

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK AJAIB PADA
MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS
II SDN KRATON**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi PGSD UN PGRI Kediri



Oleh :

Yulia Eka Perdana

19.1.01.10.0168

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh

YULIA EKA PERDANA

NPM: 19.1.01.10.0168

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK AJAIB PADA
MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS
II SDN KRATON**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Prodi PGSD
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

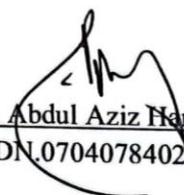
Tanggal: 11 Juli 2023
Tanggal:.....

Dosen Pembimbing Skripsi I



Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi
NIDN. 0714118403

Dosen Pembimbing Skripsi II



Dr. Abdul Aziz Hanafi, S.S., M.A.
NIDN.0704078402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh

YULIA EKA PERDANA

NPM: 19.1.01.10.0168

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK AJAIB PADA
MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS
II SDN KRATON**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi FKIP/PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal 31 Juli 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.

2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati M.Pd

3. Penguji II : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.





Mengetahui,
Dekan FKIP



DR. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NID. 0006096801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : YULIA EKA PERDANA

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Trenggalek 11 Juli 2001

NPM : 19.1.01.10.0168

Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diajukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Kediri, 09 Juli 2023

Yang Menyatakan



METERAI
TEMPEL
CDQAKX493800672

Yulia Eka Perdana
NPM. 10.1.01.10.0168

MOTTO

**“ALLAH tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S Al-Baqarah, 2:286)**

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah, 94:5-6)**

“Orang lain tidak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang bertepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberi nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan. Atas karunianya serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.

Segala perjuangan saya hingga berada dititik ini, saya mempersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terima kasih, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
2. Untuk diri saya sendiri, terima kasih karena sudah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai bisa dan mampu berada dititik yang tidak mudah ini.
3. Kedua Orang tua tercinta (Bapak Sukaton dan Ibu Supatmi) yang selalu menjadi penyemangat saya dan menjadi alasan saya kuat menyelesaikan skripsi ini, beliau yang telah mendoakan, membesarkan, mendidik baik lahir maupun batin dengan banyak perjuangan dan pengorbanan semoga segala pengorbanan yang kalian berikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT.
4. Untuk adek tercinta Ulfa Ngaimatus S. yang menjadi penyemangat yang selalu mendoakan agar segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam penelitian skripsi serta telah melungkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi ini dari awal hingga akhir dengan hati yang ikhlas dan tulus.
6. Kepada Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam

penelitian skripsi serta telah melungkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi ini dari awal hingga akhir dengan hati yang ikhlas dan tulus.

7. Seluruh Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu, membimbing dan membantu penulis selama menempuh gelas S1.
8. Teruntuk teman-teman seperjuangan khususnya (Vres, Yosi, Septi, dan Galuh) yang kebersamai dalam perjuangan dan selalu mau direpotkan terima kasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
9. Teruntuk teman-teman KKN khususnya “All Member of Circle Halu” yang selalu memberi semangat dan dukungan tanpa henti terima kasih.
10. Teruntuk mba Tera mba Munika dan mba Putri yang telah memberikan semangat, membantu memberi masukan dan motivasi agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Teruntuk teman-teman PGSD angkatan 2019 yang saling memotivasi, menyemangati tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis menyelesaikan skripsi ini terima kasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
12. Kepada semua pihak yang bertanya “Kapan sidang?”, “Kapan wisuda?”, dan lain sejenisnya, kalian adalah salah satu alasanku segera menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

YULIA EKA PERDANA: Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Ajaib Pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas II SDN Kraton, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2023.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil obsevasi di SDN Kraton Kecamatan Mojo yang belum adanya pengembangan media pembelajaran pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian, guru hanya menjelaskan cara penyelesaian soal-soal matematika di papan tulis dan siswa meniru apa yang telah dituliskan oleh gurunya. Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan sebuah solusi yaitu sebuah kreatifitas dan inovatif guru dalam pengembangan media. Di sini perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Peneliti ingin mengembangkan satu media yang berbeda walaupun sudah ada. Dari analisi kerja, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik mudah digunakan dan tidak membosankan yaitu menggunakan media pembelajaran kotak ajaib.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validasi, kepraktisan dan keefektifan media kotak ajaib pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*. Penelitian menggunakan model ADDIE ini karena memiliki tahapan yang terstruktur serta jelas dalam pelaksanaannya dan mudah untuk dipahami. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Kraton, dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang digunakan adalah angket validasi media, angket validasi materi, lembar respon guru dan soal evaluasi.

Kesimpulan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kotak ajaib adalah sebagai berikut: 1) Hasil validasi media memenuhi kriteria presentase nilai sebesar 88%, validasi materi 86% yang berarti media yang dikembangkan dapat dinyatakan valid. 2) Hasil Keefektifan dilakukan uji coba terbatas (8 siswa) mengerjakan *pre test* dengan presentase 75% dan *post tes* dengan presentase 87,5%. Kemudian untuk uji coba skala luas (19 siswa) mengerjakan *pre test* dengan presentase 74% dan *post tes* dengan presentase 89,5%. Sehingga dapat disimpulkan dari kedua uji coba bahwa mengalami kenaikan dari uji coba sebelumnya sehingga dikatakan efektif dan dapat digunakan. Maka media yang dikembangkan dinyatakan efektif. 3) Hasil kepraktisan media kotak ajaib diperoleh dari angket respon guru kelas yang mendapatkan hasil 88% sehingga dapat disimpulkan bahwa media kotak ajaib dinyatakan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Matematika, Kotak Ajaib.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tujuan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat sebagai bahan pertimbangan syarat kelulusan Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulisan skripsi ini peneliti mengambil judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Ajaib Pada Mater Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas II SDN Kraton”***

Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan penulisan, Skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan kesempurnaan, namun penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya serta bagi semua pihak yang berkenan memanfaatkannya.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Ibu Dr.Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing 1 skripsi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini;

5. Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.;
6. Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen validator angket media yang telah meluangkan waktunya memberikan saran demi perbaikan yang ada dalam media kotak ajaib;
7. Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd.,M.Si, selaku Dosen Validator angket materi yang telah meluangkan waktunya memberikan saran demi perbaikan yang ada dalam materi media kotak ajaib;
8. Towiyah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Kraton;
9. Atik Nur Asiyah, S.Pd. selaku guru kelas 2 SDN Kraton;
10. dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini;

Kediri, 09 Juli 2023



Yulia Eka Perdana
NPM. 19.1.01.10.0168

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Media Pembelajaran Kotak Ajaib	12
4. Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian	13
5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
6. Materi Matematika	15
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Berfikir	20
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	25
1. Tahap Analisis (Analysis).....	25
2. Tahap Desain (Design).....	25
3. Tahap Pengembangan (Development)	26
2. Tahap Penerapan (Implementation)	26
3. Tahap Evaluasi (Evaluation).....	27
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	27
1. Lokasi	27
2. Waktu Penelitian	28
3. Subyek Penelitian	28
D. Uji Coba Model/Produk	28

1.	Desain Uji Coba	29
2.	Subjek Uji Coba	29
E.	Validasi Model/Produk.....	30
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	31
G.	Teknik Analisis Data	39
BAB IV	DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	46
A.	Hasil Pengembangan Tahap Analisis	46
1.	Hasil Analisis Kerja	46
2.	Analisis Kebutuhan	47
B.	Hasil Pengembangan Tahap Desain	48
C.	Hasil Tahap Pengembangan.....	50
D.	Interpretasi	62
E.	Pembahasan Hasil Pengembangan Media Kotak Ajaib	63
1.	Prinsip-prinsip media kotak ajaib.....	63
2.	Keunggulan media kotak ajaib	63
3.	Kelemahan media kotak ajaib.....	64
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	65
A.	SIMPULAN	65
B.	IMPLIKASI	66
C.	SARAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	28
Tabel 3.2	Skor Penilaian Media dan Materi Kotak Ajaib	32
Tabel 3.3	Angket Validasi Media (Kevalidan)	33
Tabel 3.4	Pilihan Jawaban untuk Lembar Validasi Ahli Media	33
Tabel 3.5	Kriteria Validasi Kotak Ajaib.....	34
Tabel 3.6	Angket Validasi Ahli Materi Kotak Ajaib	34
Tabel 3.7	Pilihan Jawaban untuk Lembar Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3.8	Kriteria Validasi Kotak Ajaib.....	35
Tabel 3.9	Lembar Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan)	36
Tabel 3.10	Pilihan Jawaban untuk Lembar Kepraktisan	37
Tabel 3.11	Kriteria Kepraktisan Kotak Ajaib	37
Tabel 3.12	kisi-kisi soal	38
Tabel 3.13	Skala <i>Likert</i>	40
Tabel 3.14	Kriteria Validasi	41
Tabel 3.15	Kriteria Penilaian Hasil Uji Keefektifan.....	42
Tabel 3.16	Kriteria Kepraktisan	43
Tabel 4.1	Desain Awal Media Kotak Ajaib	49
Tabel 4.2	Desain Akhir Media Kotak Ajaib.....	51
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Validasi Media	54
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	55
Tabel 4.5	Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Terbatas Siswa Menggunakan Kotak Ajaib.....	57
Tabel 4.6	Hasil <i>Post Test</i> Uji Luas Siswa Menggunakan Media Kotak Ajaib.....	59
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Respon Guru	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	
Gambar 4.1 Desain Awal Media Kotak Ajaib	52
Gambar 4.2 Desain Akhir Media Kotak Ajaib.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi
2. Lampiran 2 Kartu Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Lampiran 3 Surat Pengantar Penelitian
4. Lampiran 4 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian
5. Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran
6. Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media
7. Lampiran 7 Lembar Angket Ahli Materi
8. Lampiran 8 Angket Kepraktisan Guru
9. Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan
10. Lampiran 10 Angket Guru
11. Lampiran 11 Petunjuk Penggunaan Media

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Era Modern seperti saat ini dimana perkembangan informasi yang begitu mudah dan semakin begitu cepat. Guru diharapkan mampu mengeluarkan ide kreatifnya dalam meningkatkan media pembelajaran yang sesuai dan efektif seperti saat ini. Guru sebagai contoh figur harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Pendidikan adalah kebutuhan pokok yang sangat diperlukan bagi manusia. Menurut Sugiharto (2007), Pendidikan merupakan mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok melalui pengajaran maupun pelatihan dilakukan secara sadar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya untuk membuat perilaku seseorang menjadi lebih baik melalui pengajaran. Dalam pendidikan, terdapat hubungan antara pendidik dan peserta didik. Keduanya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain guna terlaksananya proses pendidikan, yaitu transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan yang tertuju kepada tujuan yang diinginkan.

Menurut Hamdani (2011: 244), Belajar adalah suatu yang sangat kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Oleh karena itu, belajar dapat dilaksanakan kapan saja tanpa mengenal tempat dan waktu.

Salah satu pertanda bahwa seorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada pola focus, keterampilan dan sikapnya. Banyak sekali cara agar proses pembelajaran itu tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2013) bahwa, “Media pembelajaran memberi dampak pengaruh psikologi siswa yang dapat membangkitkan motivasi, minat baru dan kemampuan mendorong kegiatan belajar.

Kita ketahui bahwa mata pelajaran matematika adalah salah satu dari lima mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar. Pada pembelajaran matematika, pada umumnya guru sekedar menyampaikan informasi tanpa melibatkan siswa dalam melatih pemahamannya sendiri dalam menyelesaikan suatu persoalan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan Silver (2012), hal yang menyatakan bahwa pada guru hanya menjelaskan cara menyelesaikan soal dipapan tulis dan siswa hanya memperhatikan dan meniru apa yang telah ditulis oleh gurunya.

Kebiasaan tersebut dapat menimbulkan beberapa permasalahan pemahaman siswa pada materi perkalian dan pembagian. Berdasarkan hasil pengamatan permasalahan tersebut terjadi karena adanya dua 2ocus2 yaitu siswa dan guru. Berdasarkan pengamatan guru kurang memahami media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi. Guru dalam menyampaikan materi matematika dan hanya menjelaskan cara penyelesaian soal-soal matematika di papan tulis dan siswa meniru apa yang telah dituliskan oleh

gurunya. Media yang digunakan guru kurang menarik dan inovatif karena menggunakan buku tema atau buku pegangan guru, media yang digunakan belum maksimal untuk dipakai yang ditunjukkan dengan siswa kurang semangat belajar dan terlihat monoton saja membuat siswa bosan. Guru belum menemukan media yang cocok untuk untuk mengajarkan materi perkalian dan pembagian sehingga materi tersebut dijelaskan melalui analogy. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajara inovatif berdampak pada kurangnya pemahaman konsep pada siswa tidak adanya media konkret yang membantu siswa untuk lebih mudah menerima materi. Penggunaan media kongkret dalam pelajaran sangatlah penting karena siswa berada dalam tahap konkret dan belum bisa berfikir secara abstrak. Berdasarkan pengamatan perlu disadari bahwa mata pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang sulit selain itu membutuhkan konsentrasi untuk memecahkan setiap soal dari matematika, maka perlu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai akan kebutuhan dari siswa di Sekolah Dasar. Siswa siswi SD khususnya kelas 2 banyak yang lupa akan perkalian dan pembagian dan tidak jarang siswa tersebut malas apabila hanya diminta untuk menghafalkan perkalian dan pembagian saja. Tidak jarang dengan hafalan siswa akan lupa akan perkalian atau pembagian tersebut. Menurut Marpaung (2012), menyatakan bahwa matematika tidak ada artinya bila hanya dihafalkan, namun lebih baik dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan dari guru dan siswa, maka diperlukan sebuah solusi yaitu sebuah kreatifitas dan inovatif guru dalam pengembangan media. Dengan demikian perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materinya operasi hitung perkalian dan pembagian. Peneliti ingin mengembangkan satu media yang berbeda walaupun sudah ada. Media yang menarik mudah digunakan dan tidak membosankan yaitu menggunakan media pembelajaran kotak ajaib. Menurut Sugeng (2016), kotak ajaib atau kobela adalah akronim dari kotak belajar ajaib. Kotak adalah benda yang berbentuk persegi atau persegi panjang. Menurut Suharmanto (2014), media kotak ajaib dikembangkan dengan tujuan agar mata pelajaran Matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian yang terkadang sering dianggap sulit oleh siswa, media ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan tidak akan merasa cepat bosan, selain itu juga diharapkan dengan media ini dapat membantu siswa dalam proses berhitung perkalian dan pembagian dengan mudah.

Media pembelajaran kotak ajaib ini diharapkan mempunyai beberapa keistimewaan yang mempermudah siswa Sekolah Dasar dalam memecahkan permasalahan matematika yang tidak hanya berkaitan soal-soal perkalian dan pembagian saja tetapi soal-soal tentang pengurangan dan penjumlahan. Media pembelajaran kotak ajaib ini adalah media yang baru memiliki desain yang unik dan kreatif dan mudah untuk diterapkan khususnya untuk siswa/i Sekolah Dasar. Media pembelajaran kotak ajaib yang telah

dibuat memiliki bentuk persegi panjang ukuran yang tidak terlalu tinggi dan dapat dibongkar pasang untuk bagian dalamnya. Media Kotak ajaib yang ini dibuat dengan menggunakan bahan kayu dan dicat dengan dua warna yaitu warna biru dan hijau untuk hiasa penambah keindahan dibuatkan stiker angka-angka agar lebih menarik minat siswa untuk belajar. Adapun cara menggunakan media ini yaitu penggunaanya seperti bermain congklak. Media pembelajaran kotak ajaib 50cu dikatakan media yang menarik dan 50cu meningkatkan belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan peneliti disebutkan sebagai berikut.

1. Permasalahan yang berkaitan dengan guru terdapat pada metode yang digunakan oleh guru. Guru hanya menjelaskan cara penyelesaian dari soal-soal matematika dipapan tulis dan siswa hanya meniru apa yang telah dituliskan oleh gurunya hal ini dinilai kurang efektif dan siswa/i kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan belum maksimal dan terlihat monoton dengan hal ini siswa kurang semangat belajar dan membuat cepat bosan.
3. Bahan ajar sebagai media pembelajaran dirasa kurang maksimal membuat siswa kurang antusias belajar dan siswa tersebut malas apabila hanya menghafalkan perkalian dan pembagian saja dan menjadikan siswa cepat lupa akan perkalian atau pembagian tersebut. Dalam hal ini guru belum

menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bervariasi untuk membantu peserta didik.

4. Sarana dan prasarana alat bantu pelajaran kurang tersedia sehingga aktifitas kegiatan belajar mengajar sedikit terkendala.
5. Kurangnya interaksi guru dan siswa sehingga perlu dibuatkan media pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa agar pembelajaran di kelas tersebut terasa menyenangkan dan aktif.
6. Permasalahan yang berkaitan dengan siswa terdapat pada sulitnya siswa untuk dapat fokus belajar dan banyak sekali siswa kelas II yang lupa akan perkalian dan pembagian karena mereka hanya menghafalkan.

Menurut Marpaung (2012), menyatakan bahwa matematika tidak ada artinya bila hanya dihafalkan, namun lebih baik dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran kotak ajaib pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan ?
2. Bagaimana keefektifan produk media pembelajaran kotak ajaib pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan ?

3. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran kotak ajaib pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran kotak ajaib pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran kotak ajaib pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran kotak ajaib pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mempermudah menjelaskan materi perkalian dan pembagian, selain itu juga menarik perhatian bagi siswa untuk belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terkesan monoton.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki atau meningkatkan mutu sekolah diharapkan suatu saat nanti penelitian ini melahirkan ide-ide baru yang dapat meningkatkan kualitas guru yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan referensi dan pengetahuan baru selain itu juga dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Ariani, Nita,. Lianita Dina Sari. 2010. *Ensiklopedia Matematika*. Depok: Arya Duta.
- Astuti. Puji, dkk. 2017. *Pengembangan LKS Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kritis dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP*. Jurnal Gantang.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rahagrafindo Persada.
- Benny A Pribadi, *Model Desain Desain Sistem Pembelajaran*, Dian Rakyat, Jakarta, 2010.
- Chanifah, siti. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Perkalian Melalui Metode Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas 2 MI Darul Ulum*.
- Cicik Tarwiti& Arfilia Wijayanti. *Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Dyani, Aulia Gita. *Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinag Kota Kabupaten Kampar*.
- Farisnanda, M.R. (2016). *Pengembangan Media Permainan Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dalopo Madiun* (Doctoral Dissertations, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hamdani .2011: 244. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Cipta.
- Hamzah,A.(2021).*Metode penelitian & pengembangan (research&development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil lengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hernanto, S.(2016). *Alat Peraga Kotak Ajaib (KOBELA) dalam Pembelajaran Matematika perkalian dan pembagian sekolah dasar*.
- Hidayati, Enik. 2015. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Dengan Menggunakan Media Garis Bilangan*

Pada Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Mambaul Hikmah Mojokerto.

- Irawan&Daeka 2015. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Pembelajaran Matematika Realistik. Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika.*
- Ismiyatun. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievement Divisions Bagi Siswa Kelas V SDN Rejosari 03 tahun 2011/2012.*
- Karo-karo, I.R.,&Rohani, R.(2018). *Manfaat media dalam pembelajaran. AXIOM: Jurnal pendidikan dan matematika.*
- Kurniawan, S. (2022). *Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Teori Dienes Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar.* Universitas Muhammadiyah Malang.
- Lestari,P.S., & Utami, R.D. (2022). *“Pengembangan Media Pembelajaran Kobela Pada Muatan Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar.” Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.*
- Luthfia Nur Karlafi. *Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Materi Organ Pernafasan pada Hewan Siswa Kelas v SD Tahun 2017/2018, Simki-Pedagogik Volume 02 No. 04 Tahun 2018 issbn:2599-073.*
- Marpaung. (2011). *Pendidikan Matematika Realistic Indonesia (PMRI).* [online].
[20 januari 2021].
- Maydiantoro,A.(2021). *Model-model Penelitian Pengembangan (Research&Development).* Jurnal pengembangan profesi pendidikan Indonesia.
- Mudlofir&Rusyidiyah. 2016. *Desain Inovatif dan Teori Ke Praktik.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhammad Zaenal *Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika.*
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Rosdakarya.

- Nancy Angko, Mustaji. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya*. Jurnal KWANGSA. Vol. 1.No.1. September 2013.
- Negoro, S.T. & Harahap, B. 2014. *Ensiklopedia Mtematika*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Novita&Saiful. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK*. Universitas Labuhanbatu.
- Nunuk Suryani dkk, 2018. *Media Inovasi dan Pengembangannya*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media pembelajaran pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Putra, Nusa. 2015. *Researhd&Development Peneliti Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Raharjo, M., Waluyati, A.,& Sutanti (2009). *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di SD*.
- Riyanto, Y.H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sanaky, Hujaie AH. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Peneliti Pendidikan, Jenis Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satrianawati, M. P. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Silver2012. *Teori pembelajaran dan berbasis masalah sedang belajar*.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B. dan Lubis, Z. 2019. *Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Ajaib) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA AL-FAJAR Medan Denai*.

- Sugeng. 2016. *Alat Peraga Belajar Ajaib (KOBELA) dalam Pembelajaran Matematika Perkalian dan Pembagian Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah: Pendidikan Dasar.
- Sugiarto. 2007. *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan di Rumah Singgah (Studi Terfokus Di Rumah Singgah Kota Bekasi)*. Desertasi Tidak Diterbitkan: PPS UPI
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Peneliti Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suharmanto. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Hitung Pembagian Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 2*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbaiyantul Hasanah. 2017. *Media pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka abadi.
- Suwarsih, S. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Melalui Alat Peraga*. Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika.
- Tahapan ADDIE. Adhi 2021: <https://www.tripven.com/model-addie/>.
- Widoyo, Eko Putro. 2016. *Teknik- Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Wulandari, S. P. (2008). *Jaritmatika Perkalian dan Pembagian*. Kawan Pustaka.
- Yolandasari, M. B. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun 2019/2020*.
- Zumrotun, E.,&Attalina, S.N.C. (2020). *Media pembelajaran tutup botol pintar matematika meningkatkan hasil belajar matematika*. Mimbar PGSD Undiksha.