bapak Suhadi, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah Mi Al -Amin Garahan Jember, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
11. Ibu Nuzila Rohmania, S.Pd. selaku guru kelas IV Mi Al -Amin Garahan Jember, yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Jember, 24 Juni 2025
Penulis

Dwi Cahyani
212101040086

ABSTRAK

Dwi Cahyani, 2025: Pengembangan media pembelajaran *market day* pada mata pelajaran matematika dalam materi Penjumlahan bersusun kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Amin Garahan Jember.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Market Day*, Matematika, Penjumlahan Bersusun, Kelas IV.

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik karena pendekatan yang kurang kontekstual dan minimnya media pembelajaran yang menarik sehingga mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya pada materi Penjumlahan bersusun. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan, salah satunya menggunakan media pembelajaran *market day* dengan menggunakan kotak uang yang mensimulasikan proses jual beli.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Market Day* pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun di kelas IV MI Al-Amin Garahan Jember?, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Market Day* berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran? Dan, (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Market Day* yang dikembangkan dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Market Day* yang layak dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Market Day* yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan bersusun di sekolah dasar sehingga dapat menciptakan media yang layak untuk digunakan didalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dimana metode ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk agar menciptakan sebuah produk yang lebih baik dan efisien dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap dalam pengembangannya diantaranya adalah: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implement*, (5) *evaluate*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Market Day* mendapatkan penilaian "sangat layak" dari ahli media dengan rata-rata skor 90% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi dengan rata-rata skor 92% dengan kategori sangat layak, dan ahli pembelajaran dengan rata-rata skor 91,11% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran *Market Day* ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika, khususnya dalam materi penjumlahan bersusun di kelas IV MI.

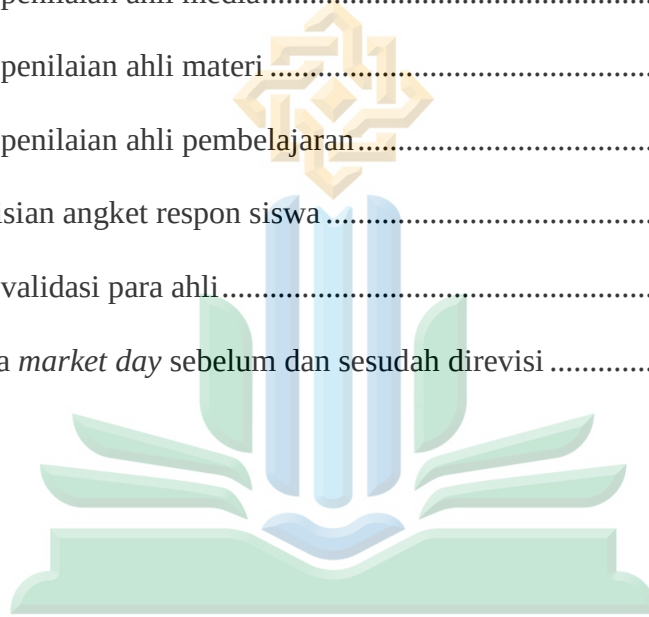
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dalam Pengembangan.....	14
G. Definisi Islitlah.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	27

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	41
A. Model Penelitian Dan Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	42
C. Uji Coba Produk.....	46
D. Desain Uji Coba	47
1. Subjek Uji Coba	47
2. Jenis Data	48
3. Instrument Pengumpulan Data.....	49
4. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	57
A. Penyajian Data Uji Coba.....	57
B. Analisis Data	77
C. Revisi Produk.....	79
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	81
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	81
B. Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.....	83
C. Kesimpulan	86
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93
BIODATA PENULIS.....	121

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
Tabel 2.1 penelitian terdahulu.....	24
Tabel 3.1 tabel skala likert	55
Tabel 3.2 kategori kelayakan media pembelajaran <i>market day</i>	56
Tabel 4.1 hasil penilaian ahli media.....	66
Tabel 4.2 hasil penilaian ahli materi	69
Tabel 4.3 hasil penilaian ahli pembelajaran	70
Tabel 4.4 pengisian angket respon siswa	75
Tabel 4.5 hasil validasi para ahli.....	78
Tabel 4.6 media <i>market day</i> sebelum dan sesudah direvisi	80



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

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
Gambar 3.1 tahap pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 4.1 observasi dikelas IV	58
Gambar 4.2 kondisi kelas saat pembelajaran	59
Gambar 4.3 media pembelajaran <i>market day</i>	64
Gambar 4.4 uang mainan	64
Gambar 4.5 daftar menu.....	64
Gambar 4.6 nota pembelian.....	65
Gambar 4.7 buku panduan media pembelajaran	64
Gambar 4.8 implementasi	74
Gambar 4.9 pengisian angket respon siswa	76
Gambar 4.10 validasi ahli pembelajaran.....	77

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

DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	Hal
Lampiran 1 matriks	93
Lampiran 2 surat pernyataan keaslian tulisan	94
Lampiran 3 surat ijin penelitian	95
Lampiran 4 jurnal kegiatan penelitian.....	96
Lampiran 5 surat selesai penelitian.....	97
Lampiran 6 profil madrasah	98
Lampiran 7 absensi siswa kelas IV	99
Lampiran 8 hasil validasi ahli media	100
Lampiran 9 hasil validasi ahli materi	103
Lampiran 10 hasil validasi ahli pembelajaran	106
Lampiran 11 angket respon siswa	111
Lampiran 12 modul ajar	110
Lampiran 13 hasil dokumentasi penelitian	120

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan kita, hal ini berarti menunjukkan bahwa setiap manusia di Indonesia berhak untuk mendapatkan dan menikmati Pendidikan formal maupun non formal. Sebagaimana seperti tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 (1) yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan”.² Selain itu terdapat juga dalam UU nomor 20 tahun 2003, yang Dimana didalamnya menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan berfikir anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan sebagai warga negara yang akan mendatang.³ Berdasarkan uraian diatas Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan ketrampilan manusia. Pendidikan memegang peran sentral dalam pengembangan bangsa dan negara, karena dari sanalah kecerdasan dan kemampuan bahkan watak bangsa dimasa yang akan mendatang akan ditentukan oleh Pendidikan yang diberikan saat ini.

Upaya meningkatkan mutu Pendidikan sekolah dasar memerlukan banyak cara untuk mencapai keberhasilan. Salah satunya dengan

² Muhammad Rafly Maya Selviana, Ikhsan Rahim Syahputra, Alfi Mawaddah dan Sahri Ramadhan. Fachri, “Tanggung Jawab Negara Dalam Pemenuhan Hak Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang 1945,” *Journal of Law* 3 (2024): 44–51.

³ Migfar Rivanda Indah Mayang Sari, Fisca Aprita, Nurfadila, “Analisis Implementasi Kebijakan Pendidikan Uu No. 20 Tahun 2003 Terhadap Pendidikan Nasional Di Indonesia,” *Jurnal Soshum Insentif* 4, no. 1 (2021): 98–103, <https://doi.org/10.36787/jsi.v4i1.552>.

mengembangkan kurikulum satuan Pendidikan Tingkat sekolah dasar untuk peningkatan mutu Pendidikan. Kurikulum adalah sebuah program yang dibuat oleh dinas Pendidikan yang akan dilaksanakan oleh pendidik, peserta didik dan seluruh komponen sekolah.⁴ Kurikulum dalam satuan sistem Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang harus diketahui oleh pendidik. Karena kurikulum merupakan wahana belajar mengajar yang dinamis sehingga perlu dievaluasi dan dikembangkan secara terus menerus dan berkelanjutan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini, guru diberikan keleluasaan untuk mengimplementasikan pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif, termasuk dalam pembelajaran matematika. Namun, implementasi kebijakan ini masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran yang efektif. Kebijakan Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran matematika. Namun, tantangan utama terletak pada kesiapan guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan

⁴ Ahmad Muadin. Herman, "Prosedur Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Tingkat SD Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan," *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 3 (2023): 110–18.

dan pendampingan bagi guru agar dapat memanfaatkan kebijakan ini secara optimal.⁵

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan dasar, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga untuk melatih pola pikir logis, analitis, dan kritis siswa. Di tingkat sekolah dasar, penguasaan konsep dasar matematika menjadi pondasi yang sangat penting dalam pemahaman materi-materi matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama dalam materi penjumlahan bersusun. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran matematika di MI.⁶

Dalam Al-Qur'an, terdapat ayat yang menunjukkan pentingnya pemahaman terhadap bilangan dan konsep matematika. Dalam pembahasan ayat ini mempunyai korelasi dengan kehidupan manusia QS. Al-A'raf 7: Ayat 142.

⁵ Trys Supriadi et al., "Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Satuan Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3222–30, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12895>.

⁶ Kristina Gita Permatasari, "Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah," *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 17, no. 1 (2021): 68–84, <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>.

وَوَاعَدْنَا مُوسَى ثَلَاثِينَ لَيْلَةً وَأَتَمَمْنَاهَا بِعَشْرِ قَتْمٍ مِيقَاتُ رَبِّهِ أَرْبَعِينَ لَيْلَةً ۚ وَقَالَ مُوسَى لِأَخِيهِ هَارُونَ

١٤٢ اٰخُفْنِي فِي قَوْمِي وَأَصْلِحْ وَلَا تَتَّبِعْ سَبِيلَ الْمُفْسِدِينَ

سورة الأعراف - الآية ١٤٢

Artinya: "Dan Kami telah menjanjikan kepada Musa (memberikan Taurat) tiga puluh malam, dan Kami sempurnakan jumlah malam itu dengan sepuluh (malam lagi), maka sempurnalah waktu yang telah ditentukan Tuhannya empat puluh malam. Dan Musa berkata kepada saudaranya (yaitu) Harun, Gantikanlah aku dalam (memimpin) kaumku, dan perbaikilah (dirimu dan kaummu), dan janganlah engkau mengikuti jalan orang-orang yang berbuat kerusakan." (QS. Al-A'raf 7: Ayat 142)⁷

Dalam Surat Al-A'raf ayat 142, Allah SWT berfirman bahwa Dia telah menjanjikan kepada Nabi Musa untuk bermunajat selama tiga puluh malam, kemudian Allah menyempurnakannya dengan tambahan sepuluh malam, sehingga genap menjadi empat puluh malam. Selama masa tersebut, Nabi Musa melakukan penyendirian (khalwah) untuk mempersiapkan diri secara spiritual menerima wahyu dari Allah berupa Taurat di Gunung Thur. Sebelum meninggalkan kaumnya, Nabi Musa menyerahkan kepemimpinan sementara kepada saudaranya, yaitu Nabi Harun, seraya berpesan agar menjaga kaumnya, memperbaiki keadaan mereka, serta tidak mengikuti jalan orang-orang yang membuat kerusakan. Ayat ini menunjukkan bahwa dalam proses menerima ilmu atau wahyu diperlukan waktu, kesabaran, dan kesiapan jiwa, serta mengajarkan pentingnya kepemimpinan yang bertanggung jawab dan

⁷ Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*. Indonesia, Departemen Agama Republik. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu. Vol. 20, 2020.
<https://doi.org/10.35632/ajis.v20i1.1887>.

amanah. Selain itu, angka-angka yang disebut dalam ayat ini (30, 10, dan 40 malam) Angka-angka dalam ayat ini $30 + 10 = 40$ malam, ini menunjukkan keteraturan dan waktu yang ditentukan Allah untuk wahyu besar. menekankan bahwa waktu dalam pendidikan memiliki nilai tersendiri dan harus dimanfaatkan secara terukur. Dalam konteks pendidikan, ayat ini juga mencerminkan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan manajemen waktu, yang sangat relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.⁸

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa banyak siswa SD yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama dalam materi penjumlahan bersusun. Faktor penyebabnya antara lain adalah kurangnya minat dan motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif.⁹ Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Meskipun telah banyak penelitian mengenai kesulitan belajar matematika, belum banyak yang mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti media *market day* menggunakan uang mainan, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan bersusun di MI Al-Amin Garahan Jember. Oleh karena itu,

⁸ Ummah, Masfi Sya'fiatul. *tafsir al-mishbah. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11, 2021. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

⁹ Alya Nurul Faiha et al., "Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pembagian Bersusun di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan* 7, no. 3 (2023): 32456–67.

penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran agar mempermudah siswa dalam proses belajarnya.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Tujuan media pembelajaran adalah untuk membuat informasi lebih mudah dipahami, diorganisasikan, dan disajikan secara visual. Pembelajaran adalah suatu interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar, termasuk media pembelajaran berupa grafik, foto, atau materi elektronik, dan kondisi pembelajaran dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dan ketrampilan serta dapat dihasilkan perubahan perilakunya. Secara umum media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memperlancar proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.¹⁰ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat membangun motivasi siswa melalui media yang telah disediakan. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menerapkan media pembelajaran agar dapat mengeksploitasi pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar menggunakan media tersebut.

Berdasarkan observasi pada tanggal 01 Mei 2025 di MI Al-Amin Garahan Jember menunjukkan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan bersusun. Hal ini terlihat dari

¹⁰ Yulina Desri Hariaty¹, Sahrin Nisa², dan Ari Suriani³, "Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 2, no. 1 (2024): 220–26, <https://jurnal.itcc.web.id/index.php/jpdsk>.

rendahnya hasil evaluasi dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain adalah kurangnya variasi metode pembelajaran dan minimnya penggunaan media yang menarik.¹¹ Penggunaan media *market day* dengan uang mainan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Melalui simulasi jual beli, siswa dapat mempraktikkan konsep penjumlahan bersusun dalam konteks yang nyata dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap matematika. Pengembangan media *market day* menggunakan uang mainan didasarkan pada prinsip konstruktivisme, dimana siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung. Selain itu, pendekatan ini juga sesuai dengan teori belajar aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika dalam materi menghitung penjumlahan bersusun yaitu dengan media *market day* menggunakan uang mainan. *Market day* berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti hari pasar, yang didalamnya terdapat sebuah kegiatan dimana siswa melakukan simulasi penjualan atau perdagangan menggunakan uang mainan yang dilakukan didalam kelas. Kegiatan *market day* melibatkan unsur interaksi sosial antar sesama teman, ada yang menjadi penjual dan ada yang menjadi pembeli. Siswa tidak perlu melibatkan barang-barang nyata seperti barang yang akan dijual siswa hanya

¹¹ Hasil observasi dikelas IV Mi Al-Amin Garahan Jember pada tanggal 01 Mei 2025

perlu melakukan interaksi jual beli dengan media yang sudah disediakan oleh guru diantaranya adalah uang mainan, dan daftar harga barang yang akan dipasarkan. *Market day* merupakan simulasi keadaan pasar di kehidupan nyata yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran disekolah.¹²

Proses pengembangan media *market day* didukung dengan adanya wawancara oleh ibu Nuzila Rohmania guru matematika kelas IV. Maka dari itu hasil observasi ini peneliti memunculkan ide dan pemikiran baru untuk mengembangkan suatu bahan ajar atau metode pembelajaran agar dapat memberikan Solusi kepada peserta didik yang kurang meminati pembelajaran matematika, maka sangat penting diterapkan sebuah metode, bahan ajar, alat peraga, media maupun model-model pembelajaran yang unik, menarik dan kreatif. Bahan ajar tersebut biasanya disebut dengan media pembelajaran atau alat bantu dalam proses belajar mengajar penggunaan bahan ajar tidak hanya pembentukan konsep anak tetapi dapat pula digunakan untuk pemahaman konsep, Latihan dan lain sebagainya. Oleh karena itu, matematika memegang peranan penting karena dengan belajar matematika secara benar daya nalar siswa dapat terolah.¹³

Menanggapi masalah tersebut, dibutuhkan suatu pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat mengubah persepsi siswa yang mengatakan matematika itu sulit dan membosankan akan menjadi mata Pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pada mata Pelajaran matematika khususnya pada materi menghitung penjumlahan bersusun

¹² Lina Andriyani, "Pelaksanaan kegiatan market day dalam menumbuhkan jiwa entrepreneurship anak usia dini di tk hom pim pa ciputat timur," *skripsi*, 2024.

¹³ Nuzila rohmania, diwawancarai oleh penulis, Garahan 28 februari 2025

peneliti akan mengembangkan salah satu bahan ajar berupa uang mainan dalam program *market day* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Mi Al-amin dalam mata Pelajaran matematika. Media ini sangat cocok untuk siswa kelas IV yang cara belajarnya masih kurang maksimal

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas,dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *market day* menggunakan uang mainan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas IV MI AL-Amin Garahan Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *market day* menggunakan uang mainan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas IV MI AL-Amin Garahan Jember?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Market Day* yang dikembangkan dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun kelas IV MI AL-Amin Garahan Jember?

C. Tujuan penelitian dan pengembangan

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *market day* menggunakan uang mainan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas IV MI AL-Amin Garahan Jember.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *market day* menggunakan uang mainan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas IV MI AL-Amin Garahan Jember.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Market Day* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan bersusun kelas IV MI AL-Amin Garahan Jember.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media *market day* menggunakan uang mainan.

1. Menghasilkan produk berupa media pengembangan *market day* yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu penjumlahan bersusun menggunakan kotak yang berisi uang mainan.
2. Bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam materi penjumlahan bersusun melalui simulasi jual beli yang diterapkan didalam proses pembelajaran yang menciptakan suasana menjadi lebih aktif dan menyenangkan
3. Dapat digunakan oleh guru dan siswa pada materi penjumlahan bersusun.
4. Bentuk media yang digunakan dalam *market day* yaitu berbasis simulasi kegiatan jual beli dengan perpaduan bahan cetak dan alat permainan edukatif. Media pembelajaran ini bersifat konkret, interaktif, dan kolaboratif.
5. Komponen yang disediakan dalam media ini berupa alat peraga dan properti *market day*.

- a) Lapak jualan atau miniature kios dari triplek/kardus
 - b) Uang mainan
 - c) Label produk: makanan, minuman, alat tulis, dll
 - d) Papan harga barang (berisi harga-harga barang yang akan dijual)
 - e) Struk barang/nota barang (berbentuk lkpd untuk mencatat jumlah barang yang dibeli untuk penjumlahan)
6. Desain tampilan dari produk
- Tampilan seperti penyimpanan kotak uang yang didesain menyerupai kotak uang. desain dan warna menyesuaikan.
7. Panduan untuk menggunakan media (kelompok) ;
- Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media *market day* menggunakan uang mainan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas IV MI Al-amin Garahan Jember. Media ini berupa uang mainan yang disediakan oleh guru.
- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - b. Masing-masing siswa berkumpul dengan kelompok yang sudah ditentukan.
 - c. Lalu Guru menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari yaitu penjumlahan bersusun.
 - d. Setelah guru menjelaskan materi, selanjutnya guru menjelaskan tentang bagaimana tata cara bermain media.
 - e. Sebelum itu guru memberikan uang sebanyak yang guru perintahkan misalkan 75 ribu jadi masing-masing siswa memegang uang

sebanyak 75 ribu, dan sebuah nota untuk menjumlahkan barang apa saja yang akan dibeli.

- f. Kemudian satu persatu dari masing-masing kelompok maju kedepan secara bergantian dan berbaris memanjang kebelakang.
- g. Kelompok yang maju kedepan membagi tugas ada yang menjadi penjual dan ada juga yang menjadi pembeli.
- h. Setelah itu siswa mulai bermain sesuai dengan intruksi yang telah guru sampaikan.
- i. Dan ini dilakukan secara bergantian sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan sampai selesai.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Ciri-ciri anak yang gemar berhitung merupakan titik tolak yang dilanjutkan dengan penciptaan berbagai media pembelajaran yang harus dikembangkan. *Market day* dengan media bantu uang mainan dapat membantu menyalurkan energi positif untuk anak. Siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat berfikir secara kritis. Cara belajar yang unik dapat menambah kreativitas siswa dalam proses belajarnya, melalui program *market day* menggunakan uang mainan bisa menambah daya ingat siswa.

Adapun pentingnya pengembangan *market day* tersebut adalah:

1. Bagi guru

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini sangat penting bagi guru karena dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran. Melalui media *Market*

Day, guru memiliki alternatif pembelajaran yang menarik dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami materi penjumlahan bersusun. Selain itu, kegiatan ini mendorong guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta membantu dalam meningkatkan kompetensi profesional guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran secara mandiri.

2. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam proses pembelajaran yang mendukung peningkatan mutu pendidikan. Media pembelajaran *Market Day* dapat dijadikan contoh praktik baik yang dapat digunakan oleh guru lain untuk diterapkan pada mata pelajaran atau materi yang berbeda. Dengan adanya pengembangan media yang menarik dan efektif, sekolah juga menunjukkan komitmennya dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta menjadi lembaga yang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan pendidikan.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian dan pengembangan ini memberikan kesempatan untuk menerapkan teori yang telah dipelajari ke dalam praktik nyata di lingkungan sekolah dasar. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peneliti tentang pengembangan media, tetapi juga membekali dengan pengalaman langsung dalam mengidentifikasi masalah, merancang solusi, serta menguji kelayakan media yang dikembangkan. Selain itu,

penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan bermakna bagi siswa.

F. Asumsi dan keterbatasan produk

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *market day* ini, diantaranya:

1. Asumsi dari peneliti ini merupakan kreasi dari media yang menggabungkan kegiatan jual beli kedalam lingkungan belajar. siswa dapat belajar sambil memainkan peran dalam kegiatan jual beli pada umumnya, dan alat bantu visual membuat pembelajaran lebih mudah dipahami. Memainkan peran juga dapat berfungsi untuk memotivasi siswa untuk mempunyai jiwa entrepreneurship dan khususnya membantu siswa dalam proses berhitung dalam mata pelajaran matematika.
2. Keterbatasan pengembangan media *market day*
 - a) media *Market Day* yang dikembangkan masih bersifat sederhana dan manual, sehingga belum berbasis digital yang mungkin lebih menarik dan fleksibel untuk pembelajaran di era teknologi saat ini.
 - b) Dalam penerapan materi masih berfokus pada penjumlahan bersusun saja, sehingga belum mencakup operasi hitung bilangan lainnya. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

G. Definisi istilah

Judul penelitian ini adalah “pengembangan media pembelajaran *market day* pada mata pelajaran matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV di madrasah ibtidaiyah (mi) al-amin garahan jember” untuk menghindari kebingungan mengenai arti judul, penting untuk mendefinisikan termonologi sebelum memberikan penjelasan dan konfirmasi, maka peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah proses sistematis yang merancang, membuat, dan mengevaluasi terhadap produk dari media pembelajaran yang akan digunakan melalui tahapan penelitian. Pengembangan ini merupakan salah satu Upaya untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik jika digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pengembangan dibutuhkan evaluasi dari beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi, serta uji coba yang dilakukan didalam kelas untuk mengetahui kelayakan media yang dihasilkan.

2. Media pembelajaran

Alat yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa. Dengan begitu proses pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan menjadikan suasana didalam kelas menjadi kelas yang nyaman. Media

mempunyai peran yang sangat penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

3. *Market day*

Market day berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti hari pasar, yang didalamnya terdapat sebuah kegiatan. Dimana siswa melakukan simulasi penjualan atau perdagangan menggunakan uang mainan yang dilakukan didalam kelas. Kegiatan *market day* melibatkan unsur interaksi sosial antar sesama teman, ada yang menjadi penjual dan ada yang menjadi pembeli. Siswa tidak perlu melibatkan barang-barang nyata seperti barang yang akan dijual siswa hanya perlu melakukan interaksi jual beli dengan media yang sudah disediakan oleh guru diantaranya adalah uang mainan, dan daftar harga barang yang akan dipasarkan. *Market day* adalah sebuah simulasi keadaan pasar di kehidupan nyata yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

4. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika disekolah dasar sangat penting dipelajari untuk fondasi utama dalam membangun pemahaman dan kemampuan matematika yang lebih kompleks dijenjang yang lebih tinggi. Matematika tidak hanya memberikan pemahaman tentang konsep-konsep dasar, tetapi juga melatih kemampuan berfikir siswa secara logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Pembelajaran matematika yang dilakukan secara efektif ditingkat sekolah dasar dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan

kemampuan kerja sama antar sesama, yang merupakan sebuah ketrampilan social yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari dan dalam konteks profesional dijenjang yang lebih tinggi.

Dengan memperkuat fondasi matematika sejak dini, peserta didik akan memiliki landasan yang kokoh untuk menghadapi materi-materi matematika yang lebih kompleks di jenjang Pendidikan yang lebih tinggi, serta untuk menghadapi tantangan di dunia nyata yang semakin memerlukan pemahaman yang baik dan luas.

5. Materi Penjumlahan bersusun

Operasi penjumlahan bersusun merupakan salah satu materi matematika yang sangat mendasar, terutama untuk siswa kelas IV sd. Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat memahami dan menguasai Teknik penjumlahan bersusun, dengan menghitung jumlah dua bilangannatau lebih dengan cara menuliskannya secara vertical kebawah dimulaidari kolom satuan, kemudian dilanjut dengan kolom puluhan, ratusan, dan seterusnya. Jika hasil penjumlahan pada suatu kolom melebihi 9 maka dilakukan penyimpanan. Hal ini menjadi keterampilan utama dalam menyelesaikan berbagai persoalan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan bersusun. Kesulitan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, minimnya penggunaan media penggunaan yang relevan, hingga rendahnya motivasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Berikut ini ada beberapa penelitian yang relevan sebelumnya, setelah ini peneliti akan memberikan Gambaran secara singkat tentang karya yang telah diterbitkan dari beberapa peneliti sebelumnya. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengukur seberapa layak produk yang akan diteliti, dengan melihat dan mengukur kelayakan dari peneliti sebelumnya, sejumlah penyelidik sebelumnya yakni:

1. Skripsi, Farhani Aftiansyah, 2024. Mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan universitas Muhammadiyah Sumatra utara medan dengan judul: “*pengembangan bahan ajar market day sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan siswa kelas IV di sdn 101788 marindal tahun ajaran 2024*”. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model pengembangan ADDIE, yaitu dengan menggunakan Langkah-langkah (analysis, design, development, implementation, evaluation).

Karena Langkah-langkah yang sistematis peneliti merancang bahan ajar *market day* menggunakan aplikasi canva premium dengan tiga tahap yaitu dengan menggunakan perancangan komponen bahan ajar, penyusunan materi, dan penyusunan instrument. Pada tahap pengembangan sudah mencakup validasi oleh para ahli materi, Bahasa

dan desain media, yang hasilnya menunjukkan bahwa bahan ajar *market day* ini layak digunakan untuk media pembelajaran disekolah.

Dari hasil penelitian ini diperoleh hasil validasi pada tahap pengembangan yang dilakukan oleh ahli materi, Bahasa dan desain media. Para validator menyatakan bahwa media pembelajaran *market day* ini layak di ujicoba tanpa revisi. Ahli materi menunjukkan media ini sangat valid dengan rata-rata 98%, dari ahli Bahasa menunjukkan 89,40%, dan dari ahli desain media mendapatkan rata-rata 98,4%, sehingga media bahan ajar *market day* layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kepraktisan bahan ajar ini melalui uji coba dalam tahap implementasi. Kepraktisan bahan ajar ini diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Respon guru pada bahan ajar *market day* ini memperoleh nilai 98,66% karena penggunaannya yang sangat praktis. Penilaian dari respon siswa (23 siswa) karna penggunaannya yang sangat praktis peneliti mendapatkan nilai 93,91%. Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar *market day* ini layak untuk di kembangkan sebagai media pembelajaran di kelas IV SDN 101788 Marindal.

Dari hasil penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dalam proses penelitiannya, persamaan penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE. sedangkan perbedaanya terdapat dalam media yang dikembangkan, media dalam penelitian ini menggunakan buku panduan yang dibuat menggunakan

aplikasi canva premium. Sedangkan media yang saya gunakan adalah media fisik berupa kotak uang.¹⁴

2. Journal Of Food And Culinary, karya Cita Eri Ayuning Tyas, Nur Hidayah (2022) yang berjudul “pengembangan panduan *market day* bagi anak sd sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan”.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yang di proses melalui lima tahap yaitu *need assessment, design, development, implementation, evaluation*. dikarenakan model tersebut disusun secara cermat untuk membantu siswa dalam proses belajarnya, buku ini bisa dikatakan layak karna telah dilakukan validasi oleh beberapa ahli sehingga bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil penelitian ini memiliki Tingkat validasi dari beberapa ahli yaitu sebagai berikut, hasil validasi dari ahli media peneliti memperoleh skor 56 dan nilai rata-rata skor 3,73 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa buku *market day* memiliki kualitas yang baik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam praktek kewirausahaan. Sedangkan untuk hasil validasi dari ahli materi peneliti memperoleh nilai skor 31 dengan nilai rata-rata 3,1 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang disediakan peneliti dalam buku *market day* sudah baik dan layak untuk disampaikan kepada siswa untuk membantu dalam praktek

¹⁴ Fahrani Aftiansyah, “pengembangan bahan ajar *market day* sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan siswa kelas IV di sdn 1017888 marindal,” in *pengembangan bahan ajar market day sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan siswa kelas IV SDN 101788 Marindal.*, 2024.

kewirausahaan. Yang terakhir yaitu validasi dari ahli pembelajaran peneliti mendapatkan skor 38 dengan nilai rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut telah menunjukkan bahwa buku *market day* sudah layak untuk diterapkan didalam kelas sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari hasil penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dalam proses penelitiannya, persamaan penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE. sedangkan perbedaanya terdapat dalam media yang dikembangkan, media dalam penelitian ini menggunakan media buku panduan *market day*. Sedangkan media yang saya gunakan adalah media fisik berupa kotak uang.¹⁵

3. Jurnal Of Elementary School (JOES), Sandy Aulia, Asep Sukenda Egok, Fitria Lestari. (2023) yang berjudul "*pengembangan media kotak berhitung penjumlahan dan pengurangan*". Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan R&D dengan model pengembangan 4-D, yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*).

Hasil penelitian ini memiliki Tingkat validasi dari beberapa ahli yaitu sebagai berikut: Analisis penilaian ahli Bahasa memperoleh skor 19 dengan nilai rata-rata 0,79 dengan kategori cukup tinggi. Analisis penilaian validasi ahli materi memperoleh skor 26 dengan nilai rata-rata 0,81 dengan kategori tinggi. Analisis penilaian ahli media memperoleh

¹⁵ Cita Eri Ayuningtyas dan Nur Hidayah, "Pengembangan Panduan Market Day bagi Anak SD Sebagai Internalisasi Jiwa Kewirausahaan," *Journal of Food and Culinary* 5, no. 2 (2022): 66–75, <https://doi.org/10.12928/jfc.v5i2.6881>.

skor 28 dengan nilai rata-rata 0,87 dengan kategori tinggi. Dan yang terakhir yaitu hasil reputasi seluruh validator mendapat skor 28 dengan nilai rata-rata 0,87 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media kotak berhitung ini mendapatkan nilai kevalidan sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil kevalidan ini diambil dari hasil pengisian angket dari beberapa ahli dan hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Nawangsasi. Terdapat persamaan dan perbedaan dalam proses penelitiannya, persamaannya yaitu sama-sama menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan kotak berhitung yang berisi soal dan jawaban. Sedangkan media yang saya gunakan adalah media fisik berupa kotak uang.¹⁶

4. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Umami Nazila Nur Dini, Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. (2024). "*pengembangan modul pembelajaran matematika materi penjumlahan di SD*".

Hasil dari penelitian diatas dengan jumlah sampel 30 anak. Media ini berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil tes sebelum menggunakan modul matematika, siswa mendapat nilai rata-rata 78,79 pada pretest. Sedangkan setelah menggunakan modul matematika nilai rata-rata siswa pada posttes sebesar

¹⁶ Sandy Aulia, Asep Sukenda Egok, dan Fitria Lestari, "Pengembangan Media Kotak Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan," *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (2023): 496–506, <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7097>.

91,38 maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu modul matematika juga dinyatakan layak atas dasar perolehan nilai oleh dua ahli yaitu ahli media dengan nilai rata-rata 98,44% dan ahli materi dengan nilai rata-rata 91,25 dan mendapatkan kategori “sangat layak”.

Dari hasil penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dalam proses penelitiannya, persamaannya terdapat pada pengembangan media, materi yang digunakan. sedangkan perbedaannya terdapat dalam bentuk produk, jenis produk, target kelas. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan modul ajar yang berisi tentang cerita sedangkan dalam penelitian saya media yang saya gunakan adalah media fisik berupa kotak uang.¹⁷

5. Jurnal matematika dan ilmu pengetahuan, Ibrahim Fachruddan, (2024). dengan judul “*pengembangan media pembelajaran matematika berbasis educaplay materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II sekolah dasar*”. media pembelajaran matematika berbasis educaplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan. media educaplay merupakan media yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam media pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa.

Hal ini bisa dibuktikan dari hasil penilaian validasi dari para ahli yaitu, ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan ahli materi materi educaplay mendapatkan nilai rata-rata 92,5% dan mendapatkan

¹⁷ Umi Nazila NurDini dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan di SD,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2024): 1–15, <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.716>.

kategori sangat valid, ahli Bahasa mendapatkan nilai rata-rata 97,14% dengan kategori sangat valid. Dan yang terakhir penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 98% dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu penggunaan media educaplay efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan didalamnya, persamaannya yaitu sama-sama materi penjumlahan, jenjang sekolah. Sedangkan perbedaannya terdapat dalam media pembelajaran, sifat media, aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran menggunakan modul ajar yang berisi soal cerita Sedangkan media yang saya gunakan adalah media fisik berupa kotak uang.¹⁸

Table 2.1
Penelitian terdahulu

No	Nama dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Fahani Aftiansyah, (2024). “pengembangan bahan ajar market day sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan siswa kelas IV di sdn 101788 marindal”.	- Jenis penelitian - Subjek sasaran - Pembelajaran CTL - Mengembangkan alat bantu	- Tujuan dari media pembelajaran - Media - Materi - Tempat penelitian
2	Cita Eri Ayuningtyas, Nur	- Jenis penelitian - Sama-sama	- Tujuan dari media pembelajaran

¹⁸ Natasya Amelia Fanani et al., “pengembangan media pembelajaran matematika berbasis educaplay materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II sekolah dasar” 1, no. 2 (2024): 21–32.

	Hidayah (2022). “pengembangan panduan <i>market day</i> bagi anak sd sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan”.	pengembangkan produk - Sasaran	- Produk yang dikembangkan - Tempat penelitian - Capaian pembelajaran
3	Jurnal Of Elementary School (JOES), Sandy Aulia, Asep Sukenda Egok, Fitria Lestari. (2023) yang berjudul “ <i>pengembangan media kotak berhitung penjumlahan dan pengurangan</i> ”.	-keduanya sama-sama untuk mencipatakan atau mengembangkan alat pembelajaran -materi -jenjang Pendidikan - sama-sama menggunakan R&D	-jenis media yang diciptakan atau dikembangkan -tempat penelitian -kelas - 4-D (Define, designe,develop,disseminate
4	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Umami Nazila Nur Dini, Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. (2024). “ <i>pengembangan modul pembelajaran matematika materi penjumlahan di SD</i> ”.	- Jenis penelitian - Mata pelajaran - Tingkat Pendidikan - Sama-sama mengembangkan produk	- Jenis produk - Strategi pembelajaran - Pendekatan
5	Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan, Ibrahim Fachruddan, (2024). dengan judul “ <i>pengembangan media</i> ”	- Penelitian R&D - Mata pelajaran - Sasaran	- Media pembelajaran - Pendekatan - Tempat penelitian - Kelas

	<i>pembelajaran matematika berbasis educaplay materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II sekolah dasar”.</i>		
--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas diketahui perbedaan dan persamaan dari beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual. Persamaan tersebut terlihat dari penggunaan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, instrumen yang digunakan seperti angket validasi ahli, angket respon siswa, dan lembar observasi juga sejalan dengan penelitian-penelitian serupa. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi ciri khas dalam penelitian ini. Media yang dikembangkan menggunakan konsep *Market Day*, yaitu simulasi kegiatan jual beli yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sementara sebagian besar penelitian lain lebih banyak menggunakan media alat peraga visual, atau permainan edukatif lainnya. Selain itu, fokus materi dalam penelitian ini adalah penjumlahan bersusun untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah, yang membedakannya dari penelitian lain yaitu mengangkat materi atau jenjang kelas yang berbeda. Dengan

demikian, penelitian ini memiliki kontribusi tersendiri dalam pengembangan media pembelajaran Matematika yang sederhana namun bermakna, terutama dalam lingkungan sekolah dasar berbasis keagamaan seperti Madrasah.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif Dalam Matematika

a. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin medius, yang mempunyai arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” dalam arti harfiah. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai pendorong informasi dalam pembelajaran dari guru kepada siswa. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membuat informasi lebih mudah dipahami, diorganisasikan, dan disajikan secara visual oleh peserta didik. Pembelajaran adalah suatu interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar, termasuk media pembelajaran berupa grafik, foto, atau materi elektronik, dan kondisi pembelajaran dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dan ketrampilan yang didapat dalam proses pembelajaran.¹⁹

b. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media atau alat bantu untuk memfasilitasi kegiatan proses belajar siswa, agar dapat mempermudah guru dalam berinteraksi dengan siswa, dan dapat

¹⁹ Hariaty¹, Nisa², dan Suriani³, “Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

menumbuhkan suasana belajar yang kondusif dan terarah. Integrasi dalam pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika dan merangsang minat mereka pada tujuan. Untuk mencapai tujuan ini sangat diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif, inovatis, dan suportif, yang Dimana pembelajaran interaktif merupakan kegiatan yang menjanjikan.²⁰

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media yang bervariasi dapat mempengaruhi kecepatan terhadap pemahaman anak. Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang bisa kita gunakan dalam proses pembelajaran yang tentunya sangat membantu bagi pendidik. Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai daya Tarik untuk mengajak siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran yang disajikan. Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan oleh beberapa alasan tentunya hal tersebut dapat menjadi penghambat dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang mengakibatkan siswa akan sulit memahami apa yang telah guru sampaikan²¹.

Ada beberapa macam media pembelajaran sederhana yang cocok untuk dipraktekkan.

²⁰ Alifia Nisa Maghfiroh, Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, dan Siti Nikhlatus Salma, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (2024): 55–64, <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>.

²¹ Nasron Nasron et al., "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–57.

1. Media audio

Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi dari suara berupa audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media ini berkaitan erat dengan indra pendengaran, media ini dapat menyampaikan pesan Bahasa lisan atau kata-kata. Contoh media audio seperti radio, tape recorder, telepon, dan lain-lain.

2. Media visual

Media ini mengandalkan media penglihatan salah satu alat yang dapat digunakan yaitu proyektor. Pesan yang akan disampaikan disajikan dalam bentuk-bentuk visual dan berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan ide atau fakta yang mungkin dapat mudah dicerna dan diingat. Media visual ini terdapat dua macam yaitu: visual Gerak seperti film bisu, dan visual diam seperti foto.

3. Media audio visual

Media ini menggunakan pembelajaran yang menggabungkan antara media audio (suara) dan media visual (gambar). Kedua media ini memanfaatkan kedua indra penglihatan untuk melihat dan indra pendengar untuk mendengar. Dengan menggunakan kedua indra ini dapat membantu menyampaikan pesan secara mudah dan cepat untuk dipahami.²²

²² M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2022): 95, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

2. Pengertian Media Pembelajaran Market Day

a. Media pembelajaran *market day*

Market day berasal dari Bahasa Inggris yang mempunyai arti hari pasar. Secara umum pasar diartikan sebagai tempat untuk kegiatan jual beli bagi pembeli dan penjual. Penjual menawarkan barang atau jasa sesuai dengan kesepakatan Bersama pembeli. Ciri khas dalam kegiatan ini yaitu sebuah interaksi antara pembeli dan penjual agar mendapatkan sesuatu yang bermanfaat, penjual mendapatkan jumlah keuntungan yang didapat sedangkan pembeli mendapatkan barang yang diinginkan. *market day* dapat dilakukan melalui kegiatan proses jual beli, hal ini anak belajar cara menghitung, mempromosikan dagangannya kepada para pembeli.²³

Market day didefinisikan sebagai strategi atau media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran matematika pada anak sekolah dasar. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *market day* banyak memberikan pengaruh positif bagi siswa dalam perkembangan berfikirnya, beberapa manfaat lain yang dapat mereka peroleh seperti melatih kemampuan social anak, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan untuk mengekspresikan diri.²⁴

²³ Nur Hidayah dan Citra Eri Ayuningtyas, *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*, 2022.

²⁴ Andriyani, "Pelaksanaan kegiatan *market day* dalam menumbuhkan jiwa entrepreneurship anak usia dini di tk hom pim pa ciputat timur."

Pendekatan menggunakan *market day* ini merupakan proses pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam memberikan informasi yang lebih luas dan mendalam kepada peserta didik. Kegiatan *market day* dapat mengembangkan potensi anak dalam mengenal uang pecahan. Seperti membantu anak mengetahui harga suatu barang, cara melayani konsumen, menghitung uang hasil penjualan, dan mampu menghitung uang hasil kembalian.²⁵

b. Kelebihan dan manfaat *market day*

market day merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran, selain itu *market day* juga merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai bentuk kegiatan dalam proses jual beli atau bisa kita sebut dengan *market day* program dan media ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

1. Pengembangan media ini dapat meningkatkan skill dalam proses berhitung anak melalui program *market day*. Seperti ketrampilan dalam belajar, kreativitas, rasa percaya diri, bertanggung jawab, cakap, teliti, mandiri, tidak mudah putus asa, dan dapat mengajak siswa untuk bersosialisasi terhadap teman-temannya.
2. Selain dapat mempermudah siswa dalam menghitung, pengembangan media ini juga dapat membangun jiwa berwirausaha peserta didik untuk menjadi pembeli dan penjual

²⁵ eneng lisna Maesaroh, "Demonstrasi *market day* untuk meningkatkan keterampilan mengenal nilai pecahan uang pada pembelajaran matematika kelas ii sdn 1 kebonpedes.," *jurnal ilmiah pendidikan dasar* 09 (2024).

yang baik, benar dalam menjalankan peran dalam Masyarakat dan dapat melatih karakter penting yaitu sikap jujur.

3. Pengalaman yang dilakukan dalam kegiatan *market day* ini dapat memberikan pengetahuan baru dalam menumbuhkan berbagai sikap dan karakter yang berguna di masa depan anak. Kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan rasa ketertarikan dalam belajar terlebih pada mata Pelajaran matematika yang sangat sangat jarang disukai oleh peserta didik.²⁶

3. Nilai Kesetaraan Pecahan Mata Uang

Mata uang adalah alat transaksi dalam melakukan proses jual beli disuatu negara. Dan mempunyai nilai mata uang yang berbeda disetiap negara diberbagai belahan dunia. Uang adalah suatu benda yang bisa diterima dalam pembayaran untuk mendapatkan barang. Didalam market day media uang mainan sangat berpengaruh dalam proses berhitung anak, melalui pembelajaran secara nyata untuk membantu proses pembelajaran lebih mudah, karna siswa tidak hanya membayangkan apa yang guru sampaikan.²⁷

Adapun fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari adalah sebagai berikut:

1. Alat transaksi atau alat tukar menukar

²⁶ Hidayah dan Ayuningtyas, *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*.

²⁷ Maesaroh, "Demonstrasi market day untuk meningkatkan keterampilan mengenal nilai pecahan uang pada pembelajaran matematika kelas ii sdn 1 kebonpedes."

Uang dalam kehidupan kita disebut juga dengan alat untuk mempermudah manusia untuk mendapatkan sesuatu yang bermanfaat, sebelum adanya alat transaksi uang manusia mendapatkan sesuatu yang dia inginkan menggunakan sistem barter tukar menukar barang menggunakan barang. Namun perkembangan saat ini manusia menggunakan uang sebagai alat transaksi untuk mendapatkan barang atau jasa yang diinginkan.

2. Satuan hitungan

Uang dapat dijadikan sebagai pengukur nilai barang atau jasa, dengan adanya uang pada saat ini dapat mempermudah Masyarakat untuk melakukan perhitungan agar mendapatkan barang dan jasa yang diinginkan.

3. Penimbung kekayaan

Uang juga bisa digunakan sebagai tolak ukur kekayaan manusia, menabung sebagai fungsi dari sekunder dari uang agar dapat mendukung keuangan anggota Masyarakat karna dapat membantu mereka untuk dimasa depan.

Berdasarkan kesimpulan di atas uang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, dalam perekonomian, uang bisa digunakan untuk mempermudah transaksi barang dan jasa sesuai dengan kebutuhan yang mereka butuhkan, kehadiran uang pada zaman sekarang ini sangat membantu manusia baik individu maupun kelompok.

Ada beberapa jenis mata uang yang beredar dalam kehidupan Masyarakat. Adapun jenis-jenis mata uang tersebut adalah sebagai berikut.

a. Uang bernilai penuh

Mata uang yang mempunyai nilai fisik sama dengan nilai nominalnya, yang biasa di sebut dengan istilah full bodied money.

b. Uang token

Mata uang ini mempunyai nilai intrinsik. Uang kertas atau uang koin biasanya di masukkan dalam uang token money

c. Uang kertas

Uang kertas ini adalah uang yang terbuat dari kertas dengan gambar dan cap tertentu sebagai alat transaksi yang sah.

d. Uang logam

Uang ini terbuat dari logam yaitu emas, dan perak.dengan bentuk yang mudah di kenali dan tidak mudah hancur atau tahan lama, dan bisa di bagi menjadi satuan yang lebih kecil tanpa mengurangi nilai.

4. Uang giral

Uang ini merupakan pembayaran melalui transfer bank atas nama perorangan atau badan hukum.²⁸

Peran media pembelajaran merupakan bagian penting dalam menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran,

²⁸ Rahayu Indah Anggraeni, Dini Astri Wijayanti, dan Eva Dwi Kurniawan, "Implementasi Fungsi Uang Pada Sistem Perekonomian Dalam Novel Negeri Para Bedebah Karya Tere Liye," *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Kreatif* 2, no. 1 (2023): 80–88, <https://doi.org/10.59024/jumek.v2i1.279>.

pentingnya ketersediaan media pembelajaran tentunya berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam belajar.²⁹ Pembelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media menjadikan anak-anak seolah bermain, asik dalam proses pembelajarannya. Salah satu penyajian dalam kegiatan *market day* ini dengan menggunakan uang mainan. Uang mainan merupakan benda yang hampir mirip dengan uang asli yang mempunyai nilai mata uang sama dengan uang asli namun bisa dibedakan dengan mudah oleh setiap pengguna. Pada uang mainan terdapat gambar kartun atau bentuk dari uang mainan tersebut lebih kecil dari uang aslinya. Selain media uang mainan yang dapat mengoptimalkan semangat belajar siswa, guru perlu memilih pendekatan belajar mengajar yang dianggap tepat dan efektif untuk mencapai sasaran.

4. Pengertian Pembelajaran Matematika

a. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika disekolah dasar menjadi pondasi utama didalam dasar Pembangunan pengetahuan siswa, Pembelajaran matematika perlu di ajarkan kepada siswa sebagai bekal mereka diantaranya kemampuan untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama. dalam pembelajaran matematika peserta didik di haruskan dapat berpikir secara kritis untuk menyelesaikan masalah atau berbagai sumber yang terkait penemuan. Konsep matematika yang ditulis secara tersusun dalam bentuk simbol

²⁹ Yira Dianti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. November (2017): 5–24.

dengan bahasa yang dipilih sangat mudah dipahami dan dicermati. Pembelajaran matematika menjadi salah satu pembelajaran terpenting dalam kurikulum sekolah dasar. Hal ini dikarenakan matematika lebih dari sekedar sekumpulan rumus dan perhitungan, tetapi matematika juga mencakup pemikiran logis, pemahaman konseptual, serta keterampilan dalam pemecahan masalah yang penting untuk perkembangan kecerdasan siswa.³⁰

b. Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian menggunakan nalar yang berfikir secara logika. Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran yang berkaitan erat dengan Pendidikan yang Dimana setiap peserta didik harus memahami cara berhitung yang benar. Baik dalam satuan Pendidikan dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah akhir (SMA). Oleh karena itu pembelajaran matematika sangat penting dipelajari dan merupakan syarat utama dalam jenjang Pendidikan selanjutnya.³¹

Kemampuan matematika secara psikologis sangat berperan penting bagi kehidupan manusia karena dapat membantu manusia untuk lebih berfikir secara logis, dalam mencerna ilmu pengetahuan lainnya. Didalam ilmu matematika tidak akan terlepas dari perhitungan seperti penjumlahan, membilang, menambah, mengurangi,

³⁰ Rasilah⁵ Fatikha Tuljanah¹, Fitriyani², Maulidatul Khasanah³, Nurlita Lestari⁴, “permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar,” *jurnal pendidikan dan pengajaran* 2, no. 3 (2024): 454–74.

³¹ Nuriana Rachmani Dewi dan Adi Satrio Ardiansyah, *dasar dan proses pembelajaran matematika, Sustainability (Switzerland)*, vol. 11, 2022.

mengalikan, dan membagi. Pentingnya pembelajaran matematika yang Dimana kebanyakan siswa kurang menyukai matapelajaran ini guru ditekankan untuk mampu menyiapkan pembelajaran matematika dengan matang, sehingga apa yang menjadi tujuan guru dalam proses pembelajaran tercapai sesuai dengan yang di inginkan.³²

c. Penjumlahan

Operasi hitung pada bilangan ada 4 macam, yaitu operasi tambah, operasi kurang, operasi kali, dan operasi bagi. Dasar dari keempat operasi tambah adalah operasi tambah. Invers dari operasi tambah adalah operasi kurang. Operasi kali merupakan penjumlahan berulang, sedangkan invers dari operasi perkalian adalah operasi bagi. Pengembangan dari keempat operasi diatas adalah operasi perpangkatan dan logaritma. Sifat-sifat ini sangat penting untuk dipelajari hingga kejenjang perguruan tinggi, oleh karena itu perlu dipelajari sifat-sifat dasar operasi hitung ini.³³

Penjumlahan merupakan operasi hitung paling mendasar dalam mata Pelajaran matematika yang menggabungkan dua bilangan atau lebih untuk mendapatkan hasil dari perhitungan penjumlahan bersusun. Hal ini merupakan salah satu konsep fundamental dalam mata pelajaran matematika yang banyak sekali digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan yang dijumlahkan disebut “suku” dan

³² Syarifah Farhana et al., “Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar,” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 507–11.

³³ Mohammad Kholil, *Matematika Dasar Untuk PGSD/PGMI*, [Http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/13032](http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/13032), 2022, <http://digilib.uinkhas.ac.id/13032>.

digabungkan menggunakan tanda (+). Contoh dalam penjumlahan sederhana seperti $3+1 = 3$, bilangan 3 dan 1 disebut suku yang digabungkan untuk mendapatkan hasil 4.³⁴

5. Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning)

CTL (contextual teaching and learning) adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan dikehidupan nyata siswa agar dapat membantu dalam proses belajarnya. Pembelajaran kontekstual learning merupakan sebuah pembelajaran yang dapat memberikan dukungan dan juga dapat menambah pemahaman konsep dalam menyerap materi dalam pembelajaran sehingga mampu memperoleh makna dari apa yang telah dipelajari disekolah merupakan kegiatan yang pernah dilakukan siswa dalam keddidupan sehari-hari.³⁵ Seperti media pembelajaran *market day* media ini mensimulasikan kegiatan jual beli yang didesain untuk kegiatan pembelajaran didalam kelas khususnya dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan bersusun. Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

6. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika

Teori konstruktivisme merupakan sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran yang menekankan siswa harus membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman langsung, refleksi, dan interaksi social.

³⁴ Yulia Palupi, M Pd, dan M Pd, “analisis kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan bersusun pada peserta didik kelas II sd negri kepek tahun pelajaran 20,” 2025, 119–28.

³⁵ Edward Harefa et al., *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*, 2024.

Peserta didik harus terlibat secara aktif dengan kegiatan pembelajaran, merefleksikannya, menghubungkannya dengan apa yang telah mereka ketahui, dan menciptakan struktur pengetahuan baru bila diperlukan. Meskipun hal ini dapat terjadi dalam format ceramah, hal ini memerlukan motivasi dari peserta didik dan fasilitasi yang efektif dari guru.³⁶

Konstruktivisme ini berpusat pada siswa, sehingga dapat membangun pengetahuan dari pengalaman yang pernah dialami. Disaat proses pembelajaran siswa pasti akan merasakan penekanan, siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajarnya. Bukan hal lain siswa juga harus bertanggung jawab atas apa yang mereka peroleh sendiri dari proses belajarnya. Keaktifan mereka dalam belajar sangat membantu dalam proses pembentukan jati diri. Oleh karena itu media pembelajaran *market day* berpusat pada siswa karena mereka diberi kesempatan untuk mengembangkan sendiri pengetahuannya.³⁷

7. Teori Kognitif

Teori perkembangan kognitif piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana beradaptasi dengan anak dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot, dan makanan, serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua dan teman. Tahap perkembangan ini memasuki tahap operasional yang Dimana siswa kelas

³⁶ Harefa et al., buku ajar: teori belajar dan pembelajaran.

³⁷ Setiyani Setiyani, Wiena Safitri, dan Alfi Satria, "Analisis Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Pada Buku Matematika Kelas 5 Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga," no. 4 (2024).

IV sudah memasuki umur 9-10 tahun didalam teori kognitif Piaget siswa yang berumur 7-11 tahun sudah mampu berfikir secara logis dan mereka sudah mulai belajar untuk mempresentasikan objek dengan gambar dan kata-kata.³⁸ Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kecerdasan adalah kemampuan memecahkan masalah, membuat karya atau produk, yang merupakan konsekuensi dalam satu keadaan budaya atau Masyarakat tertentu. Kecerdasan yang dimiliki oleh manusia dapat dikembangkan terus menerus hingga dapat menciptakan manusia yang unggul.³⁹



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

³⁸ Harefa et al., *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.

³⁹ Nilta Nur Af'idah dan Mohammad Kholil, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di SD Hidayatul Murid Full Day Ampel Wuluhan Jember," *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 2 (2021): 103–22, <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v2i2.65>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Research and Development (R & D) adalah metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁰ Pemanfaatan media dan pengembangan yang diawali dengan penciptaan dan penyempurnaan berbagai bentuk media pembelajaran dan melibatkan anak dalam belajarnya. Media yang memanfaatkan permainan menggunakan uang mainan sebagai alat untuk bertransaksi, hal ini bisa memicu semangat dan rasa keingintahuan siswa pada Pelajaran matematika.

Dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE, model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi *Analyze* (Analisa), *Design* (Desain atau Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan) dan *Evaluate* (Evaluasi).⁴¹ Alasan dalam memilih model ADDIE adalah model penelitian ini lebih mudah diimpelentasikan kepada siswa dan juga akan lebih mempermudah siswa untuk memahami dengan cepat dan tepat , dikarenakan umumnya para siswa lebih menyukai pembelajaran yang langsung terjun ke

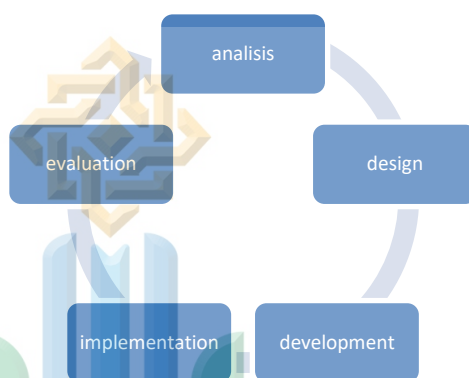
⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.

⁴¹ Hamdan Husein Batubara, "Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran," *Media Pembelajaran Efektif*, no. November (2020): 82, chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.researchgate.net/profile/Hamdan-Batubara/publication/346496336_Model_Penelitian_dan_Pengembangan_Media_Pembelajaran/links/5fc526f3a6fdcc6706c4b06e/Model-Penelitian-dan-Pengembangan-Media-Pemb.

praktik nya. Dan juga setiap tahap yang dilakukan terdapat evaluasi dan revisi sehingga hasil yang didapatkan dapat lebih baik.

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Adapun tahap tahap model ADDIE bisa diilustrasikan pada gambar berikut :



Gambar 3.1

Tahapan pengembangan ADDIE

1. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan dalam upaya mencari kesulitan siswa dalam memahami materi penjumlahan bersusun dan menata secara sistematis data yang telah terkumpul untuk meningkatkan pemahaman penelitian tentang kasus yang diteliti dan mengkajinya sebagai temuan bagi orang lain. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan siswa kelas IV.

Adapun tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada pengumpulan data dan informasi tentang sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang bersangkutan dan bahan ajar yang digunakan setiap proses pembelajaran, serta kurikulum yang diterapkan di sekolah. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru dan peserta didik, Observasi dikelas, dan dokumentasi dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Garahan Jember.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang materi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun tahap ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Garahan Jember. untuk mengumpulkan semua informasi tentang pelajaran Matematika materi Penjumlahan Bersusun. Dalam analisis ini guru menggunakan buku paket dari kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi badan standar, kurikulum, dan asesmen Pendidikan pusat perbukuan. Yang disediakan oleh pemerintah untuk kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Garahan Jember.

2. Desain (*design*)

Pada tahap desain peneliti melakukan perancangan produk berupa media pembelajaran *market day* berupa kotak uang yang akan digunakan

pada mata pelajaran matematika dalam materi penjumlahan bersusun. Perancangan ini meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan alur kegiatan, pemilihan materi, merancang media pembelajaran dan Menyusun perangkat pembelajaran. Media *market day* didesain agar siswa dapat belajar mengenai penjumlahan bersusun dengan melakukan simulasi jual beli menggunakan uang mainan. pada tahap ini peneliti Menyusun sebuah materi berupa harga barang dengan menggunakan aplikasi canva yang akan tempelkan didepan kotak uang yang akan dibeli oleh siswa tersebut, jadi siswa membeli barang yang sudah tersedia di daftar jualan sesuai dengan harga yang telah ditentukan. Hal ini akan di muat dalam pembuatan modul ajar. Serta Menyusun instrument penilaian seperti lembar validasi yang akan di isi oleh para ahli dan angket respon peserta didik,

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yaitu mengembangkan bahan ajar berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar yaitu:

- a. Pemilihan bahan yang akan dijadikan sebagai media kombinasi *market day*. Dalam tahap ini, dibuatlah alat bantu berupa kotak uang dan alat bantu lainnya seperti lembar harga barang, uang mainan,serta nota pembelian untuk mencatat barang yang sudah dibeli.

- b. Melakukan review bahan ajar dengan memvalidasikan bahan ajar tersebut kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.
- c. Revisi berdasarkan masukan dengan memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan kritik, serta masukan dari validator ahli materi, ahli media.

4. Penerapan (*Implement*)

Pada tahap ini merupakan implementasi dari media yang telah dikembangkan dengan persiapan yang cukup matang. Tahap implementasi ini bertujuan untuk menguji media melalui respon siswa serta kelayakan media oleh para ahli. Pada tahap ini dilakukan uji Kelayakan media *Market Day*. langkah yang dilakukan dalam mengetahui kelayakan media ialah dengan pengisian angket Validator Ahli pembelajaran dan angket respon siswa dengan dilakukan uji kelayakan kepada peserta didik kelas IV MI Al Amin.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan bersusun. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, seperti melihat hasil lembar kerja siswa dalam kegiatan *market day* berlangsung, observasi langsung oleh guru mata pelajaran matematika, wawancara singkat dengan siswa.

sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan dengan memberikan angket respon siswa, dan wawancara guru. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁴²

Validasi yang dilakukan oleh para ahli dan tanggapan siswa inilah yang menjadi dasar langkah evaluasi. Kelemahan dan kekurangan yang ditemukan pada tahap implementasi ini bisa dijadikan perbaikan dari bahan ajar yang dikembangkan. Jika hasil yang didapat dinilai valid maka bisa dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

C. Uji Coba Produk

Tujuan uji coba dalam produk ini adalah untuk mengumpulkan data yang bisa digunakan dalam menilai manfaat, efisiensi, dan keunikan produk produk.

1. uji coba skala kecil

tujuan dari uji coba skala kecil ini yang pertama untuk mengetahui kekurangan awal produk disini peneliti Mengidentifikasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa atau masih terdapat kesalahan teknis dan materi, kedua untuk mengukur Tingkat keterpahaman dan ketertarikan siswa dalam materi dan Melihat apakah siswa mudah memahami isi media dan tertarik untuk menggunakannya, ketiga mendapat masukan awal dari guru masukan dari

⁴² Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

guru dapat digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diuji secara luas.

mengevaluasi kemajuan dan kelayakan media pembelajaran *market day*, uji coba dalam skala kecil ini diikuti oleh sejumlah siswa dikelas IV berjumlah 7 orang anak.

2. Uji coba skala besar

Uji coba skala besar bermaksud untuk mengetahui sebuah kelayakan dan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran secara nyata menggunakan media pembelajaran *market day* yang sudah final. Uji skala besar ini diikuti oleh seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa .

D. Desain Uji Coba

Dalam uji coba ini memberikan penjelasan tentang evaluasi produk maka produk akan di Uji coba dengan tujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, sehingga produk dapat ditingkatkan. Dan agar mengetahui kelayakan dari sebuah produk yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1. Subjek uji coba

Pada penelitian kali ini, Subjek uji coba meliputi 2 dosen, 1 guru kelas dan peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan Jember:

a. Ahli Materi (Matematika)

Ahli materi merupakan Seseorang yang berkompeten dan menguasai suatu materi pelajaran yang berhubungan dengan mata

pelajaran yang akan diteliti. Validator ahli materi dilakukan oleh ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. salah satu dosen matematika Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Oleh karenanya peneliti memilih ahli materi dan praktisi angket berdasarkan keahlian validator terkait materi penjumlahan bersusun.

b. Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang Yang berpengalaman di bidang media pembelajaran. validator ahli materi dilakukan oleh Dr. Nino Indrianto, M.Pd. salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Yang diharapkan dapat memenuhi standart kualitas serta mampu mendukung proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan seorang guru yang bersangkutan dalam Pelajaran Matematika Dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Garahan Jember. Yaitu ibu Nuzila Rohmania, S.Pd

d. Peserta didik Kelas IV

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan Jember, yang berjumlah 22 peserta didik.

2. Jenis Data

Data digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dibagi menjadi 2, Diantaranya:

a. Data Kualitatif

Data Kualitatif meliputi observasi partisipasif, wawancara secara mendalam, dokumen dan data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator para ahli serta respons siswa sebagai bahan revisi media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang diolah dari perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket yang diberikan kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dan angket siswa.

3. Instrument Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sebagai pendekatan pengumpulan data. Untuk mengetahui apakah media *Market Day* perlu dan valid, peneliti melakukan wawancara; dan dokumentasi, termasuk bahan arsip, nomor tertulis, dan gambar, digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi.

a. observasi

Observasi dalam penelitian merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi dari tempat penelitian dengan cara mengamati secara langsung kondisi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam observasi ini saya melakukan dua kali observasi untuk memastikan bahwa analisis yang saya lakukan benar adanya.

b. Wawancara

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi awal yang berhubungan dengan media dan bahan ajar yang di gunakan dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran, kesulitan dan hambatan siswa dalam belajar, motivasi belajar, bahan ajar dan kondisi ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Matematika dan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan. Pada tanggal 01 mei 2025 peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan. Adapun hasil wawancara tersebut ialah sebagai berikut:

1. Apa saja tugas dan tanggung jawab bapak sebagai kepala sekolah?
Karna saya sebagai kepala sekolah jadi disini saya mempunyai banyak sekali tugas seperti membimbing guru serta siswa dalam melaksanakan program pembelajaran, membuat visi misi sekolah, mengelola administrasi sekolah dik.
2. Disekolah Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan terdapat berapa kelas pak? Terdapat 6 kelas 1-6
3. Apa ada kegiatan rutinan yang diunggulkan dalam sekolah ini pak?
Ada program membaca surah-surah pendek, do'a sehari-hari, asmaul husna yang menjadi kegiatan rutinan sebelum memasuki ruang kelas dan sholat dzuhur berjamaah sebelum pulang sekolah.

4. Apakah sarana dan prasarana maupun fasilitas di sekolah ini sudah dirasa cukup pak? Sarana dan prasarana sudah cukup memadai namun ada fasilitas yang belum terpenuhi, seperti proyektor disetiap kelas dan fasilitas kamar mandi yang rusak sehingga siswa harus kesungai.

Pada tanggal 05 mei 2025 peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan. Adapun hasil wawancara tersebut ialah sebagai berikut:

1. Apa kesulitan yang ibu hadapi selama mengajar dikelas IV? Mungkin karna dikelas IV dominan lebih banyak laki-laknya dari pada perempuannya sehingga Ketika kegiatan berlangsung anak-anak masih susah di atur
2. Apa metode pembelajaran yang ibu gunakan saat mengajar dikelas? Saya menggunakan metode ceramah dan latihan soal mbak.
3. Selain metode ceramah apa ibu pernah menggunakan media pembelaran? Pernah namun saya jarang menggunakan media pembelajaran
4. Jenis media seperti apa yang ibu gunakan? Jika ada materi yang mengharuskan ada contoh peristiwa seperti Sejarah itu saya menggunakan laptop dan sound mini untuk memperlihatkan sebuah video yang berisikan Sejarah.

5. Mengapa ibu jarang menggunakan media pembelajaran? Karna media pembelajaran membutuhkan persiapan, saya sudah repot membuat persiapan pembelajaran untuk mengajar, lalu jadwal mengajar yang padat dan waktu pembelajaran yang sangat sedikit sehingga saya tidak mampu dalam memuat media pembelajaran.
6. Apa dalam materi penjumlahan bersusun ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran? Untuk matematika saya hanya menjelaskan dipapan tulis mbak
7. Apa kesulitan dalam menyampaikan materi penjumlahan bersusun bu? Anak sulit memahami dalam proses menghitung jadi harus menjelaskan secara berulang-ulang.
8. Bagaimana pendapat ibu jika diterapkan media pembelajaran untuk materi penjumlahan bersusun? Boleh mbak silahkan

Pada tanggal 08 mei 2025 peneliti melakukan wawancara dengan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan. Adapun hasil wawancara tersebut ialah sebagai berikut:

1. Pelajaran apa yang disukai adik-adik? Ipa
2. Apakah adik-adik menyukai pembelajaran matematika? Tidak bu
3. Mengapa tidak menyukai pelajaran matematika? Karena susah bu
4. Kalua belajar matematika sambil bermain apakah adik-adik suka? Suka buu

5. Bagaimana dengan cara mengajar guru dikelas, apakah pernah menggunakan metode permainan? Pernah tapi gak sering bu.
6. Bagaimana dengan materi penjumlahan bersusun, apakah adik-adik sudah memahami? Belum bu masih kurang faham
7. Bagaimana jika ibu mengembangkan media pembelajaran market day untuk membantu adik-adik lebih semangat belajarnya? Mau buu

c. Angket

Angket merupakan sebuah alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden melalui pertanyaan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Analisis data angket ini digunakan untuk mengetahui hasil dari produk atau kelayakan media pembelajaran. Angket akan dibagikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas, dan siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Garahan Jember.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan dan penyimpanan informasi ataupun data dalam bentuk dokumen atau catatan. Dokumentasi ini sangat penting pada sebuah penelitian, tujuannya supaya menjadi bukti keabsahan data dan hal hal yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan sejak awal observasi di tempat penelitian hingga pada saat setelah

selesai penelitian secara keseluruhan dikelas IV Mi Al-Amin Garahan Jember.⁴³

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Market day* ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data merupakan Usaha menemukan dan mengganti dengan sistematis data hasil wawancara, observasi, dan lainnya sehingga dapat peneliti memahami tentang kasus yang sedang diteliti dan dapat disajikan untuk temuan akan datang⁴⁴.

a. Analisis data kualitatif

Analisi Data Kualitatif dapat diperoleh dengan menulis hasil pengamatan, wawancara, rekaman, dokumentasi. Sedangkan Analisis Data Kuantitatif diperoleh dengan pengumpulan angket serta tes. Untuk Lebih mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang akan digunakan adapun analisis kuantitatif yang digunakan ada dua, yaitu :

b. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Market Day*. Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validasi materi dan media menggunakan skala likert. Menurut para ahli, skala likert dapat digunakan dalam mengukur analisis kuantitatif pendapat, sikap,

⁴³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

⁴⁴ Ahmad dan Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif," *Proceedings* 1, no. 1 (2021): 173–86.

dan persepsi seseorang, kelompok orang ataupun tentang fenomena social. Yang akan dinilai oleh validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

c. Analisis Angket Data

Data respon Siswa dalam memberikan tanggapan Pembelajaran yang diterima dianalisis dengan menggunakan prosentase yang disediakan.

Tabel 3.1

Tabel skala likert

NO	SKOR	KETERANGAN
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup baik
4	2	Kurang baik
5	1	Sangat kurang baik

Setiap jawaban atas pertanyaan dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P : Prosentase tiap jawaban respon dari angket

$\sum x$: Banyaknya jawaban respon dari tiap butir

$\sum xi$: Banyaknya respon Dari data yang diperoleh

100 : konstanta

dikatakan positif jika prosentase skor kevalidan yang diperoleh berdasarkan rumus tersebut, kemudian bisa disesuaikan dengan kriteria kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.2

Kategori kelayakan media *market day*

No	Presentase	Tingkat kelayakan
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	21%-40%	Tidak layak
5	≤ 40	Sangat tidak layak

Pengembangan media *market day* dikatakan valid jika skor penilaian mencapai 61%-80% kevalidan dan 81%-100% dinyatakan sangat valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian data dan uji coba

Siswa kelas IV MI Al-Amin Garahan Jember turut terlibat dalam proses kegiatan penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran *market day* menjadi hasil akhir penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan procedural ADDIE yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Adapun dari proses tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), berikut rincian penyusunan dari pengembangan media *market day* ini, sebagai berikut:

1. Hasil analisis (*analyze*)

Langkah paling awal dalam pengembangan model ADDIE di Mi Al-Amin Garahan Jember yaitu analisis. Dengan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Tahap analisis kebutuhan dimulai dari melakukan wawancara untuk menanyakan hal apa saja yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran didalam kelas. Analisis materi dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran matematika kelas IV.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang ketersediaan sumber belajar dan bahan ajar, kurikulum yang dipakai, dan cara guru dalam mengajar didalam kelas. Tahapan

ini peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas IV dan siswa disekolah MI AL-AMIN Garahan Jember.

Berdasarkan wawancara yang lakukan dengan guru mata pelajaran matematika kelas IV MI AL-AMIN Garahan Jember. Sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku paket. Dan masih ada beberapa mata pelajaran yang masih belum menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran didalam kelas kurang efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi pada tanggal 08 mei 2025 pada saat kegiatan pembelajaran siswa terlihat bosan dan sulit untuk menangkap sebuah materi yang di ajarkan. Berikut hasil dokumentasi saat observasi berlangsung:



Gambar 4.1
Observasi dikelas IV

Pada gambar tersebut memperlihatkan kondisi Ketika proses pembelajaran berlangsung, kelas terlihat sangat monoton dan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Fungsi dari penggunaan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa sehingga bisa menarik siswa lebih aktif dalam belajarnya. Adapun yang

menjadikan alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran adalah dibutuhkannya persiapan dan masih banyak persiapan yang harus dikerjakan karena padatnya jadwal mengajar menjadikan guru tidak mampu dalam mengejar target.

Hal lain yang ditemukan oleh peneliti adalah Ketika mewawancarai siswa, mereka belum menguasai tentang penjumlahan bersusun atau bilangan cacah. Dikarenakan bahan ajar yang digunakan hanya berpacupada pada buku paket dan papan tulis sehingga kurangnya inovasi dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dokumentasi yang diperoleh Ketika kegiatan observasi dilakukan adalah sebagai berikut



Gambar 4.2
Kondisi kelas saat pembelajaran

Pada gambar 4.2 ketika siswa diminta maju kedepan untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti melalui buku paket . berdasarkan hasil pengamatan siswa belum memahami dan menguasai materi penjumlahan bersusun dan masih memerlukan bimbingan dalam mengerjakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting terhadap keberhasilan belajar siswa. Adapun manfaat dari sarana prasarana yang digunakan adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan efektif, sedangkan manfaat bagi siswa yaitu dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi.⁴⁵

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *market day* dalam materi tersebut terkait dalam materi penjumlahan bersusun. Dan didesain semenarik mungkin untuk Tingkatan siswa kelas IV sekolah dasar.

b. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai materi yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun tahap yang dilakukan peneliti adalah mewawancarai guru mata pelajaran matematika kelas IV Mi Al-Amin Garahan Jember yaitu ibu nuzila rohmania S.Pd untuk mengumpulkan semua informasi tentang materi penjumlahan bersusun. Dalam analisis ini guru menggunakan buku paket dari kementrian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi badan standar, kurikulum, dan asesmen Pendidikan pusat perbukuan.

⁴⁵ Sri Ramadhani dan Siti Rahmadhani Siregar, "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sd Swasta Pangeran Antasari Tahun Ajaran 2021/2022," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 178–92, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i2.1188>.

Yang disediakan oleh pemerintah untuk kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Hasil desain (*design*)

Pada tahap desain, peneliti membuat produk media pembelajaran *market day* pada materi penjumlahan bersusun. Proses pembuatan media ini berlangsung selama 3 hari. Berikut tahapan dalam Menyusun media pembelajaran *market day*.

1) Menyusun capaian pembelajaran

Penyusunan capaian pembelajaran merupakan Langkah dalam penyusunan materi dan perancangan design media. Pemilihan materi dalam proses pembuatan media ini dikarenakan materi penjumlahan bersusun dianggap sulit dipahami jika hanya berpatokan pada buku saja. Penyusunan capaian pembelajaran perlu menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu mampu menghitung penjumlahan bersusun dengan benar dan mudah untuk di aplikasikan.

Pemilihan media dibuat untuk kebutuhan belajar siswa dan karakteristik materi yang ingin disajikan. Berdasarkan analisis yang dilakukan media pembelajaran *market day* dirancang sesuai dengan pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun.

2) Pemilihan desain media pembelajaran *market day*

Pemilihan design ini dirancang untuk proses pembuatan media *market day* dengan kriteria yang menarik, memudahkan, dan

membantu dalam proses pembelajaran. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran *market day*, sebagai berikut:

- a. triplek kayu sebagai bahan utama dalam media pembelajaran *market day*
- b. stiker dinding sebagai pelapis triplek agar terlihat menarik
- c. pengunci pintu
- d. lem kayu dan paku untuk merekatkan bagian-bagian potongan triplek
- e. uang mainan sebagai alat transaksi
- f. harga barang sebagai alat untuk membeli barang
- g. nota pembelian untuk menghitung jumlah barang yang akan dibeli
- h. buku panduan

3) Pembuatan media pembelajaran *market day*

Pengembangan media pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk memudahkan siswa dan menarik minat belajar siswa dalam berhitung. Media pembelajaran *market day* terbuat dari triplek yang didesain menyerupai kotak uang untuk memudahkan siswa dalam menghitung menggunakan simulasi jual beli. Selain menggunakan triplek bisa juga menggunakan kardus bekas namun tidak menjamin akan bertahan lama.

Adapun tahapan pembuatan media pembelajaran *market day* yaitu yang pertama menyiapkan alat dan bahan dalam pembuatan media pembelajaran *market day* kemudian peneliti mengukur Panjang triplek untuk membuat bentuk kotak seperti kotak uang kemudian triplek yang sudah dirangkai dan di rekatkan satu sama lain dibungkus dengan wallpaper dinding untuk membuat tampilan kotak menjadi lebih indah untuk dilihat. Yang kedua yaitu membuat daftar harga barang yang dibuat menggunakan canva dan dilaminating untuk menjaga keawetan dari harga barang tersebut. Yang ketiga membuat nota barang atau bisa kita jadikan sebagai lkpd yang didesain di canva dan tidak lupa dilaminating juga untuk penggunaan jangka Panjang.

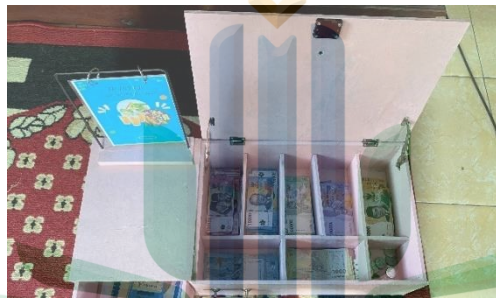
Adapun prosedur penggunaan media pembelajaran media *market day* adalah sebagai berikut:

- a) guru Menyusun media pembelajaran *market day* di atas meja dengan rapi
- b) siswa maju kedepan untuk mengambil nota pembelanjaan
- c) guru memberikan nominal uang sebagai alat transaksi
- d) guru membentuk kelompok
- e) siswa diminta untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing
- f) setelah itu siswa maju sesuai dengan kelompoknya dan melakukan simulasi kegiatan jual beli.

berdasarkan penjelasan diatas, hasil akhir media pembelajaran *market day* yaitu sebagai berikut:



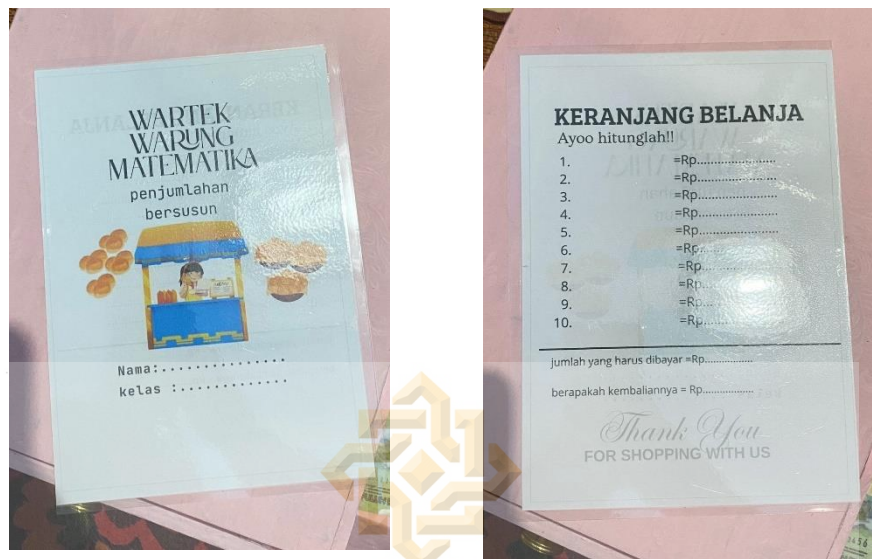
gambar 4.3
media pembelajaran *market day*



Gambar 4.4
Uang mainan



Gambar 4.5
Daftar menu



Gambar 4.6
nota pembelian



Gambar 4.7
Buku panduan

3. Hasil pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan pengembangan melalui validasi para ahli dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Sehingga menghasilkan produk yang siap digunakan sesuai

revisi berdasarkan penelitian, saran dan komentar validator. media pembelajaran *market day* bertujuan untuk menguji kevalidan apakah media pembelajaran *market day* yang sudah dibuat dapat dinyatakan layak digunakan atau tidak. Bentuk dalam penilaian media pembelajaran *market day* menggunakan angket validator ahli media, angket validator ahli materi, angket validator ahli pembelajaran, angket respon siswa. Berikut adalah hasil dari validasi para ahli:

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media untuk produk pengembangan media pembelajaran *market day* yaitu bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. berikut merupakan hasil dari pengisian angket oleh validator ahli media sebagai berikut:

Table 4.1
Hasil penilaian ahli media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Desain media <i>market day</i>	1. Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media sangat mudah dijumpai	√				
		2. Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi penjumlahan bersusun		√			
		3. Bentuk dan gambar sesuai untuk mendukung materi yang akan diajarkan		√			

		4. Media pembelajaran <i>market day</i> memiliki desain yang simple dan mudah untuk dipahami	√				
		5. Media pembelajaran <i>market day</i> bisa disimpan dalam jangka waktu yang lama, sehingga bisa digunakan untuk beberapa kali pembelajaran		√			
		6. Penggunaan media <i>market day</i> tidak membahayakan	√				
		7. Penyajian bahan mudah untuk dipelajari dalam proses pembelajaran	√				
		8. Pemilihan warna dan bahan cukup menarik	√				
		9. Keserasian bahan yang digunakan sesuai dan tidak kontras		√			
		10. Ketrampilan desain sudah sesuai	-	-	-	-	-
2	Penyajian media <i>market day</i>	11. Media <i>market day</i> dapat merangsang keaktifan siswa dalam berfikir	-	-	-	-	-
		12. Media <i>market day</i> efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran	-	-	-	-	-
		13. Media pembelajaran mudah untuk diaplikasikan		√			
Total skor yang diperoleh			90%				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah skor sebanyak 44 dari jumlah maksimal 50. Untuk mengetahui Tingkat kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *market day* berdasarkan penilaian ahli media, maka pada tabel di atas dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

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

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

$$P = 90\%$$

Hasil dari perhitungan diatas, maka produk pengembangan media pembelajaran *market day* secara keseluruhan memperoleh 90%. Berdasarkan tabel diatas kriteria dalam rata-rata nilai mendapatkan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media *market day* tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak untuk di uji cobakan. Karena sudah memenuhi kriteria dengan melakukan revisi sebelumnya.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi untuk produk pengembangan media pembelajaran *market day* dalam materi penjumlahan bersusun yaitu ibu afifah nur aini, M.Pd. berikut merupakan hasil dari pengisian angket oleh validator ahli materi.

Table 4.2
Hasil penilaian ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Indicator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aspek inti	1. Kesesuaian dengan KI/KD dan indicator		√			
		2. Ketepatan dalam pemilihan materi		√			
		3. Keakuratan konsep dalam materi		√			
		4. pemberian materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	√				
		5. kesesuaian materi dengan media pembelajaran		√			
		6. kejelasan materi	√				
		7. kejelasan contoh	√				
		8. kelengkapan materi	√				
		9. angka yang digunakan dalam materi mudah dipahami sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa	√				
		10. kemenarikan materi atau media yang disediakan mudah dipahami oleh siswa	√				
Total skor yang diperoleh			92				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah skor sebanyak 46 dari jumlah maksimal 50. Untuk mengetahui Tingkat kelayakan materi dalam produk pengembangan media pembelajaran *market day* berdasarkan penilaian ahli materi, maka pada tabel di atas dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil dari perhitungan diatas, maka materi penjumlahan bersusun dalam produk pengembangan media pembelajaran *market day* secara keseluruhan memperoleh 92%. Berdasarkan tabel diatas kriteria dalam rata-rata nilai mendapatkan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi penjumlahan bersusun dalam produk pengembangan media *market day* tidak perlu diperbaiki lagi karena materi dan media sudah melalui saran dan sudah layak untuk di uji cobakan.

c. Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran untuk produk pengembangan media pembelajaran *market day* dalam materi penjumlahan bersusun yaitu ibu Nuzila Rohmania.S.Pd, berikut merupakan hasil dari pengisian angket oleh validator ahli pembelajaran.

Table 4.3
Hasil penilaian ahli pembelajaran

NO	Kreteria	Skor penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek kebenaran konsep					
1	Kesesuaian media pembelajaran marketday dengan standart kurkulum saat ini yaitu kurikulum Merdeka	√				
2	Kesesuaian materi dengan media yang	√				

	digunakan					
3	Kesesuaian visualisasi dengan materi	√				
4	Kesesuaian materi ditingkat SD/MI		√			
	Aspek kekeluasaan konsep					
5	Dapat menimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa		√			
6	Kemudahan materi untuk lebih memudahkan siswa dalam belajarnya		√			
	Aspek keterlaksanaan					
7	Keefektifan media pembelajaran <i>market day</i> membantu siswa dalam belajarnya		√			
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√				
	Aspek tampilan produk					
9	Bentuk yang menarik dalam media pembelajaran <i>market day</i>	√				
10	Penggunaan barang-barang nyata yang digunakan dalam media	√				
11	Penggunaan media yang mudah dipahami dan sering terlihat dalam kehidupan sehari-hari	√				
12	Kalimat dalam pembuatan media mudah dimengerti	√				
13	Kesesuaian barang yang digunakan dalam media	√				
14	Kemenarikan media yang disajikan	√				
	Aspek kehandalan produk					
15	Pembuatan Media pembelajaran <i>market day</i> mudah di buat dan bertahan lama		√			
16	Penggunaan media <i>market day</i> dapat		√			

	meningkatkan minat belajar siswa dalam berhitung					
	Aspek kepraktisan					
17	Media <i>market day</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi		√			
18	Media <i>market day</i> aman untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas IV		√			
Total skor yang diperoleh		91,11%				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah skor sebanyak 82 dari jumlah maksimal 90. Untuk mengetahui Tingkat kelayakan materi dalam produk pengembangan media pembelajaran *market day* berdasarkan penilaian ahli materi, maka pada tabel di atas dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

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

$$P = \frac{82}{90} \times 100\%$$

$$P = 91,11\%$$

Hasil dari perhitungan diatas, maka materi penjumlahan bersusun dalam produk pengembangan media pembelajaran *market day* secara keseluruhan memperoleh 91,11%. Berdasarkan tabel diatas kriteria dalam rata-rata nilai mendapatkan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi penjumlahan bersusun dalam produk pengembangan media *market day* tidak

perlu diperbaiki lagi karena materi dan media sudah melalui saran dan sudah layak untuk di uji cobakan.

4. Hasil Penerapan (*implement*)

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran *Market Day* pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Amin Garahan Jember dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 7 siswa untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media serta mendeteksi kekurangan teknis sebelum media digunakan secara lebih luas. Hasil dari uji coba skala kecil menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep penjumlahan bersusun karena dikaitkan dengan aktivitas jual beli yang nyata dan menyenangkan. Namun demikian, ditemukan beberapa kekurangan seperti visual gambar yang kurang jelas dan ketidaksesuaian nominal uang mainan dengan soal. Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan revisi berupa perbaikan gambar, penyesuaian harga dan uang mainan, serta penambahan petunjuk penggunaan media agar lebih mudah dipahami sesuai dengan masukan dari ahli media.

Setelah dilakukan revisi, dilanjutkan dengan uji coba skala besar yang melibatkan seluruh siswa kelas IV sebanyak 22 siswa. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan simulasi kegiatan *Market Day* secara utuh, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli sambil melakukan perhitungan penjumlahan bersusun. Hasil implementasi

menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat tinggi, dan siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan menganggap media mudah dipahami. Guru kelas IV pun memberikan respon positif, menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret.

Dari hasil implementasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Market Day* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan bersusun. Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan kontekstual dan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



(simulasi jual beli)



(menghitung)

Gambar 4.8
pengimplementasian produk

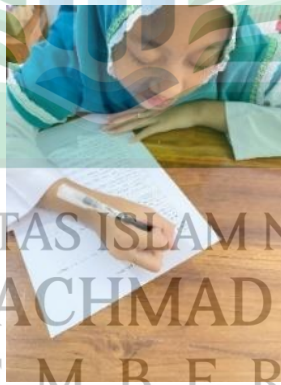
Pengisian angket respon siswa untuk produk pengembangan media pembelajaran *market day* dalam materi penjumlahan bersusun yaitu Defi Anggraini siswa kelas IV Mi Al-Amin Garahan Jember.

Tabel 4.4
pengisian angket respon siswa

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Media <i>market day</i> sangat mudah dimengerti karna ada petunjuk penggunaannya	√				
2	Saya mudah memahami penggunaan media <i>market day</i> karena isinya sangat praktis		√			
3	Saya sangat senang belajar menggunakan media ini karna medianya menarik	√				
4	Tersedianya uang mainan sangat banyak sehingga mempermudah saya dalam belajar	√				
5	Gambar yang disediakan membantu saya memahami materi		√			
6	Media <i>market day</i> sesuai dengan materi penjumlahan bersusun	√				
7	Saya lebih mudah memahami penjumlahan bersusun menggunakan media <i>market day</i>	√				
8	Media <i>market day</i> membuat saya lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran	√				
9	Media <i>market day</i> tidak membebani saya dalam pembelajaran		√			
10	Media <i>market day</i> mendorong saya untuk lebih menyukai Pelajaran matematika		√			

5. Hasil Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini adalah tahap terakhir dari proses penelitian dalam model ADDIE. Dalam tahap evaluasi bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam suatu produk. Penilaian dari aspek kelayakan, dan respon dari siswa dalam produk yang sudah dikembangkan. Aspek kevalidan bisa diketahui dari pengisian lembar instrument uji kelayakan yang di isi oleh beberapa ahli validator, yang telah peneliti peroleh melalui tahapan-tahapan yang telah dilakukan. Bahwasanya media pembelajaran *market day* sudah memenuhi aspek kelayakan melalui pengisian angket para ahli dan angket respon siswa. Adapun dokumentasi pada tahap evaluasi sebagai berikut:



gambar 4.9
pengisian angket respon siswa

Hasil akhir yang didapatkan dari penelitian ini berupa penilaian dari instrument angket respon siswa terkait media pembelajaran *market day* yang telah di implementasikan dalam kegiatan belajar. Angket respon siswa ini diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui bagaimana respon siswa Ketika menggunakan media

pembelajaran *market day* ini. Dan setelah siswa mengisi angket akan diperoleh hasil sesuai dengan apa yang siswa rasakan selama mengikuti kegiatan ini. Dan siswa memberikan pernyataan yang positif dalam mengisi angket yang telah diberikan.



Gambar 4.10
pengisian validasi ahli pembelajaran

Pada gambar di atas merupakan kegiatan pengisian angket oleh ahli pembelajaran matematika kelas IV. Berdasarkan penggunaan media pembelajaran media pembelajaran *market day* yang telah di amati oleh guru matematika Ketika proses uji coba produk. Adapun hasilnya akan dianalisis untuk melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran *market day* berupa skor nilai rata-rata presentase yang telah disiapkan.

B. Analisis data

1. Analisis kelayakan

Hasil validitas yang didasarkan pada data yang telah divalidasi oleh para ahli telah membuktikan kelayakan hasil pada penelitian ini Para ahli dalam bidangnya tentunya dalam bidang media, materi dan Pembelajaran dikonsultasikan untuk melakukan penilaian pada penelitian ini. Validator dalam pengisian instrument angket pada media pembelajaran *market day*

yaitu bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. sebagai ahli media yang mempunyai ahli dalam media pembelajaran. Yang mengajar di program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Kiai Achmad Siddiq Universitas Islam Negeri Jember di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Validator dalam pengisian instrument angket pada materi pembelajaran penjumlahan bersusun menggunakan media pembelajaran *market day* yaitu Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. sebagai ahli materi dalam mata pelajaran matematika. Yang mengajar di di program studi Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah Kiai Achmad Siddiq Universitas Islam Negeri Jember di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dan validator dalam pembelajaran yaitu Ibu Nuzila Rohaminia, S.Pd. sebagai ahli pembelajaran dalam mata pelajaran matematika dikelas IV MI AL-AMIN Garahan Jember. Berikut table dari hasil validasi yang diperoleh dari ketiga validator.

Table 4.5
Hasil validasi para ahli

No	Validator	presentase	Kategori
1	Validator ahli media	90%	Sangat layak
2	Validator ahli materi	92%	Sangat layak
3	Validator pembelajaran	91,11%	Sangat layak
Hasil rata-rata presentase		91,29%	Sangat layak

C. Revisi produk

Peneliti melakukan perubahan berdasarkan rekomendasi dan komentar validator ahli media. Media dibawah ini membandingkan media pembelajaran *market day* versi asli dan revisi.

Dari hasil validasi ahli media, terdapat masukan untuk memperbaiki aspek tampilan dan visual media. Desain awal media dinilai kurang menarik secara warna dan tata letak karena media belum menjadi satu kesatuan. Oleh karena itu, dilakukan revisi pada bentuk kotak uang dan warna yang lebih cerah dan ramah anak, serta pemilihan ilustrasi gambar yang lebih realistis dan sesuai dengan dunia anak. Elemen pendukung seperti label harga, papan nama toko, dan kartu peran juga ditambahkan agar suasana pembelajaran menyerupai kegiatan pasar dalam kehidupan nyata. Revisi terakhir yaitu penambahan buku petunjuk untuk mempermudah penggunaan media pembelajaran *market day*.

Selanjutnya, validasi ahli materi, terdapat saran untuk memperbaiki typo dari daftar menu. Beberapa soal penjumlahan bersusun perlu ditambahkan variasi bentuk dan tingkat kesulitannya agar mencakup kompetensi dasar secara lebih lengkap. Oleh karena itu, peneliti menambahkan angka yang lebih tinggi dan disesuaikan dengan kemampuan siswa serta melibatkan konteks kegiatan jual beli secara langsung.

Dengan adanya proses revisi ini, media *Market Day* menjadi lebih menarik, fungsional, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Produk akhir ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi penjumlahan bersusun secara konkret dan menyenangkan.

Tabel 4.6
Media *market day* sebelum dan sesudah revisi

	
Sebelum direvisi	Sesudah direvisi

Disini kita bisa melihat tampilan gambar sebelum dan sesudah direvisi, perubahan tersebut berdasarkan rekomendasi validator. Versi sebelumnya masih kurang lengkap seperti media belum menjadi satu kesatuan, identitas media belum ada, nota tidak dilaminating dan juga belum ada buku panduan.

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah direvisi

Media pembelajaran *Market Day* yang dikembangkan dalam penelitian ini mengalami beberapa tahap revisi sebelum ditetapkan sebagai produk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta respon siswa pada saat uji coba terbatas. Tujuan revisi adalah untuk memperbaiki kekurangan dan menyempurnakan media agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran penjumlahan bersusun di kelas IV.

Pada awal pengembangan, media dirancang dalam bentuk simulasi kegiatan jual beli sederhana yang terdiri dari alat peraga berupa replika barang dagangan (seperti buah, sayur, makanan ringan), uang mainan (kertas dan koin), label harga, kartu peran, dan lembar kerja siswa. Media ini juga dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan simulasi yang dibuat secara manual. Namun, berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ditemukan bahwa beberapa soal penjumlahan bersusun yang disajikan kurang bervariasi dan belum sepenuhnya merepresentasikan bentuk soal penjumlahan vertikal dan horizontal sesuai standar kurikulum kelas IV. Oleh karena itu, dilakukan revisi dengan menambahkan variasi soal, memperjelas tahapan pengerjaan, serta memperbaiki redaksi instruksi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dari sisi tampilan dan desain, ahli media memberikan masukan untuk memperbaiki aspek estetika dan keterbacaan media. Warna media yang sebelumnya terlalu kontras dan mencolok diubah menjadi lebih lembut namun

tetap menarik perhatian siswa. Ukuran huruf pada kartu peran dan petunjuk kegiatan diperbesar agar lebih mudah dibaca oleh siswa, khususnya mereka yang duduk di posisi jauh dari alat peraga. Gambar-gambar yang digunakan juga diganti dengan ilustrasi yang lebih realistik dan relevan dengan tema kegiatan jual beli. Selain itu, dilakukan penambahan elemen media seperti uang kembalian, papan nama toko, serta poster promosi barang dagangan untuk mendekatkan siswa pada suasana pasar sungguhan.

Selama uji coba terbatas di kelas IV MI Al-Amin Garahan Jember, siswa menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang tinggi dalam mengikuti simulasi. Namun, beberapa siswa masih mengalami kebingungan saat menentukan peran masing-masing dan mengikuti alur kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi berupa penambahan buku panduan penggunaan media yang memuat langkah-langkah kegiatan secara sistematis, dilengkapi dengan ilustrasi dan contoh percakapan jual beli sederhana. Petunjuk ini membantu guru dalam memandu jalannya simulasi serta mempermudah siswa dalam memahami peran mereka sebagai pembeli dan penjual.

Revisi juga dilakukan pada lembar kerja siswa, di mana sebelumnya hanya berisi soal penjumlahan biasa. Setelah revisi, lembar kerja dilengkapi dengan kolom perhitungan bersusun vertikal dan horizontal, serta pertanyaan reflektif seperti “Berapa jumlah total belanjaan Anda?” atau “Apa kesulitan yang Anda hadapi saat menghitung uang kembalian?”. Hal ini bertujuan untuk melatih

keterampilan berhitung siswa sekaligus membiasakan mereka menganalisis situasi secara kontekstual.

Secara keseluruhan, setelah melalui tahapan revisi yang berulang, media pembelajaran *Market Day* menjadi lebih layak, menarik, dan fungsional. Media ini tidak hanya menyajikan materi penjumlahan bersusun secara abstrak, tetapi juga melibatkan pengalaman belajar nyata melalui simulasi. Dengan pendekatan kontekstual ini, siswa lebih mudah memahami konsep penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan partisipasi aktif mereka selama pembelajaran berlangsung. Produk akhir ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya di lingkungan madrasah yang membutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.

B. Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk

1. Saran pemanfaatan

Pemanfaatan media ini dianjurkan untuk dipergunakan sebagai bahan tambahan dalam media pembelajaran didalam kelas.

a. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *Market Day* sebagai alternatif strategi pembelajaran Matematika yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif melalui simulasi kegiatan jual beli yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Guru dapat menyesuaikan skenario simulasi sesuai dengan

kebutuhan dan kondisi kelas, serta mengintegrasikan media ini dengan kompetensi dasar lainnya untuk memperkuat pemahaman konsep matematika. Diharapkan guru tidak hanya menggunakan media ini secara satu arah, tetapi juga memfasilitasi diskusi, tanya jawab, dan refleksi dari pengalaman belajar siswa selama kegiatan berlangsung.

b. Bagi siswa

Siswa dapat memanfaatkan media *Market Day* sebagai sarana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui peran aktif dalam simulasi jual beli, siswa diharapkan mampu memahami konsep penjumlahan bersusun dengan lebih mudah dan cepat karena langsung mempraktikkan penerapan materi dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menumbuhkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Siswa juga akan terdorong untuk lebih percaya diri dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran Matematika yang selama ini sering dianggap sulit atau membosankan.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media *Market Day* ini ke arah yang lebih luas, baik dari segi bentuk, konten, maupun teknologi. Misalnya, media ini dapat dikembangkan dalam bentuk digital interaktif, aplikasi sederhana, atau diintegrasikan dengan media audio visual agar lebih fleksibel digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau blended learning. Selain itu, penelitian dapat diperluas

dengan melakukan uji coba pada jenjang kelas lain, materi matematika lainnya, atau bahkan mata pelajaran berbeda untuk mengetahui tingkat keefektifan media secara lebih menyeluruh. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk melibatkan jumlah subjek penelitian yang lebih besar agar hasil yang diperoleh lebih representatif.

2. Desiminasi

Diseminasi merupakan tahap penyebarluasan atau penyampaian hasil pengembangan produk kepada pihak-pihak yang berkepentingan agar produk dapat dimanfaatkan secara lebih luas. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *Market Day* yang telah dikembangkan dan direvisi diseminasi-kan secara sederhana kepada guru kelas IV dan kepala sekolah di MI Al-Amin Garahan Jember sebagai bentuk implementasi hasil pengembangan. Media ini diperkenalkan melalui simulasi langsung penggunaannya dalam proses pembelajaran, agar guru dapat memahami alur kegiatan, manfaat, serta cara penggunaannya di kelas.

Selain itu, diseminasi dilakukan dalam bentuk dokumentasi produk yang disusun secara sistematis, meliputi komponen media (alat peraga, uang mainan, label harga, kartu peran), petunjuk penggunaan, lembar kerja siswa, serta panduan guru. Dokumentasi ini diserahkan kepada pihak sekolah agar dapat digunakan kembali dan dikembangkan lebih lanjut untuk materi pelajaran lain.

Peneliti berharap bahwa hasil pengembangan media *Market Day* ini tidak hanya bermanfaat di lingkungan MI Al-Amin Garahan Jember,

tetapi juga dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru madrasah maupun sekolah dasar lainnya dalam menciptakan pembelajaran Matematika yang kontekstual, aktif, dan menyenangkan.

Sebagai penunjang pemanfaatan media lebih luas, desiminasi produk perlu dilakukan melalui penyebaran penggunaan produk dalam link jurusan, sehingga dapat disebarluaskan melalui link tersebut agar dapat dikenal dan dipergunakan lebih banyak oleh tenaga pendidik, sehingga kebermanfaatannya dapat tersebar luas. Berikut merupakan link youtube dari media pembelajaran *market day* yang saya buat:

<https://youtu.be/sfoxIpewYpw?si=JfG3-dVov0AExoKV>

3. Pengembangan produk

Adapun pengembangan produk kedepan masih sangat terbuka. Media pembelajaran *market day* ini dapat dikembangkan untuk materi lainnya seperti pengurangan, dan pecahan mata uang. Serta aspek digitalisasi juga dapat dipertimbangkan dan dikembangkan, seperti pembayaran melalui aplikasi, dan juga dapat digunakan di jenjang sekolah yang lebih tinggi dengan Tingkat kesulitan materi. Dengan berbagai potensi pengembangan media pembelajaran *market day* memiliki peluang untuk menjadi inovasi pembelajaran secara berkelanjutan.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut sesuai dengan rumusan masalah:

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Market Day*.

Media pembelajaran *Market Day* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang kontekstual. Tahap desain dilakukan dengan merancang media simulasi jual beli yang mengintegrasikan konsep penjumlahan bersusun. Pengembangan dilakukan dengan menyusun komponen media seperti barang dagangan miniatur, uang mainan, kartu peran, lembar kerja siswa, serta petunjuk pelaksanaan. Setelah itu, media diuji cobakan secara terbatas dan direvisi berdasarkan masukan dari ahli dan siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Market Day* dalam kegiatan pembelajaran.

Media *Market Day* dinyatakan layak digunakan setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan sangat layak sebagai alat bantu pembelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Market Day* mendapatkan penilaian "sangat layak" dari ahli media dengan rata-rata skor 90% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi dengan rata-rata skor 92% dengan kategori sangat layak, dan ahli pembelajaran dengan rata-rata skor 91,11% dengan kategori sangat layak. Dengan

demikian, media pembelajaran *Market Day* ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika, khususnya dalam materi penjumlahan bersusun di kelas IV MI.

3. Respon Siswa terhadap Media pembelajaran *Market Day*.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Market Day* tergolong sangat baik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran, merasa senang dengan kegiatan simulasi jual beli, dan mengaku lebih mudah memahami konsep penjumlahan bersusun karena langsung diterapkan dalam kegiatan nyata. Angket respon siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyatakan media ini menarik, menyenangkan, dan membantu dalam proses belajar. Hal ini membuktikan bahwa media *Market Day* memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Af'idah, Nilta Nur, dan Mohammad Kholil. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences di SD Hidayatul Murid Full Day Ampel Wuluhan Jember." *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 2 (2021): 103–22. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v2i2.65>.
- Aftiansyah, Fahrani. "pengembangan bahan ajar market day sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan siswa kelas IV di sdn 1017888 marindal." In *pengembangan bahan ajar market day sebagai internalisasi jiwa kewirausahaan siswa kelas IV SDN 101788 Marindal.*, skripsi, 2024.
- Ahmad, dan Muslimah. "Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif." *Proceedings* 1, no. 1 (2021): 173–86.
- Andriyani, Lina. "Pelaksanaan kegiatan market day dalam menumbuhkan jiwa entrepreneurship anak usia dini di tk hom pim pa ciputat timur." *skripsi*, 2024.
- Aulia, Sandy, Asep Sukenda Egok, dan Fitria Lestari. "Pengembangan Media Kotak Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan." *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (2023): 496–506. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7097>.
- Ayuningtyas, Cita Eri, dan Nur Hidayah. "Pengembangan Panduan Market Day bagi Anak SD Sebagai Internalisasi Jiwa Kewirausahaan." *Journal of Food and Culinary* 5, no. 2 (2022): 66–75. <https://doi.org/10.12928/jfc.v5i2.6881>.
- Batubara, Hamdan Husein. "Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran Efektif*, no. November (2020): 82. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.researchgate.net/profile/Hamdan-Batubara/publication/346496336_Model_Penelitian_dan_Pengembangan_Media_Pembelajaran/links/5fc526f3a6fdcc6706c4b06e/Model-Penelitian-dan-Pengembangan-Media-Pemb.](https://www.researchgate.net/profile/Hamdan-Batubara/publication/346496336_Model_Penelitian_dan_Pengembangan_Media_Pembelajaran/links/5fc526f3a6fdcc6706c4b06e/Model-Penelitian-dan-Pengembangan-Media-Pemb.)
- Dewi, Nuriana Rachmani, dan Adi Satrio Ardiansyah. *dasar dan proses pembelajaran matematika. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11, 2022. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Dianti, Yira. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. November (2017): 5–24.

- Faiha, Alya Nurrul, Anisa Dea Sapitri, Indra Astradika, dan Sendy Fauzi. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pembagian Bersusun di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan* 7, no. 3 (2023): 32456–67.
- Fanani, Natasya Amelia, Arissona Dia, Indah Sari, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, dan Penguatan Karakter. "pengembangan media pembelajaran matematika berbasis educaplay materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II sekolah dasar" 1, no. 2 (2024): 21–32.
- Farhana, Syarifah, Aam Amaliyah, Agustini Safitri, dan Rika Anggraeni. "Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 507–11. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>.
- Fatikha Tuljanah¹, Fitriyani², Maulidatul Khasanah³, Nurlita Lestari⁴, Rasilah⁵. "permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar." *jurnal pendidikan dan pengajaran* 2, no. 3 (2024): 454–74.
- Harefa, Edward, Achmad Ruslan Afendi, Perdy Karuru, Sulaeman, dan Alice Yeni Verawati Wote. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*, 2024.
- Hariaty¹, Yulina Desri, Sahrudin Nisa², dan Ari Suriani³. "Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 2, no. 1 (2024): 220–26. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>.
- Herman, ahmad Muadin. "Prosedur Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Tingkat SD Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 3 (2023): 110–18. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i3.227>.
- Hidayah, Nur, dan Citra Eri Ayuningtyas. *Market Day Dan Karakter Kewirausahaan/Entrepreneurship*, 2022.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- indah mayang sari, fiska aprita, nurfadila, migfar rivanda. "Analisis Implementasi Kebijakan Pendidikan Uu No. 20 Tahun 2003 Terhadap Pendidikan Nasional Di Indonesia." *Jurnal Soshum Insentif* 4, no. 1 (2021): 98–103. <https://doi.org/10.36787/jsi.v4i1.552>.

- Indonesia, Departemen Agama Republik. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu. Vol. 20, 2020. <https://doi.org/10.35632/ajis.v20i1.1887>.
- Kholil, Mohammad. *Matematika Dasar Untuk PGSD/PGMI*. [Http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/13032](http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/13032), 2022. <http://digilib.uinkhas.ac.id/13032>.
- Maesaroh, eneng lisna. "Demonstrasi market day untuk meningkatkan keterampilan mengenal nilai pecahan uang pada pembelajaran matematika kelas ii sdn 1 kebonpedes." *jurnal ilmiah pendidikan dasar* 09 (2024).
- Maya Selviana, Ikhsan Rahim Syahputra, Alfi Mawaddah, Muhammad Rafly, dan Sahri Ramadhan. Fachri. "Tanggung Jawab Negara Dalam Pemenuhan Hak Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang 1945." *Journal of Law* 3 (2024): 44–51.
- Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2022): 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Nasron, Nasron, Nurhasanah Nurhasanah, Novalyo Suranda, dan Muhammad Khadafi. "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–57.
- Nisa Maghfiroh, Alifia, Muhammad Ferelion El Hilaly Daksana, dan Siti Nikhlatus Salma. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (2024): 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>.
- NurDini, Umi Nazila, dan Mahardika Darmawan Kusuma Wardana. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan di SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2024): 1–15. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.716>.
- Palupi, Yulia, M Pd, dan M Pd. "analisis kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan bersusun pada peserta didik kelas II sd negri kepek tahun pelajaran 20," 2025, 119–28.
- Permatasari, Kristina Gita. "Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah." *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 17, no. 1 (2021): 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>.
- Rahayu Indah Anggraeni, Dini Astri Wijayanti, dan Eva Dwi Kurniawan. "Implementasi Fungsi Uang Pada Sistem Perekonomian Dalam Novel Negeri Para Bedebah Karya Tere Liye." *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Kreatif* 2, no. 1 (2023): 80–88. <https://doi.org/10.59024/jumek.v2i1.279>.

Setiyani, Setiyani, Wiena Safitri, dan Alfi Satria. “Analisis Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Pada Buku Matematika Kelas 5 Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga,” no. 4 (2024).

Sri Ramadhani, dan Siti Rahmadhani Siregar. “Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sd Swasta Pangeran Antasari Tahun Ajaran 2021/2022.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 178–92. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i2.1188>.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.

Supriadi, Trys, Dicky Yatim, Inrya Nofika, Sylvia Gusti Handayani, dan Nizwardi Jalinus. “Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Satuan Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3222–30. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12895>.



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

Lampiran 1

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABLE	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
pengembangan media pembelajaran <i>market day</i> pada mata pelajaran matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas iv di madrasah ibtidaiyah (mi) al-amin garahan jember	1. Proses pengembangan media pembelajaran <i>market day</i> 2. Kelayakan pengembangan media <i>market day</i>	1. Konsep dasar pengembangan media pembelajaran <i>market day</i> 2. Konsep dasar kelayakan pengembangan media <i>market day</i>	1. Kelayakan media pembelajaran <i>market day</i> 2. Kepraktisan media pembelajaran <i>market day</i> 3. Keefektifan media pembelajaran <i>market day</i>	1. Wawancara a. Kepala sekolah b. Guru mata pelajaran matematika kelas IV 2. Angket a. Ahli media b. Ahli materi c. Ahli pembelajaran d. Angket respon siswa 3. Observasi 4. Dokumentasi kepustakaan	1. pendekatan penelitian: research and development (R&D) 2. Model penelitian ADDIE 3. Lokasi penelitian MI Al-Amin 4. Tahapan penelitian a. Analisis b. Desain c. Pengembangan d. Implementasi e. Evaluasi	1. Bagaimana proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran <i>market day</i> pada mata pelajaran matematika dalam proses penjumlahan bersusun

J E M B E R

Lampiran 2

Surat pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Cahyani

NIM : 212101040086

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : FTIK

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini benar benar hasil pemikiran serta pemaparan asli dari saya sendiri, jika terdapat karya orang lain telah saya cantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Jember, 19 juni 2025

Yang menyatakan

Dwi Cahyani

Nim 212101040086

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

Lampiran 3

Surat ijin penelitian



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

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

Nomor : B-12063/In.20/3.a/PP.009/05/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mi Al-Amin
 Garahan jati

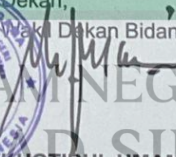
Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 212101040086
Nama	: DWI CAHYANI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media pembelajaran market day pada mata pelajaran Matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Amin Garahan Jember selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Suhadi, S.Pd.I.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 Mei 2025

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

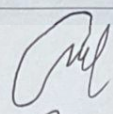
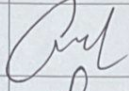
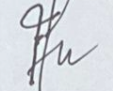
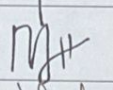
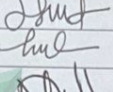
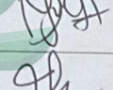
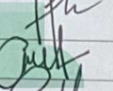
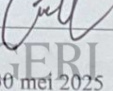
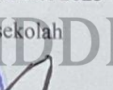
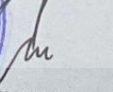


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

Jurnal kegiatan penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
Di Madrasah ibtdaiyah Al-Amin Garahan Jember

No	Hari/tanggal	Kegiatan	paraf
1.	01 mei 2025	Permohonan surat izin penelitian dilembaga Mi Al-Amin Garahan Jember	
2.	01 mei 2025	Wawancara dengan kepala sekolah Mi Al-Amin	
3.	05 mei 2025	Wawancara dengan guru mata Pelajaran matematika kelas IV di Mi Al-Amin	
4.	08 mei 2025	Observasi dibeberapa kelas khususnya dikelas IV	
5.	08 mei 2025	Wawancara dengan siswa kelas IV	
6.	12 mei 2025	Uji coba skala kecil dikelas IV	
7.	16 mei 2025	Implementasi produk Uji skala besar dengan seluruh siswa kelas IV	
8.	19 mei 2025	Pengisian angket oleh validator ahli pembelajaran	
9.	19 mei 2025	Pengisian angket respon siswa	
10.	30 mei 2025	Permohonan selesai penelitian	

Jember, 30 mei 2025

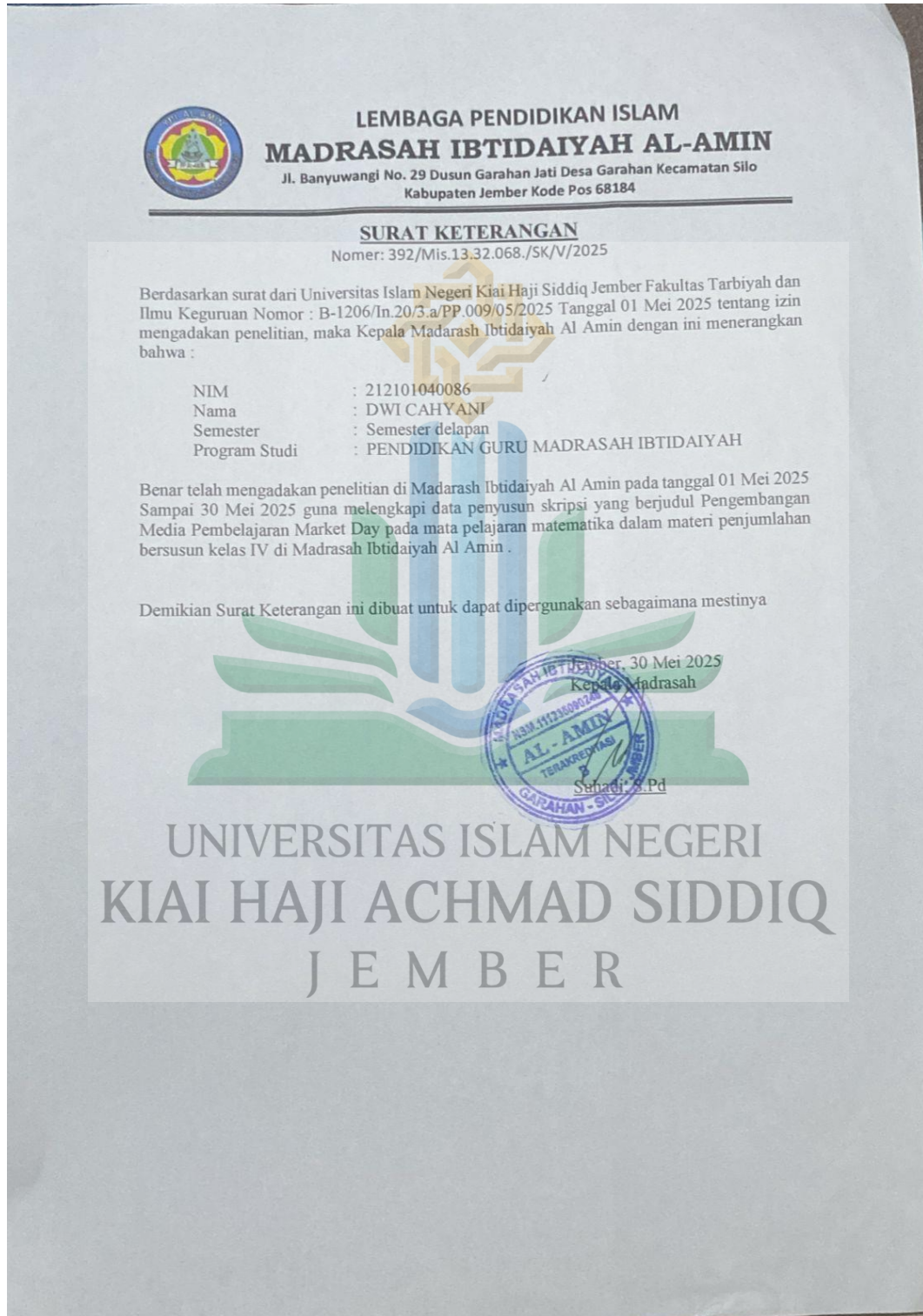
KIAI HAJI ACHMAD HADIDDIQ
J E M B E R

Kepala sekolah


Sunadi, S.Pd.I

Lampiran 5

Surat Selesai penelitian



Lampiran 6

Profil madrasah



LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-AMIN
 Jl. Banyuwangi No. 29 Dusun Garahan Jati Desa Garahan Kecamatan Silo
 Kabupaten Jember Kode Pos 68184

PROFIL MADRASAH

NAMA MADRASAH	: MIS Al – Amin
NSM	: 111235090246
NPSN	: 60715709
AKREDITASI MADRASAH	: B
NPWP MADRASAH	: 03.246.069.3-626.000
NAMA KEPALA MADRASAH	: SUHADI, S.Pd
NO TELEPON	: 082331006819
ALAMAT MADRASAH	: Jl. Banyuwangi No 29 Dusun Garahan Jati Garahan kecamatan Silo Kabupaten jember kode Pos 68184
NAMA YAYASAN	: AL – AMIN
SK IZIN OPERSAIONAL	: MIS/09.0246/2016
SK KEMENKUNHAM	: AHU-0023223.AH.01.04.Tahun 2015

Mengetahui

Kepala Madrasah



Suhadi, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Lampiran 7

Absensi kelas IV

DAFTAR PESERTA DIDIK
kelas IV MI Al-Amin Garahan Jember

No	Nama siswa	Jenis kelamin
1.	Ahmad fatir gilang zumronovic	L
2.	Ahmad septian andreansyah	L
3.	Akbar nur daffa pratama	L
4.	Bagas dwiangga putra	L
5.	Ameliat wulandari	P
6.	Amira nada nadifa	P
7.	Ana al thofun nisa	P
8.	Atina al hdayah	P
9.	Defi anggraini	P
10.	Idqon hafidi	L
11.	Indah nur azizah	P
12.	M. fardhan sofyan Firdaus	L
13.	Moch ferdiansyah apriliyanto	L
14.	Moch fajar shodiq	L
15.	Muhammad hutbi lutfi	L
16.	Muhammad afif Firdaus	L
17.	Muhammad ali Mansyur	L
18.	Muhammad fadlan mubarak	L
19.	Muhammad hamdan sabilillah	L
20.	Nayara kanza azzahra	P
21.	Riza umami	P
22.	Sabrina rosa	P

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

Lampiran 8

Hasil validasi Ahli media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA MARKET DAY PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI PENJUMLAHAN BERSUSUN

AHLI MEDIA

Judul penelitian : pengembangan media pembelajaran *market day* pada mata Pelajaran Matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV di Madrasah ibtidaiyah (MI) Al-Amin Garahan Jember.

Peneliti : Dwi Cahyani

Ahli media : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Petunjuk pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat dari Bapak/Ibu selaku ahli media yang sudah berkenan untuk menjadi validator dari media yang akan saya teliti, mengenai produk yang akan saya teliti berupa media *market day* menggunakan uang mainan yang akan digunakan pada mata Pelajaran matematika khususnya dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu sangat dibutuhkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk Bapak/Ibu agar memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Kriteria skala sebagai berikut :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

Kritik dan saran secara umum dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

J E M B E R

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Desain media <i>market day</i>	1. Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media sangat mudah dijumpai	✓				
		2. Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi penjumlahan bersusun		✓			
		3. Bentuk dan gambar sesuai untuk mendukung materi yang akan diajarkan		✓			
		4. Media pembelajaran <i>market day</i> memiliki desain yang simple dan mudah untuk dipahami	✓				
		5. Media pembelajaran <i>market day</i> bisa disimpan dalam jangka waktu yang lama, sehingga bisa digunakan untuk beberapa kali pembelajaran		✓			
		6. Penggunaan media <i>market day</i> tidak membahayakan	✓				
		7. Penyajian bahan mudah untuk dipelajari dalam proses pembelajaran	✓				
		8. Pemilihan warna dan bahan cukup menarik	✓				

		9. Kecerahan bahan yang digunakan sesuai dan tidak kontras		✓				
		10. Keterampilan desain sudah sesuai	✓	✗	✗	✗	✗	✗
2	Penyajian media market day	11. Media market day dapat merangsang keaktifan siswa	✓	✗	✗	✗	✗	✗
		12. Media market day efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran	✓	✗	✗	✗	✗	✗
		13. Media pembelajaran mudah untuk diaplikasikan		✓				
Total skor yang diperoleh								

Kritik dan saran

1. Identifikasi media belum ada
2. Belum ada buku petunjuk pengguna
3. Media dibuat dari plastik / laminating agar dapat dihapus
4. Media belum dalam satu kesatuan

Jember, 16 april 2025

Validator ahli media

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

Dr. Nino Indrianto M.Pd.
Nip. 197507212007011032

Lampiran 9

Hasil validator Ahli materi

**INSTRUMEN VALIDASI *MEDIA MARKET DAY* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DALAM MATERI PENJUMLAHAN BERSUSUN**

AHLI MATERI

Judul penelitian : pengembangan media pembelajaran *market day* pada mata Pelajaran Matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV di Madrasah ibtidaiah (MI) Al-Amin Garahan Jember.

Peneliti : Dwi Cahyani

Ahli materi : Afifah Nur Aini, M.Pd.

Petunjuk pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat dari Bapak/Ibu selaku ahli materi yang sudah berkenan untuk menjadi validator dari materi yang akan saya gunakan. mengenai produk yang akan saya gunakan berupa media *market day* yang akan digunakan pada mata Pelajaran matematika khususnya dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu sangat dibutuhkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk Bapak/Ibu agar memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Kriteria skala:

5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang baik
1 = sangat kurang baik

Kritik dan saran secara umum dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

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

A. Aspek penilaian

No	Aspek yang dinilai	indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Aspek inti	1. Kesesuaian dengan KI/KD dan indikator		✓			
		2. Ketepatan dalam pemilihan materi		✓			
		3. Keakuratan konsep dalam materi		✓			
		4. pemberian materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	✓				
		5. kesesuaian materi dengan media pembelajaran		✓			
		6. kejelasan materi	✓				
		7. kejelasan contoh	✓				
		8. kelengkapan materi	✓				
		9. angka yang digunakan dalam materi mudah dipahami sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa	✓				
		10. kemenarikan materi atau media yang disediakan mudah dipahami oleh siswa	✓				
Total skor yang diperoleh							

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

B. Kritik dan saran

Produk yang dikembangkan sudah bagus, namun lebih
cepat jika digunakan pada mesin nilai mata uang.
Perbaiki typo pada daftar menu

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan Kesimpulan!

- 1) Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- ☒ 2) Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 29 april 2025

Validator ahli materi

Aufah Nur Aini, M.Pd.
Nip. 198911272019032008

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

Lampiran 10

Hasil validator Ahli pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI *MEDIA MARKET DAY* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DALAM MATERI PENJUMLAHAN BERSUSUN**

AHLI PEMBELAJARAN

Judul penelitian : pengembangan media pembelajaran *market day* pada mata Pelajaran Matematika dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV di Madrasah ibtidaiyah (MI) Al-Amin Garahan Jember.

Peneliti : Dwi Cahyani

Ahli pembelajaran : Nuzila rohmania, S.Pd.

Petunjuk pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi dan pendapat dari Bapak/Ibu selaku ahli pembelajaran yang sudah berkenan untuk menjadi validator dari media yang akan saya teliti. mengenai produk yang akan saya teliti berupa media *market day* yang akan digunakan pada mata Pelajaran matematika khususnya dalam materi penjumlahan bersusun kelas IV. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu sangat dibutuhkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk Bapak/Ibu agar memberikan penilaian serta pendapat pada lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Kriteria skala

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

Kritik dan saran secara umum dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian ini, saya ucapkan terimakasih.

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

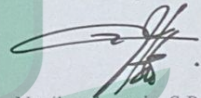
17	Media <i>market day</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi		✓			
18	Media <i>market day</i> aman untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas IV		✓			
Total skor yang diperoleh						

Kritik dan saran

Media pembelajarannya sudah bagus
dan layar digunakan dalam
kegiatan pembelajaran

Jember, 16 april 2025

Validator ahli pembelajaran



Nuzila rohmania, S.Pd.



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

Lampiran 11

Angket respon siswa

HASIL VALIDASI SISWA

NAMA : Defi Anggraini
 KELAS : IV
 NO. ABSEN : 9

Petunjuk pengisian
 Dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini sesuai dengan keterangan skala sebagai berikut:
 5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = cukup baik
 2 = kurang baik
 1 = sangat kurang baik

Atas kesediaanya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Media <i>market day</i> sangat mudah dimengerti karna ada petunjuk penggunaannya	✓				
2	Saya mudah memahami penggunaan media <i>market day</i> karena isinya sangat praktis		✓			
3	Saya sangat senang belajar menggunakan media ini karna medianya menarik	✓				
4	Tersedianya uang mainan sangat banyak sehingga mempermudah saya dalam belajar	✓				
5	Gambar yang disediakan membantu saya memahami materi		✓			
6	Media <i>market day</i> sesuai dengan materi penjumlahan bersusun	✓				
7	Saya lebih mudah memahami penjumlahan bersusun menggunakan media <i>market day</i>	✓				
8	Media <i>market day</i> membuat saya lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran	✓				
9	Media <i>market day</i> tidak membebani saya dalam pembelajaran		✓			
10	Media <i>market day</i> mendorong saya untuk lebih menyukai Pelajaran matematika		✓			

Lampiran 12

Modul ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama penyusun	: Dwi Cahyani
Jenjang sekolah	: sd/mi
Tahun pelajaran	: 2024-2025
Mata pelajaran	: ilmu pengetahuan alam dan sosial (ipas)
Fase/kelas	: B/IV (empat)
Semester	: 2 (Genap)
Bab 3	: bilangan cacah sampai dengan 10.000
Topik	: e. Penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000
Alokasi waktu	: 2 x jp (1 JP = 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
➤ Mengenali cara-cara dalam menghitung penjumlahan bersusun ➤ Mengidentifikasi penjumlahan bersusun menggunakan media yang sudah digunakan ➤ Memanfaatkan media tersebut untuk membantu dalam kegiatan proses pembelajaran	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
➤ Sarana 1. Papan tulis 2. Media pembelajaran 3. lkpd ➤ prasarana 1. Buku : (kementerian pendidikan,kebudayaan,riset,dan teknologi republik Indonesia,2021 ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas IV,penulis: amalia fitri, dkk dan internet). Lembar kerja peserta didik. 2. Buku matematika kelas IV kurikulum merdeka topik e. Penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000. Persiapan lokasi: area kelas yang dikondisikan untuk percobaan berkelompok ataupun individu.	

E. TARGET PESERTA DIDIK
➤ Peserta didik dengan reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. MODEL PEMBELAJARAN
➤ Mode pembelajaran: Tatap muka ➤ Model pembelajaran: direct intruction (Pembelajaran secara langsung mengajarkan konsep-konsep kepada siswa dan memberikan pemahaman dan arahan yang jelas. ➤ Metode pembelajaran: tanya jawab dan metode eksperimen Pendekatan: pendekatan pembelajaran berorientasi kepada siswa (student centered approaches).
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Memperdalam pemahaman siswa tentang penjumlahan bersusun 2. Mampu menjumlahkan 2 bilangan 3 angka dengan menggunakan penjumlahan bersusun 3. Menemukan cara-cara menghitung penjumlahan bersusun, dan menerapkannya 4. Dapat membantu siswa dalam proses belajarnya
B. PERTANYAAN PEMANTIK
➤ Topik e. Penjumlahan bilangan cacah sampai 10.000 1. Apa itu penjumlahan bersusun? 2. Apakah kalian bisa menghitung penjumlahan bersusun? 3. Ada berapa cara dalam menghitung penjumlahan bersusun?
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan awal (10) 1. Guru memberi salam. 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mulai mengkondisikan kelas agar siswa bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking. 4. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari dipertemuan sebelumnya 5. Guru memberikan pertanyaan pemantik a. Apa itu penjumlahan bersusun? b. Apakah kalian bisa menghitung penjumlahan bersusun? c. Ada berapa cara dalam menghitung penjumlahan bersusun? 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan jenis penilaian.
Kegiatan inti (50 menit) 7. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 8. Masing-masing siswa berkumpul dengan kelompok yang sudah ditentukan

9. Lalu guru menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari yaitu penjumlahan bersusun
10. Setelah guru menjelaskan materi, selanjutnya guru menjelaskan tentang bagaimana tata cara bermain media yang sudah disediakan
11. Setelah itu guru memberikan uang sebanyak yang guru perintahkan misalkan 100 ribu jadi masing-masing siswa memegang uang sebanyak 100 ribu, dan sebuah nota untuk menjumlahkan barang apa saja yang akan dibeli.
12. Kemudian satu persatu dari masing-masing kelompok maju kedepan secara bergantian dan berbaris memanjang kebelakang untuk membeli barang yang akan dibeli.
13. Kelompok yang maju kedepan membagi tugas ada yang menjadi penjual dan ada juga yang menjadi pembeli
14. Setelah itu siswa mulai bermain sesuai dengan intruksi yang telah guru sampaikan
15. Dan dilakukan secara bergantian sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan sampai selesai.

Kegiatan penutup (10 menit)

16. Guru memberikan refleksi
17. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini
18. Siswa dapat mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran ini
19. Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

D. ASESMEN/PENILAIAN

Kegiatan dalam pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan presentasi atau hasil yang sudah dikerjakan.

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik.

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian sikap = lembar observasi
 - b. Penilaian pengetahuan = tes
 - c. Penilaian ketrampilan = unjuk kerja

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

--	--

**WARTEK
WARUNG
MATEMATIKA**
Bilangan cacah sampai dengan
100.000



Nama :
kelas :

KERANJANG BELANJA

Ayoo hitunglah!!

1. =Rp.....
2. =Rp.....
3. =Rp.....
4. =Rp.....
5. =Rp.....
6. =Rp.....
7. =Rp.....
8. =Rp.....
9. =Rp.....
10. =Rp.....

jumlah yang harus dibayar =Rp.....

berapakah kembaliannya = Rp.....

Thank You
FOR SHOPPING WITH US

B. BAHAN/BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

E. Penjumlahan Bilangan Cacah sampai 1.000

Ayo Mengamati



Pak Toni mempunyai pohon jeruk sebanyak 131 pohon di Kota Jember dan 321 pohon di Kota Banyuwangi. Berapakah banyak pohon jeruk Pak Toni seluruhnya?



Untuk menghitung banyak pohon jeruk Pak Toni seluruhnya, dapat dilakukan dengan **penjumlahan cara susun panjang** dan **cara susun pendek**

$$\begin{aligned}
 131 &= 100 + 30 + 1 \\
 321 &= 300 + 20 + 1 + \\
 &= (100 + 300) + (30 + 20) + (1 + 1) \\
 &= 400 + 50 + 2 \\
 &= 452
 \end{aligned}$$

Cara Susun Panjang

1. Tulis bilangan secara bersusun sesuai nilai tempatnya.
2. Uraikan (dalam bentuk ratusan, puluhan dan satuan) masing-masing bilangan yang akan dijumlahkan.
3. Mengelompokkan masing-masing bilangan dengan nilai tempat yang sama pada proses penjumlahan.

Bagaimana kalau menggunakan cara susun pendek?



Ratusan	Puluhan	Satuan
1	3	1
3	2	1
4	5	2

Cara Susun Pendek (tanpa menyimpan)

1. Tulis bilangan secara bersusun sesuai nilai tempatnya. (satuan disusun dengan satuan, puluhan disusun dengan puluhan, dan ratusan disusun dengan ratusan).
2. Operasi penjumlahan dilakukan dari nilai tempat yang terkecil ke nilai tempat yang besar (dari kanan ke kiri).
3. Jumlahkan masing-masing bilangan sesuai dengan nilai tempatnya.

Perpustakaan SD Gebang 1 memiliki 124 buku, Perpustakaan SD Gebang 2 memiliki 411 buku, dan Perpustakaan SD Gebang 5 memiliki 363 buku. Hitunglah berapa banyak buku seluruhnya dari ketiga SD tersebut?



Apakah boleh melakukan penjumlahan cara susun panjang.

$$\begin{aligned}
 124 &= 100 + 20 + 4 \\
 411 &= 400 + 10 + 1 \\
 363 &= 300 + 60 + 3 + \\
 &= (100 + 400 + 300) + (20 + 10 + 60) + (4 + 1 + 3) \\
 &= 800 + 90 + 8 \\
 &= 898
 \end{aligned}$$

Jadi, banyak buku-buku tersebut adalah 898 buku



Bagus. Sekarang kalian lakukan penjumlahan cara susun pendek.

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	2	4
4	1	1
3	6	3
8	9	8

Jadi, banyaknya buku-buku tersebut adalah 898 buku.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember



Seorang Pedagang buah di depan sekolah memikul 2 keranjang buah jeruk. 1 keranjang berisi 189 jeruk dan keranjang yang lain berisi 245 jeruk. Berapakah jumlah seluruh jeruk yang dipikul oleh pedagang tersebut?

Penjumlahan cara susun panjang dengan menyimpan

$$\begin{aligned}
 189 &= 100 + 80 + 9 \\
 245 &= 200 + 40 + 5 + \\
 &= (200 + 100) + (80 + 40) + (9 + 5) \\
 &= 300 + 120 + 14 \\
 &= 300 + (100 + 20) + (10 + 4) \\
 &= (300 + 100) + (20 + 10) + 4 \\
 &= 400 + 30 + 4 \\
 &= 434
 \end{aligned}$$

Jadi, banyaknya buah yang dijual adalah 434 buah

Cara bersusun panjang :

1. Menguraikan masing-masing bilangan yang akan dijumlahkan.
2. $9 + 5 = 14$, uraikan menjadi $10 + 4$
3. $80 + 40 = 120$, uraikan menjadi $100 + 20$.
4. Lakukan operasi penjumlahan dengan mengelompokkan bilangan-bilangan sesuai dengan nilai tempatnya.

Penjumlahan cara susun pendek dengan menyimpan

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	8	9
2	4	5
4	3	4

Cara bersusun pendek :

1. Jumlahkan masing-masing bilangan sesuai nilai tempat.
2. $9 + 5 = 14$, letakkan 4 pada nilai tempat satuan, dan 1 diatas nilai tempat puluhan.
3. $1 + 8 + 4 = 13$, letakkan 3 pada puluhan dan 1 diatas nilai tempat ratusan.
4. $1 + 1 + 2 = 4$, letakkan 4 pada ratusan

Ayo Berlatih



Kerjakan soal berikut pada buku tulis kalian.

1. Gunakan cara susun panjang untuk penjumlahan berikut!

a. $333 = 300 + 30 + 3$

b. $812 = 800 + 10 + 2$

$$\begin{aligned} 205 &= 200 + 0 + 5 + \\ &= \dots + \dots + \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 116 &= \dots + \dots + \dots + \\ &= \dots + \dots + \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$

c. $576 = \dots + \dots + \dots$

$$\begin{aligned} 148 &= \dots + \dots + \dots + \\ &= \dots + \dots + \dots + \dots + \dots \\ &= \dots + \dots + \dots + \dots \\ &= \dots + \dots + \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$

2. Gunakan cara susun pendek untuk penjumlahan berikut!

a. $373 + 208 = \dots$

b. $277 + 146 = \dots$

Ratusan	Puluhan	Satuan
3	7	3
2	0	8
+		

Ratusan	Puluhan	Satuan
+		

c. $627 + 92 = \dots$

d. $234 + 279 + 444 = \dots$

Ratusan	Puluhan	Satuan
+		

Ratusan	Puluhan	Satuan
+		

f. $612 + 48 + 156 = \dots$

Ratusan	Puluhan	Satuan

- a. $333 + 519 = \dots\dots$
b. $429 + 19 = \dots\dots$
c. $821 + 98 = \dots\dots$
d. $700 + 139 = \dots\dots$
e. $621 + 37 + 128 = \dots\dots$

- a. $629 + 123 =$  813

b. $377 + 330 + 29 = 736$

C. $423 + 390 = 860$

d. $39 + 821 =$ **LEM** **BO** **FER** 964

e. $690 + 56 + 218 =$ 752

5. Kerjakan soal cerita berikut!

- a. Seorang petani kelapa sawit mempunyai beberapa kebun. Kebun A menghasilkan 328 buah, kebun B menghasilkan 579 buah. Berapakah jumlah kelapa sawit yang dihasilkan dari kebun A dan kebun B?
- b. Pak Rahmad memiliki 117 ikan lele, Pak Sudi memiliki 105 ikan lele dan Pak Jaya memiliki 242 ikan lele. Semua ikan lele dipanen dari kolam dan kemudian akan dijual ke pasar. Berapa keseluruhan ikan lele yang akan dijual ke pasar?
- c. SD Pelangi mengirimkan 121 siswa mengikuti lomba matematika, 29 siswa mengikuti lomba bahasa inggris dan 98 siswa mengikuti lomba sains. Berapa keseluruhan siswa SD Pelangi yang mengikuti lomba?
- d. Helen mempunyai 111 stiker gambar kartun, 77 stiker gambar bunga dan 89 stiker boneka. Berapa jumlah stiker Helen seluruhnya?



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

Lampiran 13

Hasil dokumentasi penelitian



BIODATA MAHASISWA



Data diri

Nama : Dwi Cahyani
 Nim : 212101040086
 Ttl : Jember, 06 Mei 2002
 Alamat : Desa Garahan, Dusun Garahan Jati, Kecamatan Silo, Kab Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Riwayat pendidikan

1. Taman kanak-kanak : RA Al-Amin
2. Madrasah ibtidaiyah : MI Al-Amin
3. Madrasah tsanawiyah : MTS Al-Amin
4. Madrasah aliyah : MA Al-Amin
5. Perguruan tinggi : UIN KH Achmad Siddiq Jember