

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SUKOSARI 03 SUKOWONO JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**
Oleh :
SAADATUL ISTIANAH
NIM : 202101040034

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SUKOSARI 03 SUKOWONO JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2024/2025.**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas 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
Oleh :
SAADATUL ISTIANAH
NIM : 202101040034
J E M B E R**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SUKOSARI 03 SUKOWONO JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2024/2025.**

SKRIPSI

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

Oleh :

SAADATULISTIANAH
NIM : 202101040034



Disetujui Pembimbing
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP. 198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SUKOSARI 03 SUKOWONO JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2024/2025.**

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: 20 November 2025

Tim Pengaji

Sekretaris

Ketua

Dr. IMRON FAUZI, M.Pd.I
NIP. 198705222015031005

ERFAN EFENDI, M.Pd.I
NIP. 198806112023211024

Anggota:

1. Dr. MEGA FARIZIAH NUR HUMAIROH, M.Pd. ()
2. AHMAD WINARNO, M.Pd.I. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

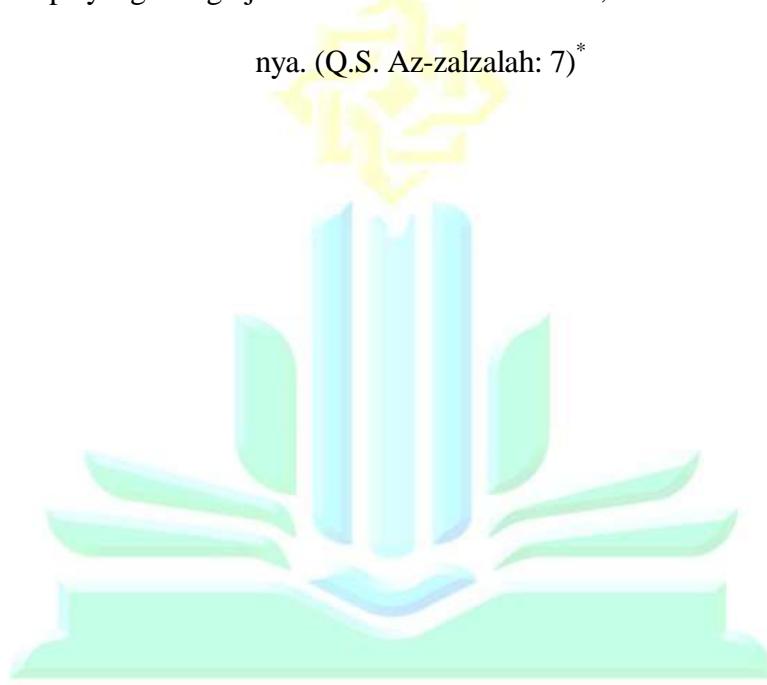


DR. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِنْ قَالَ ذَرَّةً خَيْرًا يَرَهُ □

Artinya : Siapa yang mengerjakan kebaikan seberat zarah, dia akan melihat (balasan)-nya. (Q.S. Az-zalzalah: 7)*



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

* Kementerian agama RI, Al-Quran dan terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta: kementerian agama 2019)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya.

Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan saya kasihi:

1. Teristimewa kedua orang tua saya, Bapak Ahmad Sukri dan Ibu Irma Suryani. Terimakasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang yang tulus, yang telah mendidik dan membimbing saya mulai dari kecil hingga saya dapat menempuh pendidikan di bangku perkuliahan ini. Semoga beliau selalu diberi kesehatan dan umur yang barokah, aamiin.
2. Untuk adikku tersayang Muhammad Jakfar Shodiq Nazrullah dan anakku Afra El Zea Naftavilova Islamia yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkahku. Sehat selalu dan tumbuh menjadi versi yang lebih baik lagi.
3. Kepada suamiku tercinta, yang tak kalah penting kehadirannya, Yoga Kusyono Putra yang telah menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka dan tak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

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

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

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni,S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang sudah memberikan kebijakan sehingga memudahkan lancarnya proses studi.
2. Bapak Dr, H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku ketua jurusan pendidikan islam dan bahasa yang telah memberikan kemudahan dalam memberi izin penelitian sehingga membantu lancarnya proses penelitian yang dilakukan,
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku koordinator Pendidikan Guru Madrassah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan izin membimbing dalam penelitian sehingga membantu lancarnya proses penelitian yang telah dilakukan.
5. Bapak Ahmad Winarno, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dan senantiasa membimbing serta

mengarahkan penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik.

6. Bapak Muhammad Junaidi,S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik. Serta dosen ahli media yang telah membimbing , memberi arahan, serta memberi nasihat motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd., selaku dosen ahli materi yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahannya untuk materi pada media ini.
8. Segenap dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis
9. Ibu Nurul Yatima, S.Pd selaku kepala SDN Sukosari 03 sukowono Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian sehingga memudahkan lancarnya proses penelitian yang dilakukan.
10. Ibu Dwi Prihatin A.W, S.Pd selaku wali kelas III di SDN Sukosari Sukowono Jember yang telah membantu dan membimbing peneliti selama melakukan penelitian.
11. Peserta didik kelas III di SDN Sukosari 03 Sukowono Jember yang telah meluangkan waktu dan bekerja sama dalam membantu dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian ini bisa terlaksana dengan baik.

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

Jember, 20 November 2025
Penulis

Saadatul Istianah
NIM. 202101040034



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

ABSTRAK

Saadatul Istianah, 2025 : Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Kantong Perkalian, Matematika, Perkalian

Matematika adalah mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar, namun banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep matematika, terutama perkalian. Kesulitan ini disebabkan oleh metode pembelajaran kurang efektif, kurang sumber daya, dan kurang motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Dalam pengembangan media pembelajaran Kantong Perkalian ini memiliki beberapa rumusan masalah yang terdiri dari : (1) Bagaimana desain pengembangan media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. (2) Bagaimana kelayakan pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas III di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember tahun pelajaran 2024/2025.

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah : (1) Untuk menghasilkan desain pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas III di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember tahun pelajaran 2024/2025. (2) Untuk mengetahui kelayakan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas III di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember tahun pelajaran 2024/2025.

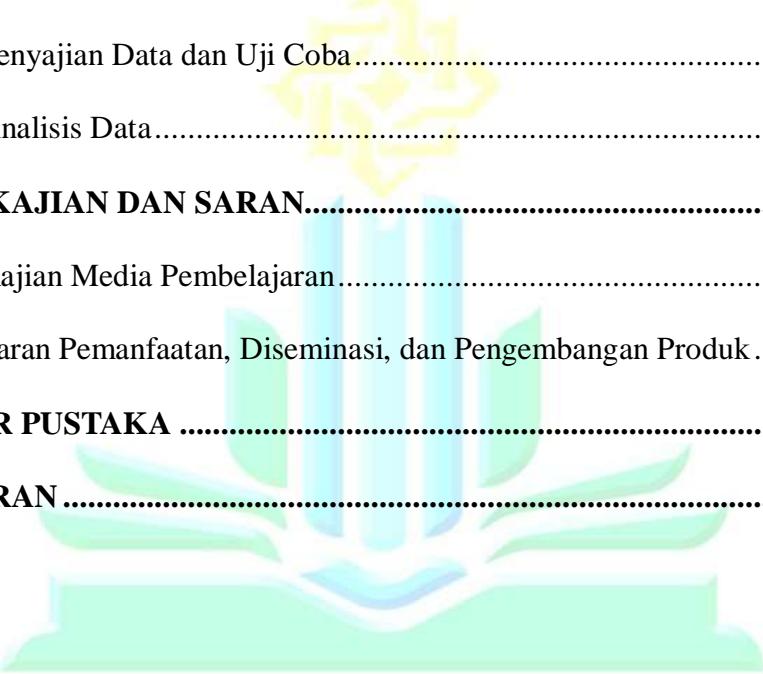
Metode pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuisioner. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data dianalisis untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran kantong perkalian dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kantong perkalian yang dikembangkan efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian. Siswa juga menunjukkan motivasi dan minat yang tinggi dalam belajar matematika dengan menggunakan metode pembelajaran kantong perkalian.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Penelitian Terdahulu.....	10
B. Kerangka Konseptual	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Metode penelitian dan pengembanga	29
B. Prosedur penelitian dan pengembangan	30

C. Uji Coba Produk.....	33
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	40
A. Profil Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember	
.....	40
B. Penyajian Data dan Uji Coba.....	41
C. Analisis Data.....	54
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	58
A. Kajian Media Pembelajaran.....	58
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66



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

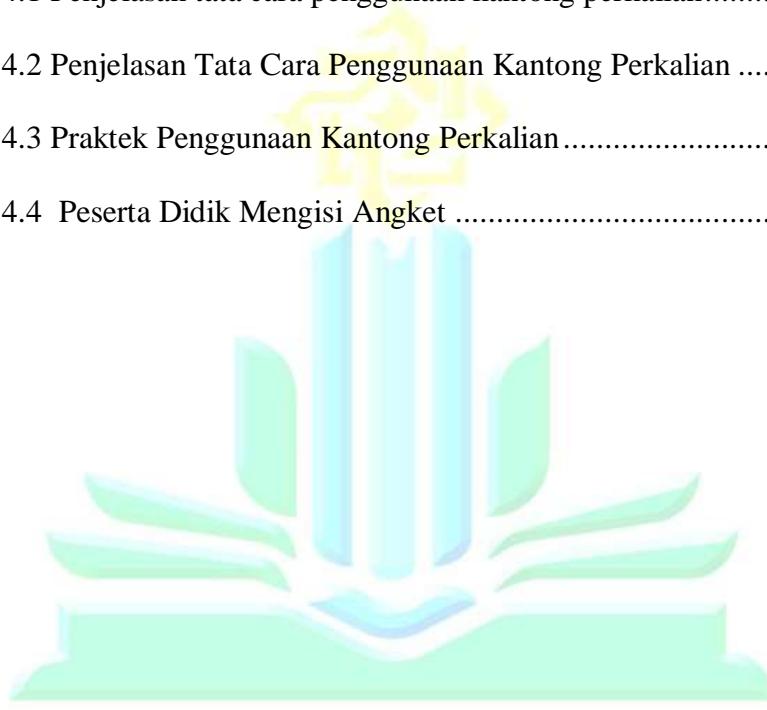
DAFTAR TABEL

Table 1.1 Hasil Nilai Peserta Didik kelas III Pada Mata Pembelajaran Matematika	5
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneltian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan	16
Tabel 3.1 Kategori Penilaian Skala Likert	38
Tabel 3.2 Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert	39
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	50
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Kelas	41
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media.....	48
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi	49
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	50
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Validator.....	54
Tabel 4.6 Hasil Validasi Kelayakan	55
Tabel 4.7 Angket Respon Peserta Didik	55

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE.....	30
Gambar 4.1 Penjelasan tata cara penggunaan kantong perkalian.....	52
Gambar 4.2 Penjelasan Tata Cara Penggunaan Kantong Perkalian	52
Gambar 4.3 Praktek Penggunaan Kantong Perkalian.....	52
Gambar 4.4 Peserta Didik Mengisi Angket	53



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama dalam operasi perkalian. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang efektif, kurangnya sumber daya, dan kurangnya motivasi siswa.²

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kusuma, siswa sekolah dasar memiliki kesulitan dalam memahami konsep perkalian karena kurangnya pemahaman tentang konsep dasar perkalian. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sari juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian.³

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran kantong perkalian. Metode ini dapat membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih mudah dan menyenangkan.⁴

Namun, pengembangan metode pembelajaran kantong perkalian masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitasnya dalam

² Suherman, E. (2015). Strategi Pembelajaran Matematika. Bandung: UPI Press.

³ Kusuma, A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Perkalian. Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 1-10.

⁴ Mulyani, S. (2019). Metode Pembelajaran Kantong Perkalian untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 1-10.

meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan metode pembelajaran kantong perkalian mata pelajaran matematika sekolah dasar negeri Sukosari 03 menggunakan metode ADDIE. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar negeri Sukosari 03. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat al-baqarah ayat 89.

وَلَمَّا جَاءَهُمْ كِتَابٌ مِّنْ عِنْدِ اللَّهِ مُصَدِّقٌ لِّمَا مَعَهُمْ وَكَانُوا مِنْ قَبْلٍ يَسْتَفْتِحُونَ عَلَىٰ

الَّذِينَ كَفَرُوا فَلَمَّا جَاءَهُمْ مَا عَرَفُوا كَفَرُوا بِهِ فَلَعْنَةُ اللَّهِ عَلَى الْكُفَّارِ

Artinya: setelah sampai kepada mereka Kitab (Al-Qur'an) dari Allah yang membenarkan apa yang ada pada mereka, sedangkan sebelumnya mereka memohon kemenangan atas orang-orang kafir, ternyata setelah sampai kepada mereka apa yang telah mereka ketahui itu, mereka mengingkarinya. Maka, lantaran Allahlah terhadap orang-orang yang ingkar.⁵

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

⁵ Kementerian agama RI, Al-Quran dan terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta: kementerian agama 2019)

akan digunakan. Pada surat al-baqarah ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al- Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Permasalahan yang sering dialami siswa ketika belajar di sekolah adalah mereka merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan kebanyakan masih terbatas pada buku penyajian materinya padat serta tampilannya tidak menarik dan membuat siswa bosan untuk mempelajarinya. Permasalahan lain yang terjadi di lapangan adalah banyaknya guru yang belum mampu untuk mewujudkan sebuah pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal dengan harapan peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran dengan itu meningkatkan motivasi serta merangsang pikiran dalam imajinasi peserta didik.⁶

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

⁶ Hilda Handayani, Yetri, dan Fredi Ganda Putra, (2018), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash", *Jurnal Tatsqif*, Vol. 16, No. 2, 187

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

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

pada bilangan cacah berlaku sifat komutatif dan asosiatif, yaitu bilangan yang saling ditukar temaptnya, hasilnya tetap sama.⁷

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III SDN Sukosari 03 yaitu Ibu Dwi Prihatin A.W,S.Pd bahwasanya proses pembelajaran matematika dikelas sejauh ini masih ada kendala didalam kelas dikarenakan ada beberapa siswa tidak menghafal perkalian dengan baik. Untuk sumber belajarnya menggunakan buku siswa, menghafal dengan cara acak.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sukosari 03 pada tanggal 25 Februari 2025, proses pembelajaran yang dilakukan pendidik masih menggunakan media cetak, media gambar, dan buku paket. Sehingga Siswa sering merasa bosan dengan pembelajaran selama ini. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan pendidik, apabila pendidik meminta siswa untuk membaca buku tetapi banyak yang asik bermain dengan teman sebangkunya. Siswa kesulitan berkonsentrasi saat belajar dalam menangkap materi meskipun beberapa materi sering dijelaskan ulang hal ini terjadi karena siswa tidak menyukai mata Pelajaran matematika.

Sarana dan prasarana yang mendukung media pembelajaran interaktif masih belum memadai, yang ada hanya monitor, wifi, dan sound system. Selain keberadaan sarana yang minim, penggunaannya juga tidak maksimal. Kegiatan pembelajaran masih berpedoman pada buku paket dan LKS untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Table 1.1

Hasil Nilai Peserta Didik kelas III Pada Mata Pembelajaran Matematika⁸

⁷ Wirasto, Matematika 1. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), 74.

⁸ Daftar nilai peserta didik kelas III SDN Sukosari 03 Sukowono Jember

No.	Nama	Nilai Siswa
1.	Adinda Shafa Azzahra	40
2.	Ahmad Maulana Hakiki	60
3.	Ahmad Zey Rosi	40
4.	Amalia Andini Supandi	100
5.	Clara Putri Zivilia Zora	40
6.	Firman Yoga Saputra	80
7.	Fitriatul Muasaroh	40
8.	Hidayatul Al Farisi	100
9.	Ilmiyatul Hasanah	40
10.	Inal Habiburrahman	70
11.	Leo Aldorino	40
12.	M Irwan	40
13.	Mirza Azzikra Ramadani	75
14.	Muhammad Dimas Renaldi	80
15.	Muhammad Royhan Rafiqi	100
16.	Nafisatul Aulia	40
17.	Nakeyra Lutfiana R	40
18.	Roumahur Muzy	60
19.	Safira Azzahra	70
20.	Said Agil Shahril . M.	80
21.	Setiyawan	60
22.	Shohibul Karim	60
23.	Siti Nafisah	65
24.	Sitti Rifatul Fitrih	40
25.	Solehah Nuril Wahidiyah	70
26.	Zahra Sofiatul Aliyah	100

Pencapaian hasil belajar peserta didik terhadap Mata Pelajaran Matematika masih belum maksimal. Berdasarkan data yang diperoleh diantara 26 peserta didik masih ada 14 peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 65. 53,8% siswa kelas III SDN Sukosari 03 belum memenuhi kkm untuk Pelajaran Matematika sehingga diperlukan metode pembelajaran yang ideal untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat memenuhi kkm.

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

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika dikarenakan memang untuk dikelas III masih belum menggunakan media, jadi peneliti tertarik ingin mencoba menggunakan media pada materi perkalian. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN Sukosari 03 Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri Sukosari 03 Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di SD Negeri Sukosari 03 tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang di paparkan, Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri Sukosari 03 Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri Sukosari 03 tahun pelajaran 2024/2025?

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kantong perkalian. Media pembelajaran ini berupa sebuah produk pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menghitung perkalian untuk menunjang materi pembelajaran dikelas III di sekolah dasar negeri sukosari 03 sukowono jember. Produk ini dirancang sesuai dengan materi perkalian kelas III untuk memberikan suasana pembelajaran yang

menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan.

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah pembelajaran matematika kelas III materi perkalian di sekolah dasar negeri sukosari 03 sukowono jember.
2. Media ini memiliki fitur-fitur seperti cara penggunaanya dan materi perkalian.
3. Media pembelajaran ini memiliki struktur sebagai berikut:
 - a. Kantong- kantong yang berisikan angka
 - b. Angka-angka bilangan 1-10
 - c. Stik es krim untuk menghitung perkalian
 - d. Scan barcode video pembelajaran dan tata cara penggunaannya

E. Definisi Operasional

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

1. Media Kantong Perkalian

Media pembelajaran kantong perkalian adalah media pembelajaran visual yang terbuat dari papan triplek dan sterofoam dan terdapat kantong-kantong yang ditempelkan. Media kantong perkalian merupakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi perkalian dengan perkalian 1-10 untuk kelas III . Dengan menggunakan media ini

diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran.

2. Mata pelajaran matematika

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

Jadi, yang dimaksud dengan pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas III di sekolah dasar negeri sukosari 03 Sukowono Jember adalah proses pembelajaran di SDN Sukosari 03 masih menggunakan media cetak, media gambar, dan buku pake. Proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa sulit berkonsentrasi, siswa kesulitan menangkap materi dan siswa cepat bosan. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik masih belum memenuhi KKM untuk pelajaran matematika.

J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Elysa Ikma Hendri pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Miftahul Ulum Serut 01”.

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

Hasil penelitian pengembangan media Papan Pintar Perkalian telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba media menunjukkan tingkat kevalidan 94%, ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan 98%, ahli pembelajaran sebesar 90% dan peserta didik 95%. Serta dilihat dari hasil rata-rata nilai pretest dan posttest peserta didik yang dihitung menggunakan rumus N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata 80,708%.⁹

- b. Putri Nurul Oktavia pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”.

⁹ Elysa Ikma Hendri, “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Miftahul Ulum Serut 01”, Skripsi : UIN Khas Jember, 2023, 8

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

Hasil penelitian pengembangan media kantong perjumlahan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli materi dengan memperoleh nilai 4 dengan kategori “Baik”, ahli media memperoleh nilai 3,75 dengan kategori “Baik”, dan praktisis memperoleh nilai 3,875 dengan kategori “Baik”, dan uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata 112, 11 dengan kategori ‘Baik’. Ketiga tahapan uji coba media kantong penjumlahan dengan siswa sebagai subjek uji coba menyatakan bahwa media kantong penjumlahan layak digunakan sebagai media pembelajaran subtema rukun di sekolah tema hidup rukun.¹⁰

- c. Hidayatul Naja pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media kantong matika pada materi FPB untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV yang memenuhi kriteria valid dan praktis”. Untuk mencapai tujuan tersebut, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian model pengembangan 4D karya Thiagarajan, semmel dan semmel yaitu define (pendefinisan), design (perancangan), development (pengembangan), disseminate (penyebaran). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini

¹⁰ Putri Nurul Oktavia, “*Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*”, Skripsi : UIN Sumatera Utara, 2021, 1

berupa angket validasi dan respon siswa. Data dianalisis melalui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran kantong matika menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan media pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid oleh validator dengan memperoleh nilai persentasi rata-rata 90,4% serta berdasarkan angket respon siswa diperoleh persentasi sebesar 95,5% sehingga media kantong matika yang dikembangkan dikatakan sangat praktis.¹¹

- d. Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjanna, Ava Tiara Cahyaningsih pada tahun 2023 dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika di bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini layak digunakan dengan uji validasi menunjukkan persentase sebesar 86% menurut ahli materi dan ahli media. Sedangkan respon siswa menunjukkan bahwa LKPD dan media pembelajaran bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini presentasenya sebesar 87%.

¹¹ Hidayatul Naja, “*Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020*,” Skripsi : Universitas Muhammadiyah Malang, 2020, 10

Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika ini dapat digunakan untuk membantu para guru dan siswa dalam pembelajaran materi pemahaman konsep perkalian matematika.¹²

- e. Rizki Zuliani, Agustini Safitri, Laily Yuniar Nur'Azizah pada tahun 2023 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil belajara Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan.”

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

¹² Agus Livas Silvia et al, “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika,” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* Vol 7, no. 1 (Surakarta 2023): 352, <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71822>

belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik dan 18 orang (62%) siswa sudah memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan baik. Setelah pelaksanaan aksi ke-2 kemampuan berhitung perkalian permulaan siswa meningkat dari 28 siswa 6 orang siswa (14%) belum memenuhi kriteria berhitung perkalian permulaan yang baik dan 22 orang siswa (86%) sudah memenuhi kriteria perkalian permulaan baik. Dampak dari penerapan media PKP2 dan media berbasis TPACK didukung model pembelajaran Discovery Learning membuat siswa lebih bersemangat dan tidak cepat bosan dalam pembelajaran, karena pada saat pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok serta per kelompok mengerjakan perkalian dengan game yang diberikan guru. Keberhasilan aksi yang saya lakukan dikarenakan perangkat pembelajaran yang lengkap, media, model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari bimbingan guru pamong, kepala sekolah dan rekan guru senior yang telah memberikan bimbingan, dan saran untuk perbaikan proses pembelajaran yang telah dilakukan.¹³

- f. Elok Robiatul Adawiyah pada tahun 2023 dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Swasta Plus Al-QODIRI Jember”
Hasil penelitian disimpulkan bahwa, Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis

¹³ Rizki Zuliani et al, “Upaya Meningkatkan Hasil belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan,” *Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol 3, no. 5 (Tangerang 2023): 874, <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1391>

Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V materi magnet di SDS Plus Al-Qodiri Jember. Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa web browser, APK, dan HTML. Hasil kelayakan berdasarkan uji validasi yaitu ahli media sebesar 94%. ahli materi sebesar 98%, ahli pembelajaran sebesar 98% dan angket respon peserta didik sebesar 92%. Hasil uji keefektifan pada t-hitung menunjukkan 8.93 dengan hasil perbandingan yakni $t_{hitung} (8.93) \geq t_{tabel} 1.71$ yang menyatakan bahwasanya H_a diterima dan H_0 di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi magnet di SDS Plus Al-Qodiri Jember.¹⁴

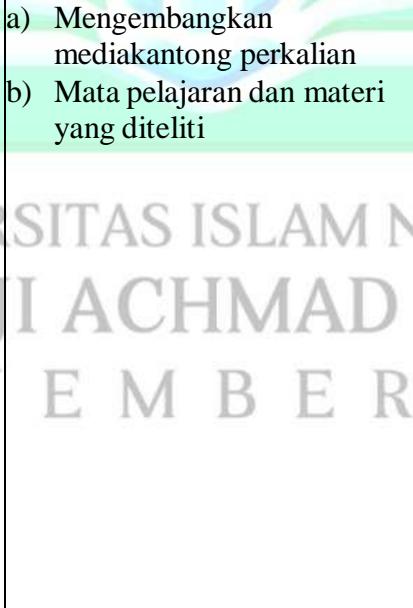
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

¹⁴ Elok Robiatul Adawiyah dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Swasta Plus Al-QODIRI Jember”, Skripsi: UIN Khas jember,2023.

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Peneltian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan

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

3	<p>Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, Ava Tiara Cahyaningsih (2023) “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika”</p>	<p>a) Mengembangkan mediakantong perkalian b) Materi yang diteliti</p> 	<p>Penelitian sekarang menggunakan R&D.</p>
4	<p>Rizki Zuliani, Agustini Safitri, Laily Yuniar Nur’Azizah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Pintar Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan”</p>	<p>a) Mengembangkan mediakantong perkalian b) Mata pelajaran dan materi yang diteliti</p> 	<p>Penelitian sekarang menggunakan metode R&D.</p>

5	Elok Robiatul Adawiyah dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Swasta Plus Al-QODIRI Jember”	b) Menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan model ADDIE	Media yang berbasis Articulate Storyline 3
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti diatas, peneliti berminat dan tertarik untuk mengembangkan penelitian yang berjudul ” Pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas III di sdn sukosari 03 jember” penelitian ini mempunyai perbedaan yakni tahun penelitian berbeda, obyek penelitian berbeda, kelas sebagai obyek penelitian berbeda.

B. Kajian Teori

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

a. Media pembelajaran

1) Pengertian pengembangan media pembelajaran

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

Pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan produk, tetapi juga mempertanggungjawabkan yang telah diciptakan.¹⁵

Media Pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan Pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹⁶

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

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah proses untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk berupa visual maupun audiovisual yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk tujuan pembelajaran.

2) Jenis media pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media

¹⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 163

¹⁷ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 69-70

tersebut memiliki persamaan, berikut beberapa macam dari media pembelajaran yaitu:

a) Media audio

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

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

b) Media visual

Media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indera. Sehingga, dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh guru kepada siswa dapat tercapai secara maksimal.¹⁹

¹⁸ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017),78

¹⁹ Cecep kustandi, et.all., “ pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran”. *Jurnal teknologi pendidikan*, 10, (2) 2021

c) Media audio visual

Media audio visual merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan / materi Pelajaran, dikatakan tampak dengar karena unsur²⁰ dengar (audio), dan unsur visual (gambar).

3) Fungsi media pembelajaran

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

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbarui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya.

²⁰ Yoga Marga, M, et.all., “ pengembangan media audio untuk meningkatkan kemampuan menghubungkan siklus hidup dan kemampuannya” , jurnal kependidikan dasar islam berbasis sains, 5, (1),2020

Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran.²¹

4) Prinsip- prinsip media pembelajaran

Agar media pembelajaran dimanfaatkan dengan benar untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

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

- b. Media kantong perkalian

1) Pengertian media kantong perkalian

Media kantong perkalian adalah media dalam bentuk visual yang digunakan pada pembelajaran matematika materi perkalian sebagai alat

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

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

untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.²³

Media kantong perkalian adalah salah satu media yang terbuat dari triplek dan sterofoam sebagai bahan utama, yang berukuran 60 cm x 40 cm dan dilapisi dengan kertas sukun, Terdapat 10 kantong yang digunakan untuk menaruh stik es krim yang akan dihitung. Terdapat 2 kantong yang digunakan untuk menaruh angka dan juga stik es krim. 10 kantong terbuat dari kertas origami yang dilipat-lipat membentuk sebuah kantong 2 kantong terbuat dari stik es krim yang membentuk sebuah kantong. Media ini dibuat untuk membantu pemahaman siswa tentang konsep perkalian.

2) Cara menggunakan media kantong perkalian

- Menjelaskan materi mengenai perkalian terlebih dahulu.
- Memberikan pertanyaan perkalian
- Mengambil angka sesuai soal yang diberikan guru.
- Kemudian menaruh stik eskrim ke dalam kantong
- Lalu, stik tersebut dihitung
- Lalu, mengambil angka sesuai dengan hitungan stik yang ada di kantong.²⁴

3) Kelebihan dan kekurangan media kantong perkalian

Berikut kelebihan media kantong perkalian:

²³ Rahmawati, Andi Syukriani, Rosmah “Teori belajar penemuan bruner dalam pembelajaran matematika”. Vol 3

²⁴ Dewi Adha Handayani “efektivitas penggunaan media kantong bilangan pada hasil belajar matematika di kelas I MI Al-Muna samarinda”. 2023

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga membuat peserta didik semangat/antusias selama proses pembelajaran.
- b. Tampilan media yang menarik sehingga rasa ingin tahu peserta didik menambah.

Kekurangan media kantong perkalian:

- a) Media kantong perkalian hanya bisa digunakan pada materi perkalian saja.
- b) Bahan media dibuat menggunakan sterofoam sehingga media tidak tahan lama.²⁵
- c. Mata Pelajaran matematika

1) Pengertian matematika

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu eksakata yang penting dan bermanfaat untuk berbagai cabang ilmu dalam kehidupan. Ilmu ini merupakan sumber pengetahuan yang sangat esensial dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga diperlukan dalam pembelajaran agama, seperti dalam penghitungan zakat dan ilmu waris. Selain itu, konsep matematika diterapkan diberbagai bidang ilmiah lainnya. Oleh karena itu, matematika kini menjadi mate Pelajaran wajib bagi siswa di semua jenjang Pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Bahkan, saat ini konsep matematika sederhana sudah mulai diajarkan kepada anak-anak di usia dini.²⁶

²⁵Nur Haliza, Zainal Arifin “*pengaruh media pembelajaran kotak surat perkalian matematika terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa di SDN Tengket I*” 2024

²⁶Listiani, Nita. “*pengaruh kesiapan belajar dan kecerdasan spiritual siswa terhadap motivasi belajar matematika di SMP NEGERI 16 kota Cirebon*” *Acta Universitas Agriculturae et Silviculturae Mandelianae Brumeensis* 53, no. 9 (2015); 1689-99.

Para ahli juga mengungkapkan pendapat pribadi mereka tentang arti matematika. Ruseffendi berpendapat bahwa matematika disusun dari unsur-unsur tak tentu, definisi, aksioma, dan proposisi, di mana hipotesis yang terbukti sering berlaku, sehingga matematika sering disebut ilmu deduktif. Sedangkan James berpendapat bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, bentuk, ukuran, susunan, dan konsep-konsep yang terkait. Matematika dibagi menjadi tiga bagian utama: aljabar, analisis, dan geometri.²⁷

Jadi, matematika merupakan ilmu berhubungan dengan bentuk, struktur yang abstrak, ukuran, susunan, dan konsep-konsep yang terkait. Matematika merupakan hasil pengamatan melalui sebuah ide, proses, dan penalaran.

2) Tujuan pembelajaran matematika

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekana penalaran dalam penerapan matematika di kehidupan sehari-hari.

Tujuan pengajaran matematika di SD sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari).
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika.

²⁷ Sri Hastuti, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Matematika, 2017), 2.

- c. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai hasil lebih lanjut di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- d. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.²⁸

3) Langkah-langkah pembelajaran metematika di SD

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

- a. Penamanan Konsep Dasar (Penanaman Konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pembelajaran penanaman konsep dasar kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola piker siswa.
- b. Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman

²⁸ Samidi dan Istarani, *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika*. (Jakarta: LARISPA, 2016), 11.

konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau di kelas sebelumnya.

- c. Pembinaan Keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam suatu pertemuan. Sedangkan kedua, pemebelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.²⁹

d. Perkalian

1) Pengertian perkalian

Dalam operasi hitung bilangan kita mengenal operasi perkalian. Banyak para ahli yang menjelaskan konsep perkalian, diantaranya

²⁹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 3.

pendapat Sutawidjaja yang menjelaskan bahwa perkalian adalah penjumlahan berganda dengan suku-suku yang sama.

Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Lambang perkalian “x”. Perkalian adalah penjumlahan berganda dengan susku-suku yang sama, misalnya $2 + 2 + 2 + 2 + 2$. Disebut juga penjumlahan berulang. Disini terdapat lima suku yang sama yaitu 2. Penjumlahan ini disajikan pula dalam bentuk “ 5×2 ” dan disebut perkalian 5 dan 2.

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

$a \times b$ dinamakan c, maka terdapat :

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

Pada operasi perkalian pada bilangan cacah berlaku sifat komutatif dan asosiatif, yaitu bilangan yang saling ditukar tempatnya, hasilnya tetap sama.³⁰

Dapat disimpulkan bahwa perkalian merupakan operasi hitung dengan penjumlahan berganda atau penjumlahan berulang, sebelum

³⁰ Wirasto, *Matematika I*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan), 74.

mempelajari perkalian peserta didik harus sudah menguasai penjumlahan.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode penelitian dan pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan Research and Development (RnD). Menurut Sugiyono, metode penelitian Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

³¹Sedangkan menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan ini dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.³²

Adapun dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih peneliti karena memiliki uraian yang lengkap dan sistematis, selain itu pada model pengembangan ini terdapat tahapan evaluasi yang dapat menilai dan perbaikan dari tahapan sebelumnya, dan juga model ADDIE disesuaikan dengan karakter kebutuhan peneliti.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

³² Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1 (2023); 86-100

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Sezer menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu Analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.³³

B. Prosedur penelitian dan pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ini peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara tahap dan menyeluruuh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.³⁴

Tahap yang pertama yaitu analisis dengan tujuan mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran, data yang dikumpulkan yaitu data tentang kebutuhan siswa dan guru melalui survei, wawancara, dan observasi. Data tentang kurikulum dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, dan data tentang sumber daya yang tersedia di sekolah

Tahap yang kedua yaitu desain dengan tujuan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang telah diidentifikasi dengan menggunakan data tentang konsep dan prinsip yang akan diajarkan, dengan menggunakan data tentang struktur dan urutan materi

³³ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 29

³⁴ Benny Pribadi, “*Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*”, (Jakarta: Prenada Media Group 2016), 23

yang akan disajikan.

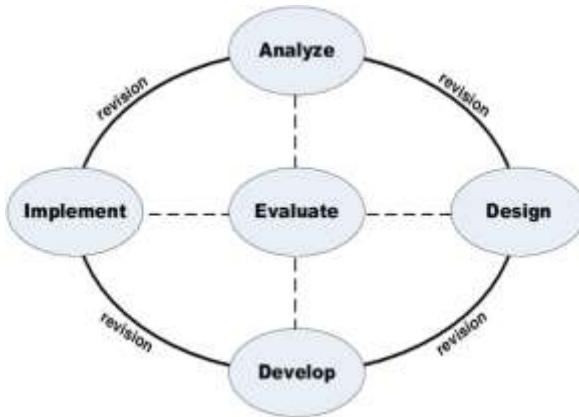
Tahap yang ketiga yaitu pengembangan dengan tujuan mengembangkan media yang telah dirancang, data yang dikumpulkan meliputi data tentang proses pengembangan media pembelajaran, data tentang hasil pengembangan media pembelajaran, data tentang umpan balik dari ahli dan pengguna.

Tahap yang keempat yaitu implementasi dengan tujuan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data yang dikumpulkan meliputi data tentang proses implementasi media pembelajaran, data tentang umpan balik dari siswa dan guru.

Tahap yang kelima yaitu tahap evaluasi dengan tujuan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data yang dikumpulkan meliputi data tentang hasil evaluasi media pembelajaran, data tentang umpan balik dari siswa dan guru, data tentang rekomendasi untuk perbaikan media pembelajaran.

Alur penelitian dan pengembangan model ADDIE bisa dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3.1
Tahap model ADDIE.³⁵



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

a) *Analysis (Analisis)*

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

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

³⁵ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran Addie integrasi pedate di SMK Pgri Karisma Bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan dimasa pandemi covid -19, (Widina Bhakti Persada Bandung, 2021)

memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Teknik yang digunakan dalam analisis kinerja yaitu survei digunakan untuk mengumpulkan data tentang kinerja siswa dan guru, wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang kinerja siswa dan guru, observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran.

2. Analisa kebutuhan (Need Analysis), yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan cara melakukan observasi secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan agar mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Langkah ini diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompeensi apa yang perlu dipelajari oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAIYACHMAD SIDDIQ

b) Design (Desain)

Tahap kedua yaitu merancang (mendesain) produk. Mendesain produk dimulai dari menyiapkan bahan yaitu sterofoam dan triplek, Selanjutnya menentukan ukuran produk yaitu 60 cm x 40 cm, selanjutnya mencari desain gambar (apel dan keranjang) digunakan untuk alat visual saat melakukan praktik kantong perkalian selanjutnya gambar diberi magnet agar memudahkan menempel di dinding seng dan juga mudah untuk dipindah-pindahkan dan papan diberikan tripod kayu agar papan bisa sejajar dengan siswa di bangku.

c) Development (Pengembangan)

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

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran yaitu membuat papan yang terbuat dari sterofoam yang sudah diukur dan juga membuat kantong-kantong perkalian dan juga terdapat materi perkalian dan petunjuk cara penggunaan media tersebut.
- b. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media yaitu bapak Muhammad Junaidi,S.Pd.I.,M.Pd.I dan ahli materi yaitu bapak Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd.
- c. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah direvisi.

d) Implementation (Penerapan)

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

pengembangan hingga dapat diimplementasikan dengan baik kepada peserta didik.

e) *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran oleh respon peserta didik.³⁶

C. Uji coba produk

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

a. Desain uji coba

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

³⁶ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba dari produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah 2 dosen ahli media dan materi, guru kelas atau ahli pembelajaran matematika, dan peserta didik kelas III SDN Sukosari 03.

1) Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menjadikan Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,M.Pd.I sebagai validator media kantong perkalian yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran kantong perkalian. Setelah melakukan revisi produk peneliti melakukan validasi kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini menggunakan matematika sebagai mata pelajarannya, maka peneliti menjadikan Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd. sebagai validator materi yang merupakan salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan yang mengajar mata kuliah Matematika. Pada tahap ini dilakukan dengan pengoreksian untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan

standar kompetensi, aspek penyajian dan penyajian isi produk.

3) Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas, yaitu ibu Dwi Prihatin, A.W, S.Pd.yang merupakan guru kelas III di SDN Sukosari 03. Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah seseorang yang berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran yang akan dteliti.

4) Peserta didik

Subjek utama pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Sukosari 03 yang berjumlah 26.

c. Jenis data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Data kualitatif

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kritik, dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi,dan guru wali kelas III.

2) Data kuantitatif

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

d. Instrumen pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.³⁷ Instrumen

³⁷ Riduan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013),51

pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1) Observasi

Teknik observasi dalam sebuah penelitian merupakan pengamatan langsung. Peneliti melakukan observasi dilapangan mengenai faktor pendukung dan penghambat belajar siswa. Serta kesulitan siswa dan ingin mengetahui efektif tidaknya media pembelajaran sebelum uji coba produk. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti saat observasi antara lain memilih observasi yang tepat yaitu di SDN Sukosari 03 sukowono jember, lalu menentukan waktu observasi yakni dimulai awal bulan januari 2025, kemudian memnentukan subjek yang akan diobservasi yaitu ibu dwi prihatin, A.W, S.Pd. selaku wali kelas III, dan peserta didik.

2) Wawancara

Informan dalam wawancara penelitian ini adalah ibu dwi prihatin, A.W, S.Pd. sebagai wali kelas III dan perwakilan peserta didik kelas III, wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media belajar sedangkan wawancara dengan pesertas didik bertujuan untuk mengtahui hambatan dalam belajar yang dialami siswa saat pembelajaran berlangsung.

3) Angket

Dalam pengembangan ini instrumen yang digunakan untuk

pengumpulan data adalah angket/ kuisioner. Angket/ kuisioner diberikan kepada validator dan peserta didik

4) Dokumentasi

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

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Adapun dokumentasi yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

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

- 1) Analisis kelayakan

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

- 2) Analisi angket respon peserta didik

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

Tabel 3.1
Kategori Penilaian Skala Likert

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

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

$$P = \sum 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

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

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

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



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

Tabel 3.2
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

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

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

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember

Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 adalah sekolah dasar berstatus negeri yang beralamat di Jalan Cumedak 17 RT 002 RW 002 Desa Sukosari Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember, Jawa Timur. Terdapat visi dan misi pada sekolah dasar Negeri sukosari 03 yaitu, visi nya adalah Berprestasi, Terampil, Berbudi luhur dalam keragaman Berdasarkan Iman dan Takwa. Sedangkan untuk misi nya yaitu: 1) Mengembangkan potensi peserta didik untuk meraih prestasi. 2) Mengembangkan keterampilan peserta didik yang mandiri dan kreatif. 3) Berperilaku santun sebagai wujud memiliki budi pekerti luhur dengan semangat kebangsaan. 4) Mencetak generasi yang beriman serta menjalankan ajaran agama dan menjadi teladan di masyarakat.

Sekolah Dasar Sukosari 03 memiliki kegiatan kebiasaan pagi dengan senam anak indonesia hebat bersama dan menyanyikan lagu indonesia raya, setiap hari jumat ada kegiatan semagi (semangat makan pagi), dan terakhir peserta didik diminta untuk meminum air putih.

Terdapat beberapa program keunggulan di Sekolah Dasar Sukosari 03, yaitu: 1) ekstrakurikuler pencak silat dan Pramuka. Di Sekolah Dasar Sukosari 03 membiasakan peserta didiknya untuk disiplin, seperti datang tepat waktu. Sarana dan prasaranan di Sekolah Dasar Sukosari 03 bisa dikatakan sudah cukup lengkap dan memadai, seperti adanya kamar mandi untuk guru, peserta didik laki-laki dan perempuan, perpustakaan, ruang tata usaha, dan ruang UKS.

Tabel 4.1
Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Kelas

Kelas	L	P	Jumlah
1	17	11	28
2	10	10	20
3	12	13	25
4	14	13	27
5	17	10	27
6	17	11	28
Total	87	68	155

B. Penyajian Data Uji Coba

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran kantong perkalian dengan menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Model ADDIE terdapat 5 tahapan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran kantong perkalian ini, Adapun tahapan nya yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pengembangan), *Evaluate* (evaluasi).

Media pembelajaran kantong perkalian ini digunakan pada mata pelajaran matematika materi perkalian dengan subyek penelitian yaitu peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember.

1) Hasil Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama model ADDIE yaitu analisis, dimulai dari melakukan observasi ke Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 untuk mencari informasi yang ada di Sekolah tersebut, hal-hal yang dianalisis yaitu identifikasi masalah pembelajaran dan analisis kebutuhan (*need analysis*) pembelajaran. Identifikasi masalah pembelajaran dan analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan dengan melakukan observasi selama Masa Pengenalan Lingkungan Sekolahan (MPLS) dan wawancara kepada guru kelas III.

a) Identifikasi Masalah Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika di sekolah dasar negeri sukowono jember ditemukan beberapa masalah yaitu:

1. Peserta didik kesulitan memahami konsep perkalian dan mengaplikasikannya dalam soal cerita.
2. Peserta didik kurang motivasi dalam belajar matematika karena metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal tabel perkalian.

Masalah pembelajaran guru yaitu guru kesulitan mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memahami konsep perkalian. Guru kurangwaktu untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

b) Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Analisis kebutuhan pembelajaran dilaksanakan peneliti dengan wawancara bersama Guru kelas III SDN sukosari 03 yaitu Ibu Dwi Prihatin A.W, S.Pd pada tanggal 25 Februari 2025.

Kebutuhan pembelajaran peserta didik adalah:

1. peserta didik membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memahami konsep perkalian.
2. Peserta didik membutuhkan kesempatan untuk berlatih mengaplikasian konsep perkalian dalam soal cerita.
3. Peserta didik membutuhkan bantuan untuk menghafal table perkalian dengan cara menyenangkan.

Kebutuhan pembelajaran guru Adalah:

1. guru membutuhkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk memahami konsep perkalian.
2. Guru membutuhkan sumber daya dan dukungan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif.
3. Guru membutuhkan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2) Hasil Tahapan Desain (*Design*)

Tahapan kedua pada model ADDIE yaitu desain, pada tahap desain ini memiliki tujuan untuk menentukan materi serta merancang produk yang

dikembang yaitu media pembelajaran kantong perkalian. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam desain yaitu sebagai berikut:

a) Pengembangan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan perkalian dengan menggunakan media kantong perkalian. Sebelum menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti memilih mata pelajaran matematika dengan materi perkalian.

Pemilihan mata pelajaran matematika dengan materi perkalian karena 65,53% siswa kelas III belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.

b) Menyesuaikan Materi Dengan Media Pembelajaran

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

c) Menyususn Kerangka atau Bentuk Dasar Media Kantong Perkalian

Media kantong perkalian dikembangkan dengan menggunakan bahan yang menarik dan interaktif, seperti digunakan kantong dengan gambar dan warna menarik. Pembuatan media kantong perkalian ini menggunakan bahan yang mudah ditemui dan praktis. Media kantong perkalian ini terbuat dari bahan dasar triplek dan seng yang berukuran 60 x 40 cm. Rancangan dan proses pembuatan media ini meliputi : 1) Mengukur triplek

dan seng dengan ukuran 60 x 40 cm, 2) Memotong triplek dan seng yang sudah diukur, 3) Menyiapkan alat dan bahan untuk proses pembuatan selanjutnya. Setelah semua alat dan bahan terkumpul, langkah selanjutnya yaitu, 4) Memotong gambar - gambar, 5) Selanjutnya yaitu memberikan magnet di setiap gambar yang sudah di potong, 6) Jika sudah terkumpul gambar yang sudah di tempelkan magnet lalu di tempelkan di papan.



Gambar 4.1 gambar pembuatan produk

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

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

3) Hasil Tahapan Pengembangan (*Development*)

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

yaitu :

a. Bentuk Produk

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

Gambar 4.1 bentuk produk



Materi yang digunakan pada media kantong perkalian ini yaitu perkalian, media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validator. Tim validator terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

b. Komponen – komponen Media Kantong Perkalian

Pembuatan media pembelajaran kantong perkalian pada mata pelajaran matematika materi perkalian menggunakan bahan- bahan yang

mudah dijumpai dan didapatkan, bahan – bahannya juga tidak mengandung unsur bahaya dan sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media kantong perkalian ini adalah sebagai berikut:

1. Triplek yang sudah dipotong berukuran 60 x 40 cm
2. Gunting
3. seng yang sudah di potong 60 x 40 cm
4. gambar apel dan keranjang
5. lem
6. magnet
7. penyangga kayu

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

- (1) Menyiapkan triplek yang sudah dipotong dan seng yang sudah di potong
- (2) Lalu menggabungkan tripleng dan seng sehingga menjadi papan
- (3) Mencetak dan memotong gambar- gambar seperti gambar apel, keranjang, dan juga hiasan.
- (4) Menempelkan magnet di gambar apel dan keranjang
- (5) Menempelkan hiasan pohon dan matahari ke papan kantong perkalian

c. Validasi produk

Pada tahap ini dilakukan validasi ahli materi, ahli media serta uji coba skala kecil guna mengetahui kelayakan media Kantong Perkalian pada

mata pelajaran matematika materi perkalian. Setelah divalidasi oleh validator, media ini akan direvisi sesuai saran dan komentar tim validator.

a) Validasi Ahli Media

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

Tabel 4.2

Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	X _i
1	Desain tampilan media yang ditampilkan menarik	4	5
2	Warna dan tata letak dalam kantong perkalian sudah tepat dan	5	5
3	Konten yang disediakan dalam kantong perkalian relevan	4	5
4	Instrusi atau petunjuk penggunaan pada media ini jelas dan	4	5
5	Media pembelajaran (kantong perkalian) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut	4	5
6	Kantong perkalian sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	4	5
7	Secara keseluruhan media kantong perkalian layak digunakan	5	5
8	Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses	4	5
9	Layanan bantuan teknis dari kantong perkalian responsif dan	4	5
10	Penyajian kantong perkalian dapat mengembangkan minat	4	5
	Jumlah	42	50
	Presentase	84%	
	Kategori	Sangat Layak	

Rumus :

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

$$P = (42 \div 50) \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

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

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

Berdasarkan tabel 4.3, hasil dari validasi ahli media yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 84% dan dapat dikategorikan sangat layak.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd. Angket validasi materi akan disertakan di lampiran. Hasil validasi materi akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	X _i
1	Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua	5	5
2	Materi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik	4	5
3	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	5	5
4	Kualitas penyajian materi ini sangat baik	4	5
5	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung	4	5
6	Informasi yang disajikan pada materi akurat	5	5
7	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman	5	5
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5
9	Materi mencakup topik-topik penting dalam pembelajaran	4	5

10	Materi ini sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta	4	5
	Jumlah	45	50
	Presentase	90%	
	Kategori	Sangat Layak	

Rumus :

$$P = \sum X \div \sum X_i \times 100\%$$

$$P = (45 \div 50) \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

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

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

Berdasarkan tabel 4.4, hasil dari validasi ahli media yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 90% dan dapat dikategorikan sangat layak.

c) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi Ahli Pembelajaran dilakukan oleh Guru Kelas III Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 yaitu Ibu Dwi Prihatin, A.W, S.Pd. Angket validasi ahli pembelajaran akan disertakan dilampiran. Hasil validasi ahli pembelajaran disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor	
		X	X _i
1	Desain media pembelajaran kantong perkalian sangat menarik	5	5

2	Tampilan media kantong perkalian mudah untuk dioperasikan	5	5
3	Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah	4	5
4	Desain media kantong perkalian mudah untuk dipraktikkan	5	5
5	Media kantong perkalian sesuai dengan materi pembelajaran	4	5
6	Media kantong perkalian sesuai dengan kompetensi dasar yang	4	5
7	Materi pembelajaran disajikan dengan cukup mendalam	4	5
8	Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa	4	5
9	Dengan menggunakan media kantong perkalian pembelajaran	5	5
10	Dengan menggunakan media kantong perkalian dapat melatih	5	5
	Jumlah	45	50
	Presentase		90%
	Kategori		Sangat Layak (Valid)

Rumus :

$$P = \sum X \div \sum X_i \times 100\%$$

$$P = (45 \div 50) \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

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

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

Berdasarkan tabel 4.5, hasil dari validasi ahli pembelajaran yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 90% dan dapat dikategorikan sangat layak.

4) Hasil Tahapan Implementasi (**Implementation**)

Pelaksanaan hasil implementasi ini dilakukan di Sekolah Dasar

Negeri Sukosari 03 terhadap peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika materi perkalian. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka yaitu dengan pendalaman materi dan praktek penggunaan kantong perkalian. Tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Penjelasan tata cara penggunaan kantong perkalian

Gambar di atas menunjukkan kegiatan pendalaman materi perkalian sebagai bagian dari pengembangan kantong perkalian mata pelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Gambar 4.3 Penjelasan Tata Cara Penggunaan Kantong Perkalian

Gambar di atas menunjukkan penjelasan oleh guru tata cara penggunaan media pembelajaran kantong perkalian dilanjutkan dengan

praktek peserta didik menghitung perkalian dengan media pembelajaran kantong perkalian.



Gambar 4.4 Praktek Penggunaan Kantong Perkalian

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



Gambar 4.5 Peserta Didik Mengisi Angket

Pada gambar diatas menunjukkan kegiatan pengisian angket oleh peserta didik, sebelum mengisi angket peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara mengisi angket, setelah itu peserta didik bisa mengisi angket yang telah dibagikan. Berdasarkan hasil implementasi, dapat diperoleh data kelayakan media pembelajaran kantong perkalian pada pembelajaran matematika materi perkalian.

Analisis respon peserta didik dihitung menggunakan angket respon peserta didik terhadap media kantong perkalian.

5) Hasil Tahapan Evaluasi

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

Tabel 4.5 Komentar dan Saran Validator yang sudah di revisi

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> 1. Beri penyanggah media 2. Beri lapisan triplek di bagian belakang 3. Beri penyangga media atau tripot 4. Barcode materi/video 5. Lengkapi dengan buku pedoman tata cara penggunaan
2	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> 1. Untuk materi disesuaikan dengan buku pelajaran 2. Media buat lebih ke konsep bukan menghitung
4	Ahli Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 1. Warna kantong perkalian dipilih warna cerah 2. Gambar latar belakang kantong dipilih tokoh kartun yang disukai peserta didik

C. Analisis Data

1) Analisis Kelayakan

Peneliti menggunakan 3 validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.,M.Pd.I, untuk

validator ahli materi yaitu Bapak Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd dan untuk validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Dwi Prihatin, A.W, S.Pd selaku guru kelas III di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan pada tabel berikut:



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

Tabel 4.6 Hasil Validasi Kelayakan

No	Hasil Validasi	Presentase	Kriteria
1	Validasi Ahli Media	84%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	90%	Sangat Layak
3	Validasi Ahli Pembelajaran	90%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		88%	Sangat layak (Valid)

2) Analisis Respon Peserta Didik

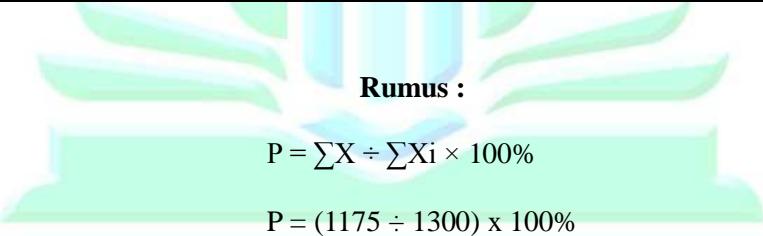
Media kantong perkalian mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata-rata 90,38%. Berikut data hasil angket respon peserta didik :

Tabel 4.7 Angket Respon Peserta Didik

Responden	Butir Kriteria										Total Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ΣX	ΣX_i
Aisyah Ayla Farisa	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50
Alifa Naufalyn Rabbani	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50
Alvian Akbar Ardhani	4	3	4	5	5	4	5	4	3	5	42	50
Az Zafran Azka Septian Putra	5	4	2	5	5	5	5	5	4	5	45	50
Balqis Ratna Kamilah	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	46	50
Halimatus Sa'diyah	4	5	3	5	5	4	5	4	4	5	44	50
Hariratul Jannah	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	47	50

Khalid Abrori Maulidi	4	5	3	5	5	4	5	4	4	5	44	50
Kirana Nazwa Oktaviani	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48	50
M Fardhan Arka Al Muhsi	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	46	50
Masita Mutasyarofah	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	45	50
Mohammad Candra Fani Hariyanto	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	46	50
Muhammad Aqilul Robbi	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	44	50
Muhammad As Syarif Hidayatullah	4	5	4	3	2	2	4	5	4	4	37	50
Muhammad Fairuz Abi Hayat	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	45	50
Muhammad Raditia Rama Dika	4	5	4	5	2	3	5	4	3	5	40	50
Muhammad Royhan Haqiqi	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	45	50
Muhammad Zulfi Sulaiman Kholilullah	4	5	4	3	5	5	4	5	4	4	43	50
Nashihatul Kamila	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	45	50
Safira Agustin	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	45	50

Seskia Nanda Ayu Lukmana	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47	50
Sitti Nurfadilatus Zahro	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	47	50
Syafia Qurrotul Aini	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48	50
Syarif Abdu Allathif	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50
Azam Taufiqurrohman	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50
Vibra Zuliantiva	4	3	4	5	5	4	5	4	3	5	42	50
Jumlah											1175	1300



Rumus :

$$P = \sum X \div \sum X_i \times 100\%$$

$$P = (1175 \div 1300) \times 100\%$$

$$P = 90,38\%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

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

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Media Pembelajaran

Hasil pengembangan media pembelajaran kantong perkalian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep perkalian. Media pembelajaran kantong perkalian ini dirancang dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil pengembangan media pembelajaran kantong perkalian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menekankan pentingnya peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri. Teori belajar konstruktivisme juga menekankan pentingnya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar.³⁸

Media pembelajaran ini dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahamannya tentang konsep perkalian. Selain itu media ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar, sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan dan pemahaman tentang konsep perkalian.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan

³⁸ Widato,A., & Nurhayati,L. (2025). Tahapan pembelajaran yang konstruktivis; Bagaimanakah pembelajaran sains di sekolah. Seminar nasional Pendidikan IPA, Bandung (vol10)

kemampuan peserta didik dalam memahami konsep perkalian.³⁹

Hasil pengembangan media pembelajaran kantong perkalian ini mencapai tujuan penelitian, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk memahami konsep perkalian.
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep perkalian.
3. Menyediakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk peserta didik.

Hasil kelayakan memenuhi tiga tahapan yaitu tahapan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran. Hasil validasi media diperoleh nilai kelayakan 84% dikategorikan sangat layak, hasil validasi ahli materi diperoleh nilai kelayakan 90% dikategorikan sangat layak, dan validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai kelayakan 90% dan dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan tiga validator ahli diperoleh nilai rata-rata 88%, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kantong perkalian telah memenuhi kategori sangat layak (valid), dengan demikian media kantong perkalian dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi perkalian di SDN Sukosari 03 Sukowono Jember.

Temuan pada proses pengembangan media pembelajaran kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas III di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut :

³⁹ Maya Elvia Sari,(2018) pemahaman konsep matematika menggunakan pendekatan CTL pada siswa kelas VIII SMPN 1 pasaman ttahun pelajaran 2017/2018

1. Analisis (A)

Peserta didik kelas III SDN Sukosari 03 memiliki kesulitan dalam memahami konsep perkalian sehingga media kantong perkalian dapat meningkatkan kemampuan mereka. Analisis kebutuhan peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran kantong perkalian dapat membantu meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.

2. Desain (D)

Desain media pembelajaran kantong perkalian yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Desain media pembelajaran kantong perkalian yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru serta dapat meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.

3. Pengembangan (D)

Media pembelajaran kantong perkalian yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan guru serta dapat meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik. Pengembangan media pembelajaran kantong perkalian yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur dapat menghasilkan media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.

4. Implementasi (I)

Peserta didik yang telah menggunakan media pembelajaran kantong perkalian memiliki kemampuan perkalian yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran kantong perkalian. Implementasi

media pembelajaran kantong perkalian dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik kelas III.

5. Evaluasi (E)

Evaluasi yang dilakukan secara terus menerus dapat memastikan bahwa media pembelajaran kantong perkalian tetap efektif dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik kelas III. Evaluasi media pembelajaran kantong perkalian menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Dengan demikian pada penelitian ini menunjukkan bahwa model ADDIE dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik kelas III.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Saran Pemanfaatan

- a. Media pembelajaran kantong perkalian dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
- b. Media pembelajaran kantong perkalian dapat diintegrasikan dengan kurikulum matematika kelas III Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.
- c. Guru juga perlu dilatih untuk menggunakan media pembelajaran kantong perkalian dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.

2. Diseminasi Media Pembelajaran Kantong Perkalian

- a. Media pembelajaran kantong perkalian perlu diseminasi kepada guru dan orang tua peserta didik untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran kantong perkalian dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.
- b. Media pembelajaran kantong perkalian dapat dipamerkan dalam pameran pendidikan untuk mempromosikan penggunaan media pembelajaran kantong perkalian dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.
- c. Media pembelajaran kantong perkalian dapat dipublikasikan dalam jurnal ilmiah.

3. Pengembangan Media Kantong Perkalian Lebih Lanjut

- a. Pengembangan media kantong perkalian yang lebih interaktif dapat dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Pengembangan media kantong perkalian yang lebih adaptif dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik dalam mata pelajaran matematika dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda.
- c. Pengembangan media kantong perkalian yang lebih kolaboratif dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik dengan mempertimbangkan kerja sama dan komunikasi antara peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media, 2009.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* Serang: Laksita Indonesia, 2019
- Daftar nilai peserta didik kelas III SDN Sukosari 03 Sukowono Jember
- Dewi Adha Handayani “ efektivitas penggunaan media kantong bilangan pada hasil belajar matematika di kelas I MI Al-Muna samarinda”. 2023
- Fatoni, Abdurrahman. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Feriandi, Yoko dan Abdul Haris Indrakusuma. “Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan jaringan Dasar Siswa Kelas X.” *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, Vol. 3, No. 1, (20): 7. <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v3i1.4948>
- Glover, David. *Seri Apa dan Bagaimana Matematika A – Z Vol 2*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2007.
- Handayani, Hilda Yetri, dan Fredi Ganda Putra. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash.” *Jurnal Tatsqif*, Vol. 16, No. 2, (2018): 187. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Hastuti, Sri. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Matematika, 2017.
- Hendri, Elysa Ikma. “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Miftahul Ulum Serut 01.” Skripsi, UIN Khas Jember, 2023.
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Hudoyono, Herman Hudoyono. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang : Universitas Negeri Malang, 2003.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Quran dan Terjemah edisi Penyempurnaan 2019*. Jakarta: Kementerian Agama, 2019.
- Kusuma, A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Perkalian. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-10.
- Mahmud. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Mulyani, S. (2019). Metode Pembelajaran Kantong Perkalian untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1-10.

- Naja, Hidayatul. "Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- Nur Haliza, Zainal Arifin " pengaruh media pembelajaran kotak surat perkalian matematika terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa di SDN Tengket I" 2024
- Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1 (2023); 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktavia, Putri Nurul. "Pengembangan Media Kantung Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang." Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2021.
- Pribadi, Benny A. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group 2016.
- Pribadi, Benny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Raco, J.R. *Metode Penelitian Kulaitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugiant. *Penelitian Pengembangan model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Ridwan. *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah swasta*. Bandung: Alfabeta, 2004.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Robiatul Adawiyah Elok, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis articulate sroryline 3 pada mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Swasta Plus AL-QODIRI Jember*,2023
- Samidi dan Istarani. *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika*. Jakarta: LARISPA, 2016.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Siagian, Muhamad Daut Siagian. "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika, MES." *Jurnal Of Mathematics Education and Science*, Vol. II, No. 1 (2013): 57. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>

- Sari, N. (2018). Pengembangan Metode Pembelajaran Perkalian untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1-12.
- Silvia, Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjanna, Ava Tiara Cahyaningsih. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* Vol 7, no. 1 (2023): 352. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71822>
- Sugiyono. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Suherman, E. (2015). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Suliana, Rudi. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009
- Sumiharsono, Rudy dan Hsibiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi, 2017.
- Susetyaningsih, Siska. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash pada materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, Vol. 4, No.2, (2019): 148. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3703>
- Ursiyah, Lailatul dan Risanatih Maulidiya Putri. *Media Pembelajaran*. Jember: IAIN Jember Press, 2021.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran : Visual – Audio Visual – Komputer – Power Point – Internet – Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan", (Jakarta : Prendamedia Group, 2006), 173.
- Wirasto. *Matematika I*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997.
- Zuliani, Rizki, Agustini Safitri, Laily Yuniar Nur'Azizah. "Upaya Meningkatkan Hasil belajar Perkalian Melalui Media PKP2 (Papan Kantong Perkalian) Kelas II SDN 3 Sepatan." *Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol 3, no. 5 (2023): 874. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1391>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
L E M B E R
Lampiran-lampiran

Lampiran 1: Pernyataan keaslian tulisan
Lampiran 1: Pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SAADATUL ISTIANAH

NIM : 202101040034

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

saya yang menyatakan



Saadatul Istianah
NIM. 202101040034

Lampiran 2: Penelitian dan Pengembangan

Matrik Penelitian dan Pengembangan

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.	<p>3. Bagaimana desain pengembangan media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri Sukosari 03 Tahun Pelajaran 2024/2025?</p> <p>4. Bagaimana kelayakan pengembangan media kantong perkalian mata pelajaran matematika kelas II di SD Negeri Sukosari 03 tahun pelajaran 2024/2025?</p>	<p>1. kantong perkalian. 2. Materi perkalian</p>	<p>1. Media kantong perkalian 2. Media pembelajaran materi perkalian</p>	<p>1. Responden peserta didik kelas III di SDN Sukosari 03 2. Informan: a) Guru kelas III b) Angket 3. Bahan Rujukan: Skripsi, buku pustaka, artikel jurnal.</p>	<p>1. Metode penelitian : Research and Development (RnD) 2. Model penelitian : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : a) Observasi b) Wawancara c) Angket d) Dokumentasi</p>

Lampiran 3: Modul Ajar

Modul ajar

INFORMASI UMUM

A. Identitas Sekolah

Penyusun	:	Saadatul istianah
Institusi	:	SDN Sukosari 03
Fase/Kelas	:	B/3
Alokasi Waktu	:	1 x 45 Menit (Pertemuan ke 1)
Tahun Ajaran	:	2025
Topik/L.materi	:	perkalian

B. Kompetensi Awal

Pada akhir fase **B**, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, termasuk melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan tersebut. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20, dan dapat memahami pecahan setengah dan seperempat. Mereka dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola-pola bukan bilangan. Mereka dapat membandingkan panjang, berat, dan durasi waktu, serta mengestimasi panjang menggunakan satuan tidak baku.

C. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Bergotong royong
- Kreatif

D. Sarana dan Prasarana

- Belajar Bersama Temanmu Matemaika untuk Sekolah Dasar Kelas III - Volume 2 Judul Asli: Study with Your Friends Mathematics for Elementary School 3nd Vol. 2.
- Papan Kantong perkalian.

E. Target Peserta Didik

Peserta didik

F. Model Pembelajaran yang Digunakan

Pembelajaran Tatap muka

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

- ① Memahami pengertian perkalian dan cara menulis kalimat matematikanya.

B. Asesmen

- **Formatif**

- a. Awal Pembelajaran

- Asesmen Diagnostik

Peserta didik diminta mengerjakan papan pintar di depan kelas

- b. Saat pembelajaran

- Melalui LK

- Melalui Lembar observasi

- **Sumatif**

- Hasil LK 1 atau Tes

- Hasil Penyusunan Timeline

B. Pemahaman Bermakna

Meningkatkan kemampuan siswa tentang menyatakan banyaknya semua benda dengan menggunakan banyaknya piring dan banyaknya benda tiap piring, jika banyaknya benda di setiap piring sama.

C. Pertanyaan Pemantik

- Bagaimana cara menjelaskan arti dari perkalian?

D. Persiapan Pembelajaran

Kegiatan persiapan pembelajaran dengan menyiapkan:

- perangkat pembelajaran (buku siswa & buku guru)
- media pembelajaran kantong perkalian

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Pendahuluan

- Menyapa peserta didik, mengabsen dan memberikan motivasi singkat
- Peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama yang dianutnya
- Menjeleaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- memberikan pertanyaan pemantik untuk menghantarkan peserta didik pada materi dan diskusi

Inti

- guru memberikan contoh bagaimana menghitung perkalian

- guru memberikan contoh bagaimana menghitung dengan cepat menggunakan media kantong perkalian
- guru melakukan tes kepada siswa menggunakan kantong perkalian
- guru memberikan lkpd kepada siswa
- guru merefleksi hasil lkpd siswa
- guru menutup pelajaran

Penutup

- Membimbing tentang pemahaman bermakna dari pelajaran hari ini.
- Merefleksikan hasil pembelajaran hari ini. Mengajak peserta didik untuk **merefleksi**
- berdoa

Mengetahui
Guru kelas 3

jember,.....

peneliti

Dwi Prihatin A.W.S.Pd
NIP: 198609192025212015

saadatul istianah
nim: 202101040034

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

Lampiran 4: Daftar nama Perserta didik

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Aisyah Ayla Farisa	P
2	Alifa Naufalyn Rabbani	P
3	Alvian Akbar Ardhani	L
4	Az Zafran Azka Septian Putra	L
5	Balqis Ratna Kamilah	P
6	Halimatus Sa'diyah	P
7	Hariratul Jannah	P
8	Khalid Abrori Maulidi	L
9	Kirana Nazwa Oktaviani	P
10	M Fardhan Arka Al Muhsin	L
11	Masita Mutasyarofah	P
12	Mohammad Candra Fani Hariyanto	L
13	Muhammad Aqilul Robbi	P
14	Muhammad As Syarif Hidayatullah	L
15	Muhammad Fairuz Abi Hayat	L
16	Muhammad Raditia Rama Dika	L
17	Muhammad Royhan Haqiqi	L
18	Muhammad Zulfi Sulaiman Kholilullah	L
19	Nashihatul Kamila	P
20	Safira Agustin	P
21	Seskia Nanda Ayu Lukmana	P
22	Sitti Nurfadilatus Zahro	P
23	Syafia Qurrotul Aini	P
24	Syarif Abdu Allathif	L
25	Azam Taufiqurrohman	L
26	Vibra Zuliantiva Mahesa	P

Lampiran 5: Validasi ahli media

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti	:	Saadatul Istierah
NIM	:	202101040034
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember
Nama Validator	:	Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,M.Pd.I
Jabatan	:	Dosen
Instansi	:	UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk :

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran *kantong perkalian*.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pada media pembelajaran *kantong perkalian*.
4. Atas ketersediaan suadra menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti terimakasih.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 5)
S = Setuju (skor 4)
TS = Tidak Setuju (skor 3)
STS = Sangat Tidak Setuju (skor 2)

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

Instrumen Angket Validasi

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Desain tampilan media yang ditampilkan menarik			✓	
2	Warna dan tata letak dalam kantong perkalian sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna		✓		
3	Konten yang disediakan dalam kantong perkalian relevan dengan materi pembelajaran.			✓	
4	instruksi atau petunjuk penggunaan pada media ini jelas dan mudah dimengerti			✓	
5	Media pembelajaran (Kantong perkalian) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut			✓	
6	Kantong perkalian sesuai dengan kebutuhan pembelajaran		✓		
7	Secara keseluruhan media <i>kantong perkalian</i> layak digunakan pada pembelajaran.			✓	
8	Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran.		✓		
9	Layanan bantuan teknis dari Kantong perkalian responsif dan membantu.			✓	
10	Penyajian kantong perkalian dapat mengembangkan minat belajar peserta didik		✓		

Catatan masukan untuk perbaikan media :

- 1) Beri Penjelasan media
- 2) Beri lapisan Triple A bagian belakang
- 3) Beri Penjelasan CTR (pot/811)
- 4) Barcode Materi / Video
- 5) Buat pedoman belum ada
- 6) Sesuaikan dengan modul ajar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

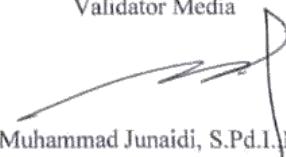
Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 25 Juni 2025
Validator Media

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



Lembar Validasi Ahli Medja

Peneliti	: Saadatul Istianah
NIM	: 202101040034
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember
Nama Validator	: Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,M.Pd.I
Jabatan	: Dosen
Instansi	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk :

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran *kantong perkalian*.
2. Berilah tanda () pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pada media pembelajaran *kantong perkalian*.
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan. peneliti ucapan terima kasih.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 5)

S = Setuju (skor 4)

TS = Tidak Setuju (skor 3)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 2)

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

Instrumen Angket Validasi

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Desain tampilan media yang ditampilkan menarik		✓		
2	Warna dan tata letak dalam kantong perkalian sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna	✓			
3	Konten yang disediakan dalam kantong perkalian relevan dengan materi pembelajaran.		✓		
4	instruksi atau petunjuk penggunaan pada media ini jelas dan mudah dimengerti		✓		
5	Media pembelajaran (Kantong perkalian) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut		✓		
6	Kantong perkalian sesuai dengan kebutuhan pembelajaran		✓		
7	Secara keseluruhan media <i>kantong perkalian</i> layak digunakan pada pembelajaran.	✓			
8	Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran.		✓		
9	Layanan bantuan teknis dari Kantong perkalian responsif dan membantu.		✓		
10	Penyajian kantong perkalian dapat mengembangkan minat belajar peserta didik		✓		

Catatan masukan untuk perbaikan media :

Sudah di revisi sesuai dengan saran seseorang
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

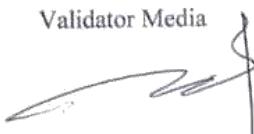
Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember,2025

Validator Media



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

Lampiran 7: Validasi ahli materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Peneliti : Saadatul Istianah
NIM : 202101040034
Judul Penelitian : Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember
Nama : Fikri Apriyono,S.Pd, M.Pd
Jabatan : Dosen
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk :

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media *Kantong perkalian*
2. Berilah tanda () pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi .
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan. peneliti ucapan terima kasih.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S. = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)



Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting	✓			
2.	Materi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik		✓		
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	✓			
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik		✓		
5.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.		✓		
6.	Informasi yang disajikan pada materi akurat	✓			
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.		✓		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓			
9.	Materi mencakup topik-topik penting dalam pembelajaran matematika.		✓		
10.	Materi ini sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik		✓		

Catatan masukan untuk perbaikan media:

- Model Ajar Sileybury Formatnya.
- Media Duri lebih te longgar buat menghitung.

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan

Jember, 8/3/2025
Validator Materi

Fikri Apriyono,S.Pd, M.Pd

Lampiran 8: Validasi ahli pembelajaran

Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti : Saadatul Istianah
NIM : 202101040034
Judul Penelitian : Pengembangan Media Kantong Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Sukosari 03 Sukowono Jember
Nama : Dwi Prihatin, A.W, S.Pd.
Jabatan : Guru
Alamat Instansi : SD Negeri Sukosari 03

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

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

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Desain media pembelajaran <i>Kantong Perkalian</i> sangat menarik.	✓			
2.	Tampilan media <i>Kantong Perkalian</i> mudah untuk dioperasikan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah dipahami.		✓		
4.	Desain media <i>Kantong Perkalian</i> mudah untuk diperlakukan sendiri oleh peserta didik.	✓			
5.	Media <i>Kantong Perkalian</i> sesuai dengan materi pembelajaran.		✓		
6.	Media <i>Kantong Perkalian</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.		✓		
7.	Materi pembelajaran disajikan dengan cukup mendalam.		✓		
8.	Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa.		✓		
9.	Dengan menggunakan media <i>Kantong Perkalian</i> pembelajaran lebih aktif.	✓			
10.	Dengan menggunakan media <i>Kantong perkalian</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.	✓			

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember,2025

Validator Materi

Dwi Prihatin, A.W, S.Pd.

Lampiran 9: Angket peserta didik

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Aisyah Alia Farida*

Kelas : 5

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			



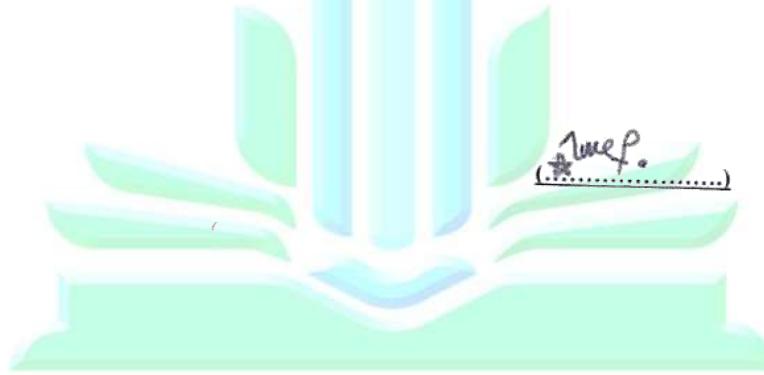
7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>				
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>				
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>				

Saran dan Komentar

.....

.....

Jember, 2025



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Alifah - Niswah - Sabrina

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

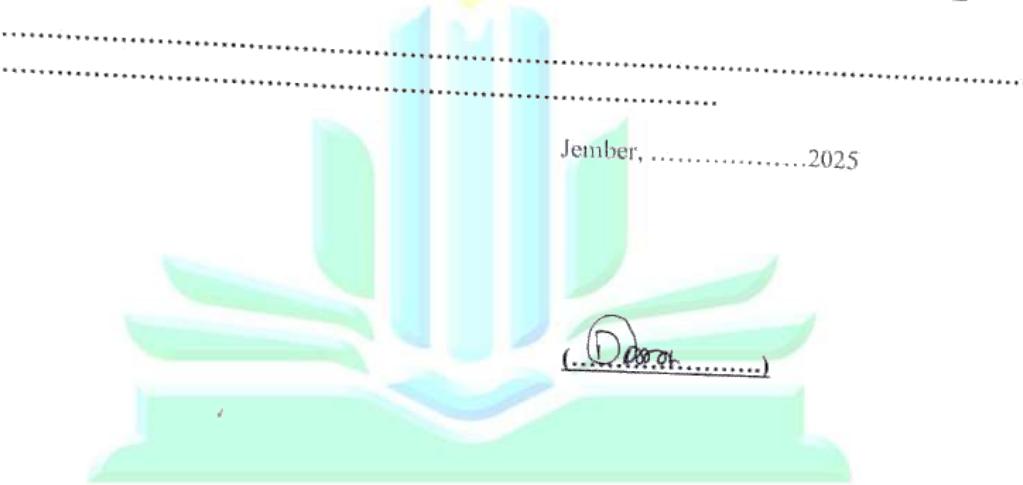
TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Mengunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>			

Saran dan Komentar



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Muhammad Akbar*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika			✓	
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	R	✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

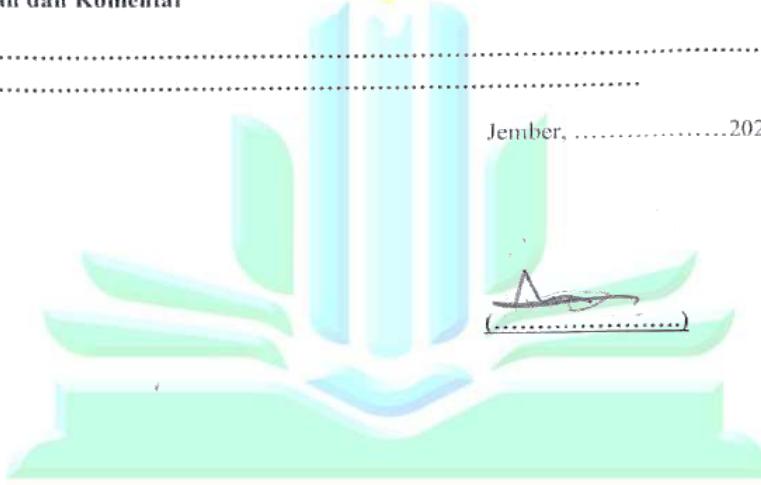


7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	✓	/			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik		✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika			✓		
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓				

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember, 2025



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : AD 20000 A2100

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

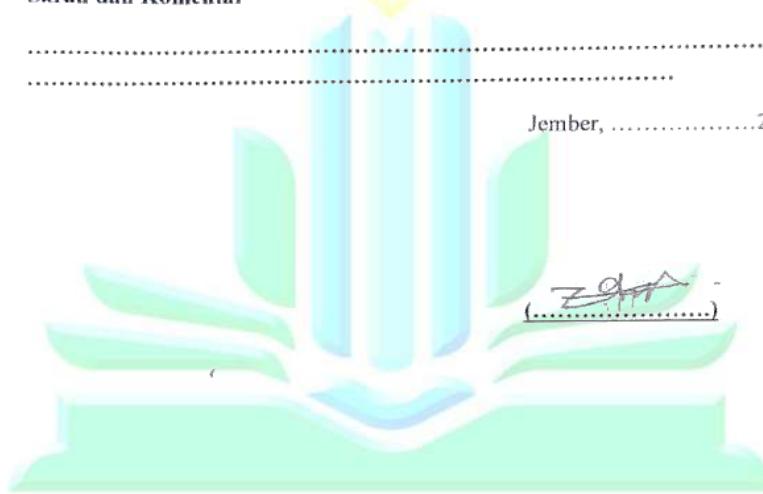
NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika			✓	
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		<input checked="" type="checkbox"/>		
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>			

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember, 2025



(.....)

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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Balqis ratna

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

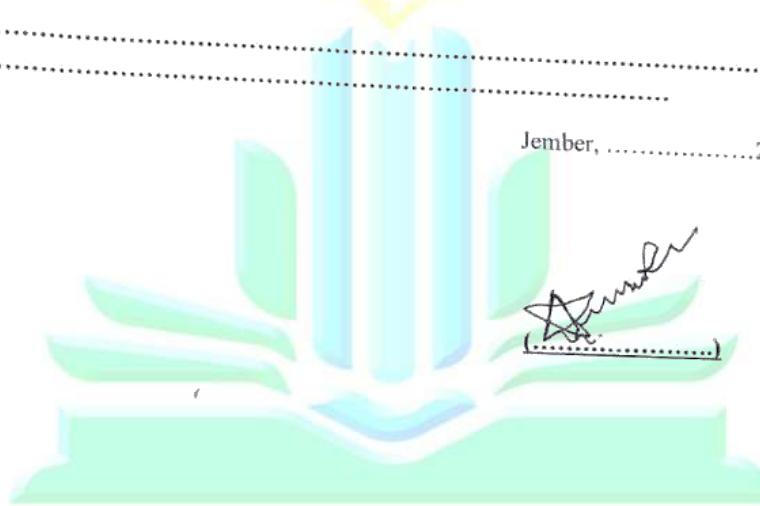
STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika		✓		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami		✓		
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓			

Saran dan Komentar

.....



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Hidayah Soedjoko*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

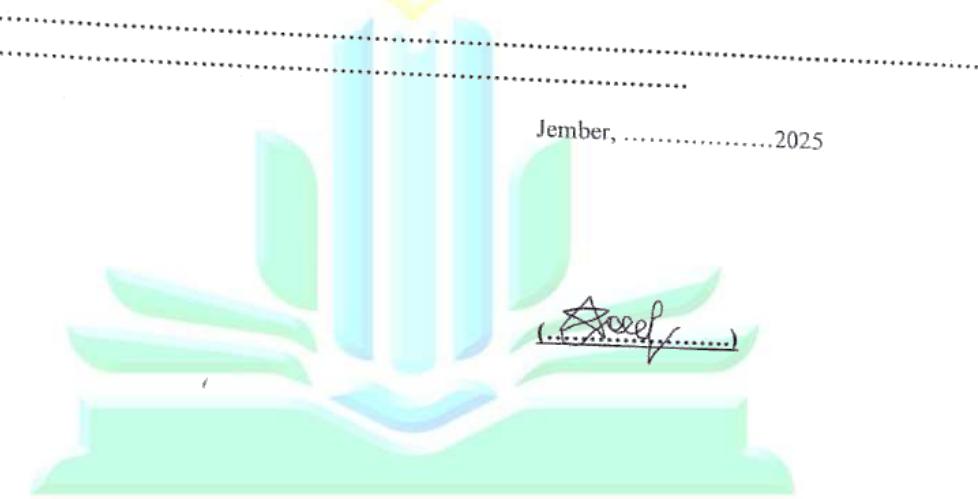
TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika			✓	
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik		<input checked="" type="checkbox"/>	
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika			<input checked="" type="checkbox"/>
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>		

Saran dan Komentar



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Hariyah Yannah*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	/	✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓	✓		
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			



7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember,2025


(.....)

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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Abdurrahman

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

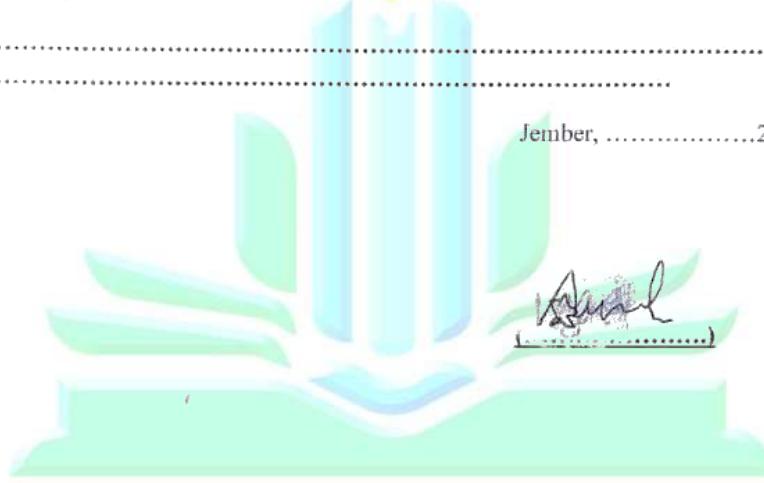
NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	R		✓	
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik		<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		<input checked="" type="checkbox"/>			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>				

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember, 2025



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Liaan Ramadhan*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	✓			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓			

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember, 2025



Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : M. Faridhan Al-Mu'ayyid

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika				
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓	✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓	✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓	✓		
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan				
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar				

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	✓	✓		
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	✓	✓		
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika				
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.				

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember, ... heMl 2025

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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Imasita mu'ayyidah*

Kelas : *3*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

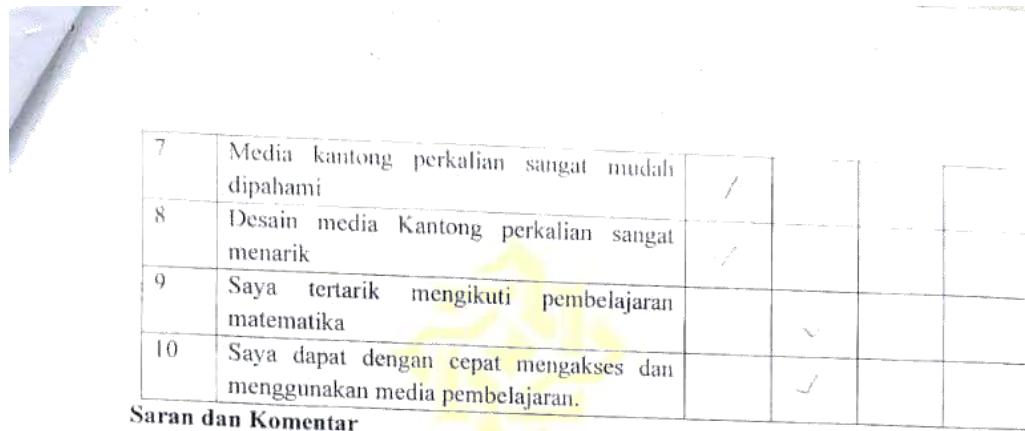
SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			



7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	/		
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	/		
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓	
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.		✓	

Saran dan Komentar

.....

Jember, 2025

Aminah

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

(12)

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : mohammed candra p.

Kelas :

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika		✓		
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			



7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik		<input checked="" type="checkbox"/>		
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		<input checked="" type="checkbox"/>		
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>			

Saran dan Komentar

Jember,2025

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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : muhammad aqilul nobbi

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika			✓	
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

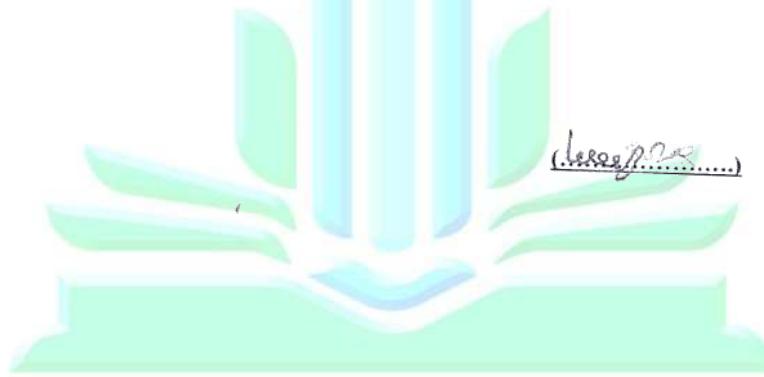
Saran dan Komentar

.....

.....

.....

Jember, 2025



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

 Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Muhammad As Syarif*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika		✓		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	R	✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika			✓	
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan				✓
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar				✓

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami		✓		
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.		✓		

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember,2025



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Abi*

Kelas : *3*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Saran dan Komentar

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

Jember, 2025

Aleef

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

(16)

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian***Identitas Siswa**

Nama : Rani

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika		✓		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	R	✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			✓
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar			✓	

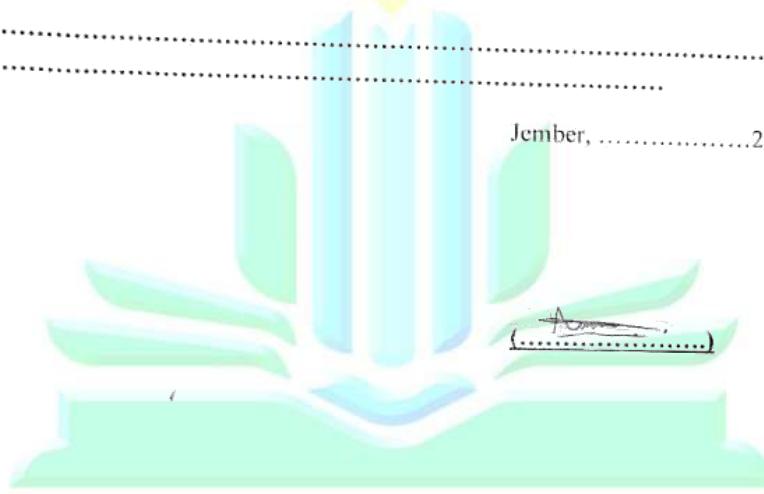
7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Saran dan Komentar

.....

.....

Jember,2025



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

(17)

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian***Identitas Siswa**

Nama : Rayhan

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓	✓		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	R	✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami		✓			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	✓				
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓				

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember, 2025

(SAR)

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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Zukri Sulaiman

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika		✓		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika			✓	
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami		✓	
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	✓		
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓	
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.		✓	

Saran dan Komentar

Jember,2025



(19)
Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : *Kamila*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika		✓		
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

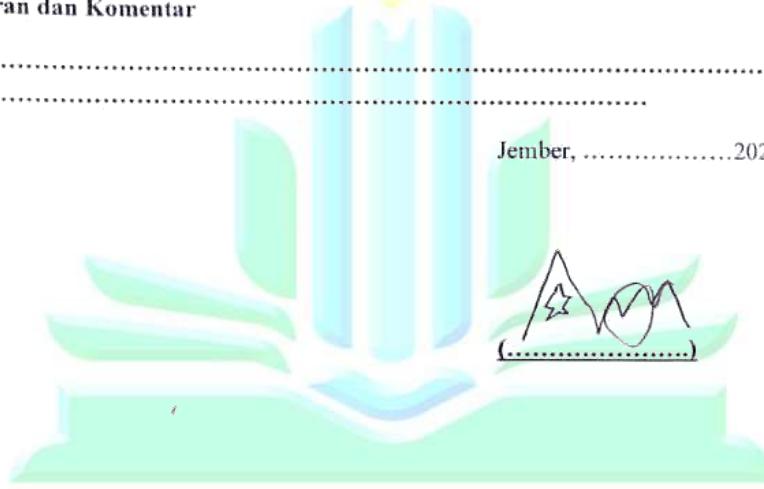


7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami		✓		
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓			

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember, 2025



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

(20)

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian***Identitas Siswa**

Nama : Safira agustin

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

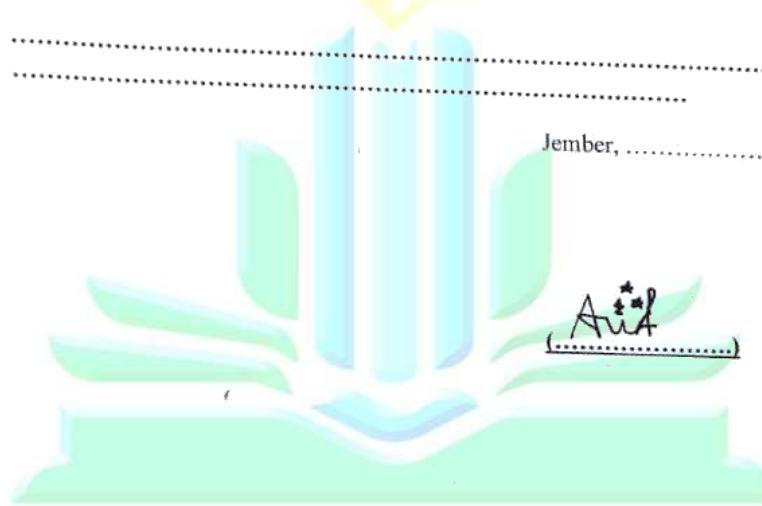
NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	✓			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik		✓		
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			
10	Saya dapat dengan cepat/mengakses dan menggunakan media pembelajaran.		✓		

Saran dan Komentar

.....

Jember, 2025



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

(21)
Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Nanda

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓	✗		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✗		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓	✗		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika				
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✗			

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	✓			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik		✓		
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓			

Saran dan Komentar

.....
.....

Jember,2025

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

(22)

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian***Identitas Siswa**

Nama : Zahra

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HABIB ACHMAD SIDDIQ

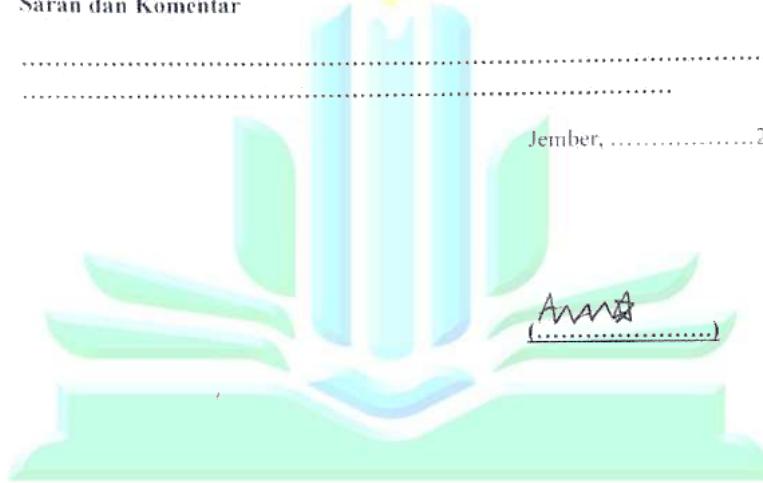
7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	✓			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik		✓		
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓			

Saran dan Komentar

.....

.....

Jember, 2025



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Syaiful abdu latif

Kelas : 3 Eiga

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓	✓		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓	✓		
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓	✓		

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>				
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>				
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.		<input checked="" type="checkbox"/>			

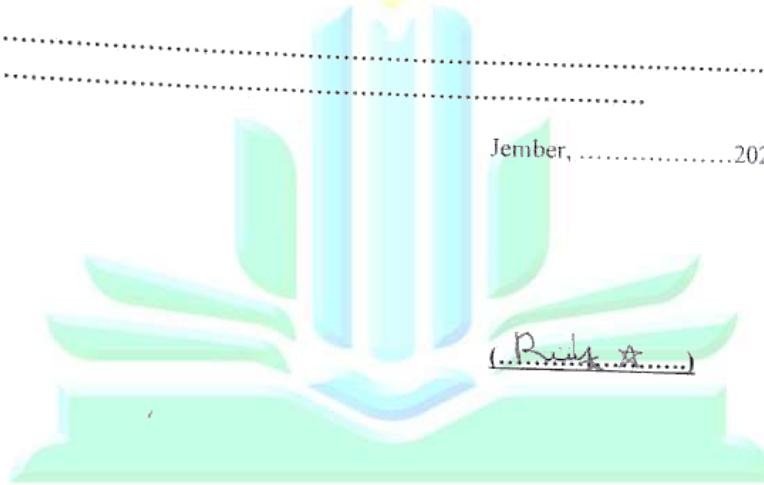
Saran dan Komentar

.....

.....

.....

Jember, 2025



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Aqilah

Kelas : 5

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar	✓			

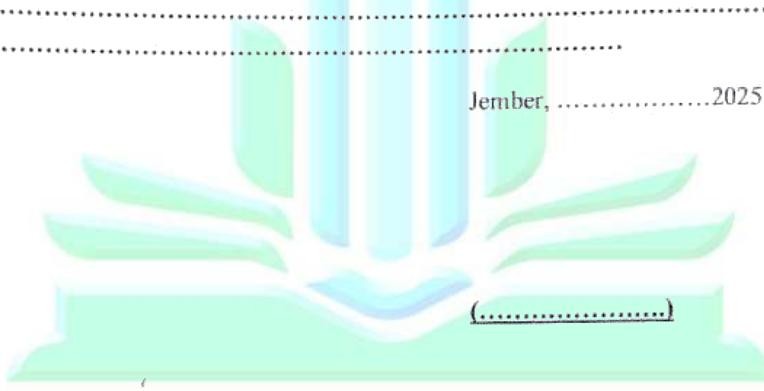
7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>			
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input type="checkbox"/>			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input type="checkbox"/>			

Saran dan Komentar

.....

.....

Jember,2025



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan *Kantong Perkalian*

Identitas Siswa

Nama : Syahid

Kelas : 2D

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar matematika		✓		
2	Menggunakan media pembelajaran kantong perkalian lebih senang dalam belajar matematika			✓	
3	Dalam menggunakan media Kantong perkalian mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4	Media Kantong perkalian membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika	✓			
5	Dengan menggunakan media Kantong perkalian pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Kantong perkalian membuat saya semangat belajar		✓		

7	Media kantong perkalian sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Desain media Kantong perkalian sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Saran dan Komentar

.....

.....

Jember,2025

(.....)

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

Lampiran 10: Surat ijin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS 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-12974/ln.20/3.a/PP.009/07/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD NEGERI SUKOSARI 03

Jl. Cumedak No.17 Sukosari

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

NIM : 202101040034

Nama : SAADATUL ISTIANAH

Semester : Semester sebelas

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PERKALIAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI SD NEGERI SUKOSARI 03 SUKOWONO JEMBER" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu NURUL YATIMA, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Juli 2025

Dekan,


 DEKAN,
 Bidang Akademik,
 KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Lampiran 11: Jurnal kegiatan penelitian

Jurnal selesai penelitian

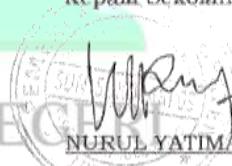
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

SD NEGERI SUKOSARI 03

No	Tanggal	Jenis kegiatan	Paraf
1	25 februari 2025	Observasi	
2	26 februari 2025	Observasi pembelajaran	
3	14 juli 2025	Menyerahkan surat ijin penelitian	
4	14 juli 2025	Wawancara Bersama wali kelas	
5	15 juli 2025	Penerapan media pembelajaran di kelas III dan pengisian angket	
6	16 juli 2025	Menerima surat selesai penelitian	

Jember, 16 juli 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah



NURUL YATIMA, S.Pd

NIP.196909062008012026

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

Lampira 12: Dokumentasi



Lampiran 13: Dokumentasi



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RIWAYAT HIDUP

Data Diri

Nama	:	Saadatul istianah
NIM	:	202101040034
Tempat, Tanggal Lahir	:	Jember, 18 juni 2002
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtida“ iyah
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi	:	UIN KHAS Jember
Alamat	:	Dusun Srino Sumber Preng sukosari SukowonoJember
Alamat e-mail	:	saadatulistianah@gmail.com

Riwayat Pendidikan

TK darma wanita	2005-2007
-----------------	-----------

SDN Ampel 02	2007-2013
--------------	-----------

MTS An-Najat Dolopo Madiun	2014-2017
----------------------------	-----------

SMK MINQU Gumukmas	2017-2020
--------------------	-----------

UIN KHAS Jember	2020-2025
-----------------	-----------

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