



<https://conference.upgris.ac.id/>

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK BERTELUR BAGI MATERI SATUAN PANJANG KELAS III SEKOLAH DASAR

Afif Adhi Nugroho, Suyitno, Lina Putriyanti

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan Media Kotak Bertelur bagi materi satuan panjang kelas III Sekolah Dasar dan untuk mengetahui kelayakan Media Kotak Bertelur bagi materi satuan panjang kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk media Kotak Bertelur materi satuan panjang antara lain km, hm, dam, m, dm, cm, dan mm kelas III sekolah dasar. Untuk menguji media memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 88% oleh ahli media dan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90% oleh ahli materi. Pada uji lapangan dengan melihat angket respon siswa dan angket respon guru, memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90% dari tanggapan siswa dan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 100% dari tanggapan guru dalam media pembelajaran. Kesimpulan produk media Kotak Bertelur yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi 7 satuan panjang.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kotak Bertelur, Satuan Panjang

History Article

Received 10 Agustus 2023

Approved 20 Agustus 2023

Published 10 September 2023

How to Cite

Nugroho, afif adhi., Suyitno & Putriyanti, L. (2023) 4 (1), 20- 32 Pengembangan Media Kotak Bertelur Bagi Materi Satuan Panjang Kelas III Sekolah Dasar. Prosiding Semnas PGSD 2023, 4 (1), 20- 32

Coessponding Author:

Jl. Lontar No. 1, Dr. Cipto, Semarang.

E-mail: ¹ afifadhinugroho619@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mampu belajar secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang dibutuhkan, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang No.20 Tahun 2003: 5). Pendidikan sangat penting untuk kita bisa memajukan bangsa, karena maju dan sejahteranya suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikannya. Pendidikan juga sangat penting untuk memiliki pribadi yang berkualitas, sehingga dalam hal ini kita dapat menciptakan inovasi-inovasi dalam dunia Pendidikan sehingga bisa menjadi jembatan untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik. Oleh sebab itu Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran kepada peserta didik sehingga mereka bisa mempunyai pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi manusia yang mampu berfikir kritis (Nuraini, 2021:2).

Pada Undang-undang No.20 Tahun 2003 pasal 3 tentang pendidikan menyatakan bahwa “Pendidikan adalah salah satu cara agar berkembangannya kemampuan peserta didik sehingga bisa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berilmu, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dari tujuan tersebut, ada beberapa kata kunci yaitu: berakhlak mulia, berilmu, beriman dan bertakwa, mandiri, dan demokrasi. Konsekuensinya adalah kriteria dapat dikatakan salah satu evaluasi Pendidikan yang diterapkan, agar bisa diketahui sampai mana pendapatan setiap hal yang diperoleh dari tujuan tersebut. Evaluasi ini dapat mengukur tingkat keberhasilan setiap komponen yang terdapat di Undang-undang No.2 tahun 2003. Dari uraian di atas sangat mirip dengan konsep dengan konsep pendidikan yang dibuat oleh pemerintah atau konsep pendidikan masyarakat. Pendidikan masyarakat sesungguhnya bukan hanya dilakukan lewat jalur Pendidikan luar sekolah (nonformal), Undangundang No.20 Tahun 2003 pasal 13 ayat (1) menyatakan bahwa “jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang bisa melengkapi dan memperkaya”. Jadi, pendidikan masyarakat dapat juga mengambil jalur formal, nonformal dan informal (Ilham, 2016:3).

Eka, 2017: 6 mengatakan bahwa permasalahan yang sering di hadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar teori, hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru di harapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang membutuhkan cukup banyak waktu agar materi dapat tersampai dengan baik. Akan tetapi kenyataan yang terjadi selama ini, siswa-siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang paling menakutkan di antara mata pelajaran yang lain. Matematika dianggap sebagai sumber kesulitan dan hal yang paling dibenci dalam proses belajar di sekolah. Padahal ketidaksenangan dalam suatu mata pelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran karena ketidaksenangan akan membuat siswa malas dan enggan untuk belajar. Secara tidak langsung berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Muh Sholeh, 2014: 3 mengatakan bahwa matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan kemajuan jaman. Hal yang demikian kebanyakan tidak disadari oleh sebagian siswa yang juga disebabkan minimnya informasi mengenai apa dan bagaimana sebenarnya matematika itu. Dampaknya akan berakibat buruk terhadap proses belajar siswa, yakni mereka hanya belajar matematika dengan hanya mendengarkan penjelasan dari seorang guru, menghafalkan rumus yang sudah jadi, lalu memperbanyak latihan soal-soal dengan menggunakan rumusan yang sudah dihafalkan, tetapi tidak pernah ada usaha untuk memahami dan mencari makna yang sebenarnya tentang hakikat dan tujuan pembelajaran matematika itu sendiri. Pembelajaran matematika seperti yang kita alami di kelas kelas di Indonesia masih menitik beratkan kepada pembelajaran langsung yang pada umumnya didominasi oleh guru, siswa masih secara pasif menerima apa yang diberikan guru, umumnya hanya satu arah, maka dengan itu guru harus menggunakan dan menguasai media atau alat peraga dalam proses mengajar.

Pembelajaran dengan media yang tepat dapat memberikan kontribusi yang positif dan hasil yang maksimal terhadap pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari. Dalam proses pengajaran alat atau media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai pelengkap untuk mencapai tujuan. Adapun pengertian alat peraga matematika menurut Pramudjono adalah benda konkret yang dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja digunakan untuk membantu menanamkan alat pengembangan konsep matematika (Neneng, 2017: 6).

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar yaitu dengan pengembangan alat peraga. Alat peraga merupakan suatu alat yang dapat diserang oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar dalam mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Secara umum, penggunaan alat peraga dalam belajar mengajar sangat dibutuhkan karena penggunaan alat peraga dalam pengajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana belajar yang efektif. Siswa akan lebih termotivasi dan akan bersikap positif terhadap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu menumbuhkan pikiran yang teratur dan kontinu, serta membantu menimbulkan pengertian dan pengalaman baru bagi siswa. Dengan kelebihan yang dimilikinya, media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika. Tugas guru pada pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik saja, namun guru harus mampu memahami peserta didik dengan berbagai keunikan agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar (Nida, 2017: 5).

Pada Kurikulum setiap pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif, serta kemampuan untuk berpikir siswa dalam konsep pembelajaran harus berkembang sesuai dengan umur dan karakter siswa. Dalam mengembangkan kemampuan matematis siswa, pembelajaran harus menjadi lingkungan yang dimana siswa mampu mengikuti secara aktif dalam kegiatan yang bermanfaat. Siswa harus berpartisipasi dalam belajar, tidak hanya mengikuti contoh dan menyalin tanpa mengetahui maknanya. Untuk menyikapi hal yang terjadi dalam pembelajaran matematika perlu adanya ide ide kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas pembelajaran dengan bantuan media

pembelajaran yang berdampak pada berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika (Eka, 2017: 3).

Berdasarkan hasil data observasi dan wawancara yang terjadi dilapangan, dapat disimpulkan bahwa kenyataan guru dalam melakukan pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan alat peraga atau media pembelajaran, walaupun telah banyak media pembelajaran yang telah tersedia sebagai alat bantu pembelajaran. Fakta tersebut sudah jelas sekali bahwa guru minim sekali menggunakan media atau alat peraga diakibatkan dari keterbatasan waktu, fasilitas maupun keterampilan yang dimiliki guru sangat kurang sekali. Bahkan dalam menggunakan alat peraga matematika pun jarang sekali menggunakan media atau alat. Materi pokok dalam penelitian ini yaitu materi pengukuran satuan panjang (Neneng, 2017: 5).

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga peneliti tertarik dan termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Kotak Bertelur Bagi Materi Satuan panjang kelas III Sekolah Dasar”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dapat diartikan dalam bahasa Inggris yaitu *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2015). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Dengan penelitian pengembangan ini guna menghasilkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, maka adanya upaya untuk menginovasi media pembelajaran ini menjadikan sangat diperlukan. Penelitian ini menjadikan solusi tepat untuk dijadikan sebagian dasar menghasilkan suatu proses pembelajaran yang berkualitas seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk untuk mengetahui pengembangan Media Kotak Bertelur dengan materi satuan panjang kelas III sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan Media Kotak Bertelur materi satuan panjang kelas III sekolah dasar.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media Kotak Bertelur bagi materi satuan panjang antara lain km, hm, dam, m, dm, cm dan mm kelas III SD Negeri Diwak. Penelitian pengembangan ini menerapkan model Borg and Gall.

Model ini memiliki 5 langkah/prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu : (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain Produk, dan (5) Revisi Produk. Penelitian dilakukan pada tanggal 22 juni 2023 di SDN Diwak Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang. Berikut ini penjelasan masing-masing tahap sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, potensi dan masalah dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empiris. Potensi dan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu pendidik jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran matematika yang berdampak pada peserta didik kelas III kurang aktif dalam proses pembelajaran materi 7 satuan panjang dan kurangnya respon peserta didik yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran matematika.

2. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini, peneliti perlu mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk Media Kotak Bertelu. Pengumpulan informasi ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan peneliti. Dari instrumen wawancara yang dilakukan peneliti, maka akan diketahui seberapa besar informasi berdasarkan pendapat guru terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran materi 7 satuan panjang antara lain km, hm, dam, m, dm, cm, mm.

3. Desain Produk

Desain produk dibuat berdasarkan hasil informasi yang didapatkan dari sekolah untuk menentukan produk yang akan dibuat berdasarkan pendapat dari guru kelas III.

4. Validasi Desain Produk

Validasi desain ini bertujuan untuk menilai desain produk yang disusun. Validasi ini dilakukan oleh dosen pembimbing ahli media dan dosen pembimbing ahli materi dengan mengisi pada angket penilaian sehingga diketahui kekuatan dan kelemahan pada desain produk.

5. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dari desain produk. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan diskusi dan konsultasi kepada dosen pembimbing ahli media dan dosen pembimbing ahli materi. Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Diwak, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Diwak yang berjumlah 20 siswa. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian dilaksanakan dengan uji coba lapangan di SD Negeri Diwak dengan membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan atau tidaknya media pembelajaran yang telah dibuat. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan angket yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data yang berupa angket dengan dua pilihan jawaban yaitu “ya” atau “tidak”. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor angket yang digunakan yaitu analisis deskriptif yang digunakan untuk menghitung persentase dari hasil angket yang akan diberikan untuk ahli media, ahli materi, angket respon peserta didik dan angket respon guru

kelas. Berikut ini langkah-langkah menganalisis dari hasil angket :

1. Data yang didapatkan dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa memiliki validitas berupa data kualitatif yang dirubah menjadi dua kuantitatif dengan skor sebagai berikut :

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Peserta Didik

Keterangan	Skor
Jawaban “ya”	1
Jawaban “tidak”	0

2. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor yang diperoleh dari angket yang telah diisi.
3. Menjumlahkan skor ideal item (kriterium) untuk seluruh aspek pada angket yang telah diisi.
4. Menghitung presentase angka dari data yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

5. Dari presentasi yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang sifat kualitatif.
6. Untuk menentukan kriteria kelayakan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert untuk menentukan jarak interval penilaian terhadap media pembelajaran yang diteliti.

Tabel 2

No.	Interval	Kriteria
1.	81% -100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media yang dibutuhkan. Studi pendahuluan yang dilaksanakan berupa wawancara, angket kebutuhan siswa SD Negeri Diwak, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang. Pengembangan media pembelajaran ini dengan melihat kondisi awal yang ada di SD Negeri Diwak melalui

wawancara dan angket kebutuhan siswa yang dilakukan peneliti pada kelas III Sekolah Dasar. Pemahaman dalam perpindahan satuan panjang siswa kelas V SD Negeri Diwak masih cukup rendah. Siswa masih kurang memahami materi satuan panjang tersebut. penyampaian materi yang hanya dengan menggunakan sumber belajar buku berupa modul ajar dan buku tematik, siswa kurang bersemangat dan kurang tertarik dalam pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan mediayang tepat. Penggunaan media yang tepat akan membantu mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga siswa memiliki ketrampilan menulis dan memahami materi denganbaik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan berupa wawancara dan angketkebutuhan siswa, penulis mendapatkan informasi bahwa sekolah tidak menyediakan media pembelajaran khususnya pada materi satuan panjang. Pada pembelajaran matematika guru masih menggunakan buku modul ajar dan buku tematik. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan produk media berupa media “Kotak Bertelur” sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajara. Media “Kotak bertelur” ini dikembangkan agar proses pembelajaran lebih variatif dan menarik, dan media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi satuan panjang kepada siswa. Media Kotak Bertelur ini dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang penyampaian materi satuan panjang matematika yang meliputi perpindahan satuan km, hm, dam, m, dm, cm dan mm di kelas III SD Negeri Diwak.

Beberapa komponen dalam Media Kotak Bertelur memiliki desain yang unik dan menarik sehingga Media Kotak Bertelur dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi siswadalam belajar. Di antara elemen yang menarik adalah dalam media Pohon Kata ini terdapat 7 kotak kotak kecil yang dapat diisi bola sebagai pengganti telur. Hal ini membuat siswa lebih tertarik untuk mengetahui perpindahan dari satuan satu kesatuan lainnya. Selain itu, terdapat beberapa animasi hewan yang bertelur pada Media Kotak Bertelur tersebut, sehingga dapat menstimulus dan merangsang siswa untuk melihat, mengamati, dan mempermudah siswa dalam mengetahui perpindahan satuan, sehingga Media ini menampilkan kesan menyenangkan bagi siswa.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Kotak Bertelur. Media Kotak Bertelur dikemas dalam bentuk kotak vigura yang di dalamnya berisi 7 kotak kecil yang dapat diisi bola.

Warna pada media ini dibuat warna warni dari kertas pelangi agar menarik dipandang siswa sehingga memiliki daya tarik. Sedangkan dua kotak besar diletakkan di bagian atas kanan dan kiri sebagai wadah nomor kartu dan bola, untuk 7 kotak kotak kecil dibawahnya untuk satuan panjang km, hm, dam, m, dm, cm, dan mm. Cara penggunaannya kartu nomor diletakkan salah satu 7 satuan panjang tersebut untuk perpindahannya tinggal di masukkan bola tadi ke kotak kotak. Untuk bola sebagai pengganti angka 0 (nol). Media pembelajaran Kotak Bertelur ini selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media agar dapat diuji cobakan pada materi menemukan satuan panjang matematika kelas III SD Negeri Diwak. Desain Media Pohon Kata dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1 Media Pembelajaran Kotak Bertelur



Gambar 2 Diterimanya Media Kotak Bertelur oleh pihak sekolah



Produk media pembelajaran ini mampu menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dengan interaksi guru dan siswa. Hal ini menunjukkan dengan hasil angket respon peserta didik sebanyak 20 siswa di SD Negeri Diwak, menunjukkan rata-rata skor persentase sebesar 94,8% dan pada uji lapangan peneliti memberikan angket respon guru terhadap media pembelajaran dan memperoleh skor persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Media Pohon Kata dapat dikatakan sangat layak karena dapat dilihat dari hasil uji coba produk media kepada peserta didik dari keterlaksanaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu tanggapan respon dari guru menunjukkan bahwa media Kotak Bertelur sangat layak digunakan karena sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran matematika materi perpindahan satuan panjang, media Kotak Bertelur ini tahan lama karena terbuat dari papan tripek yang dibuat figura dan media Kotak Bertelur ini mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

Responden	Skor
Siswa	94%
Guru	100%

Kelayakan produk media pembelajaran Kotak Bertelur materi satuan panjang dilakukan uji validasi oleh dosen Universitas PGRI Semarang dengan dosen 1 sebagai validasi ahli media dan 1 dosen sebagai validasi ahli materi. Pada dosen validasi ahlimedia mendapatkan persentase nilai sebesar 88% dengan kriteria sangat layak. Pada dosen validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Dalam validasi oleh ahli materi dan ahli media ini diberikan beberapa perbaikan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Persentase
Ahli Media	88%
Ahli Materi	90%

Berdasarkan penjabaran mengenai hasil temuan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitubahawa penjabaran mengenai hasil temuan yang telah dilakukan tentang kelayakan produk dalam pengembangan media pembelajaran Kotak Bertelur pada materi satuan panjang yang terdapat pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas III di SD Negeri Diwak ini dikatakan berhasil. Berikut ini gambar pelaksanaan uji draf produk media Kotak Bertelur dalam kegiatan pembelajaran kelas III SD Negeri Diwak :

Gambar 3. Uji Coba Produk Media Kotak Bertelur



Dari gambar di atas menunjukkan bahwa media Kotak Bertelur sudah diuji cobakan kepadapeserta didik kelas III SD Negeri Diwak. Dari gambar tersebut, peserta didik sangat antusiasdalam menggunakan media Pohon Kata tersebut. dengan demikian, media Pohon Kata dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran dikelas pada materi satuan panjang serta perpindahannya.

SIMPULAN

Produk media Kotak Bertelur berupa kotak papan yang telah di beri bingkai figura yang dapat digunakan secara mandiri maupun kolektif. Di dalam media Kotak Bertelur ini ada 2 kotak besar untuk wadah bola/telur mainan dan kartu nomor, sedangkan 7 kotak kecil sebagai satuan panjangnya dan juga di dalam media ini ada beberapa animasi untuk menarik siswa agar tidak mudah bosan. Hal ini sudah sesuai dengan mata pelajaran Matematika yang terdapat pada tema 3 subtema 1 kelas III sekolah dasar. Tujuan pembelajaran produk media ini untuk meningkatkan pemahaman materi mengenai satuan panjang pada siswa kelas III SDN Diwak. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan produk media Kotak bertelur ini bertujuan untuk menambah wawasan guru dan siswa mengenai perkembangan kreatifitas pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar dan mengajar. Produk Media Kotak Bertelur ini dikembangkan berdasarkan pada langkah-langkah penelitian dan pembelajaran (Research and Development) penelitian untuk merancang sistem pembelajaran.

Kelayakan produk Media Pohon Kata ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi media, hasil validasi materi, dan angket respon guru serta angket respon peserta didik. Berdasarkan uji validasi materi media Kotak Bertelur mendapatkan skor dari uji validasi ahli materi sebesar 90% dan uji validasi ahli media sebesar 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kotak Bertelur untuk materi perpindahan satuan panjang mata pelajaran Matematika pada Tema 3 subtema 1 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran ke-1 kelas III SDN Diwak sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket respon guru kelas III yang dilakukan di SDN Diwak mendapatkan kriteria sangat layak karena pada aspek penyajian, pemahaman, kompetensi, dan keunggulan media memperoleh presentase sebesar 100% yang artinya sangat layak untuk digunakan. Sedangkan pada hasil angket yang disebarkan kepada siswakesel V SDN Diwak memperoleh skor 94,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk Media Kotak Bertelur diterima dengan baik oleh peserta didik kelas III SDN Diwak.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'adun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Annisah, Siti. Edisi Januari-Juli 2014 "*Alat Peraga Pembelajaran Matematika*".

STAIN Jurai Siwo Metro. *Jurnal Tarbawiyah* Volume 11 Nomor 1.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : IKAPI.

Attaturrahmanlah. 2017. *Pengembangan pendidikan matematika SD*. Lombok Timur : Universitas Hamzanwadi Pers.

Fatimah, Siti. 2014. Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas II di MI Ma'arif Sendang Kulon Kulon Progo. *Skripsi*. Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 2015.

Pedoman Penulisan Skripsi. Bengkulu: FTT IAIN Bengkulu.

Jagokata.com, *Maksud/Arti Kata Domino Di Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <https://jagokata.com/arti-kata/domino.html>, diakses pada tanggal 8 Maret 2020.

Johar, Rahmah. 2013. "*Alat Peraga Matematika*", Universitas Syiah Kuala. Dalam: Seminar Alat Peraga di STAIN Malikussaleh, tanggal 23 September 2013.

- Kesumawati, Nila. 2008. *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*, FKIP Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang, Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Karunia Eka Lestari dan M.Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT.Refika Aditama.
- Putri, Ariska Destia. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan*. Diss. IAIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Rifangi, Kasmad. 2010. *Pembelajaran Matematika Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sendang Karang Sari Pengasih Kulon Progo Yogyakarta*. Skripsi. PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
- Rizal, Muhammad. 2014. *Pengembangan Alat Peraga pada Materi Gaya Lorentz Sebagai Media Pembelajaran Fisika Kelas IX di MTs Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Runtutahu, J. Tombokan dan Kandou, Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar Ruzz
- Milati, T. (2017). *Judul Skripsi: Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Persegi dan Persegi Panjang Dengan Model Kepala Bernomor Terstruktur Menggunakan Alat Peraga Petak Persegi Satuan Pada Siswa Kelas III MI*

Ma'arif Tegalsari Kecamatan Karanggede Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).

Mulyani, Sri. (Online). Pembelajaran Matematika dengan Alat Peraga Papan Berpasangan. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*. Diakses pada tanggal 11 November 2015

Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.

Winarni, Endang Setyo. 2012. “*Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar (SD) Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Benda Konkret*”. PROSIDING, ISBN: 978-979-16353-8-7

Yusuf, Syamsu. 2014. *Perkembangan peserta didik: mata kuliah dasar profesi (MKDP) bagi para mahasiswa calon guru di lembaga pendidikan tenaga kependidikan (LPTK)*. Jakarta: R Rajawali pers.