

**PENGEMBANGAN MEDIA CORONG BERHITUNG DORAEMON PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
SISWA KELAS 1**

Irmawati¹, Destiniar², Putri Dewi Nurhasana³

^{1,3} PGSD Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang

¹irmawatyy2309@gmail.com, ²destiniar@univpgri-palembang.ac.id,

³putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The problem at SDN 1 Lubuk Makmur is that the information obtained in mathematics subjects is that teachers still use the lecture method, the learning media used by teachers is only textbooks and simple teaching aids and students do not understand how to calculate addition and subtraction properly. This development research aims to develop learning media, to determine the feasibility and effectiveness of Doraemon's counting funnel media. This research was conducted using the R & D (Research and Development) research model, the ADDIE media development stage includes Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The location of the research was carried out in elementary schools. Negeri 1 Lubuk Makmur which is on the road, Lubuk Makmur Village, Lempuing Jaya District, Ogan Komering Ilir Regency, Province. South Sumatra. The results of this research show that Doraemon's counting funnel media is effectively used in the learning process. Based on the overall validity aspect data obtained from the validators consisting of two lecturers and one teacher, they received an assessment with a percentage result of obtaining an average score of 93.58% with the criteria "Very Valid". The practical aspect obtained from distributing student response questionnaires with one to one trials by 4 students, small group trials with 8 students and large group trials with 24 students obtained an average score of 94.67% with the criteria "Very Practical". The effectiveness of the product was obtained from test questions distributed to all students with an average percentage score of 83.33% with the criteria "Very Effective".

Keywords: *addition and subtraction, media development, mathematics*

ABSTRAK

Permasalahan di SDN 1 Lubuk Makmur informasi yang diperoleh pada mata pelajaran matematika, guru masih menggunakan metode ceramah , media pembelajaran yang digunakan guru hanya dari buku paket dan alat peraga sederhana dan siswa kurang memahami mengenai cara berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik. Penelitian pengembangan ini bertujuan

mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan dan keefektifan media corong berhitung doraemon. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian R & D (Research and Development) tahap pengembangan media ADDIE mencakup Analisis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Lubuk Makmur yang berada di Jalan, Desa Lubuk Makmur, Kecamatan Lempuing Jaya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media corong berhitung doraemon efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data keseluruhan aspek kevalidan yang diperoleh dari para validator yang terdiri dari dua dosen dan satu guru mendapat penilaian dengan hasil presentasi diperoleh rata-rata skor 93,58% dengan kriteria "Sangat Valid". Aspek kepraktisan yang didapat dari penyebaran angket respon siswa dengan uji coba one to one oleh 4 orang siswa, uji coba small group (kelompok kecil) dengan 8 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 24 siswa diperoleh skor rata-rata 94,67% dengan kriteria "Sangat Praktis". Keefektifan produk didapatkan dari tes soal yang dibagikan pada seluruh siswa dengan hasil skor presentase rata-rata diperoleh skor 83,33% dengan kriteria "Sangat Efektif".

Kata Kunci: penjumlahan dan pengurangan, matematika, pengembangan media

A. Pendahuluan

Matematika adalah pelajaran yang memegang andil penting di dunia pendidikan. Matematika adalah suatu bidang pendidikan yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tetapi banyak siswa yang beranggapan pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang susah dimengerti, dan kurang menyenangkan, bahkan pelajaran yang menakutkan (Sundayana, 2013, hal. 2). Hal ini terjadi karena banyak siswa yang menghadapi kesulitan saat mengerjakan soal-soal matematika. Matematika adalah suatu pelajaran pokok ditingkatkan pendidikan sekolah dasar. Pelajaran matematika sering dianggap menjadi pelajaran yang susah dipahami oleh siswa sehingga

banyak siswa yang kurang mengerti mengenai pelajaran matematika. Salah satu kompetensi dasar matematika khususnya di kelas 1 sekolah dasar adalah siswa dapat berhitung. Kemampuan operasi bilangan hitung matematika penjumlahan dan pengurangan harus dikuasai oleh siswa kelas 1. Berkaitan dengan hal tersebut maka dibutuhkan adanya suatu inovasi terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien, hal ini dilakukan untuk menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Media mempunyai peran penting untuk proses belajar mengajar sebab dengan penggunaan media pada proses pembelajaran bisa memudahkan guru menyampaikan materi pada siswa sehingga dapat

membangun suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa nantinya bisa belajar secara efektif dan efisien. Menurut pendapat (Kustandi & Darmawan, 2022, hal. 6) media pembelajaran merupakan perantara yang bisa membantu proses belajar mengajar yang memiliki fungsi semakin memperjelas pesan yang sudah disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat diterima dengan lebih baik. Pada umumnya siswa sekolah dasar berada pada usia 7-12 tahun yang cara belajarnya dengan melihat benda-benda yang nyata atau konkret sehingga siswa lebih akan memahami jika kita sebagai seorang guru menggunakan media pembelajaran yang nyata. Media itu sendiri juga merupakan alat pembelajaran yang digunakan guru guna menunjang pembelajaran sehingga pelajaran yang disampaikan guru bisa lebih mudah dipahami oleh siswa. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sekolah dasar operasi bilangan berhitung penjumlahan dan pengurangan tentunya siswa lebih akan memahami jika guru menggunakan media pembelajaran yang nyata.

Media tentunya sangat berperan penting terhadap suatu pembelajaran karena dengan adanya media akan mempermudah siswa didalam memahami materi yang disampaikan guru. Berkaitan dengan hal tersebut maka dibutuhkan adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien, ini dilakukan untuk bisa menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter anak sekolah dasar, maka

dari itu media yang menarik akan membuat siswa lebih senang belajar matematika sehingga saat proses pembelajaran berlangsung akan membuat siswa lebih tertarik pada materi yang disampaikan guru dan memahami mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Pada pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan diperlukan media yang konkrit sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan saat observasi dengan guru wali kelas 1 SDN 1 Lubuk Makmur diperoleh informasi pada mata pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, guru masih menggunakan metode ceramah, media pembelajaran yang digunakan dari buku paket dan alat peraga sederhana seperti lidi dan kelereng sehingga siswa masih kurang memahami. Selain itu siswa juga masih kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dan siswa kurang memahami mengenai cara berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi yang lebih baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran yakni penggunaan media yang lebih menarik dan efektif, Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mempunyai tampilan menarik karena anak-anak kelas 1 lebih akan memahami jika media yang kita gunakan bersifat nyata, bagus, dan unik. Solusi dari permasalahan tersebut peneliti

melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran Corong Berhitung Doraemon.

Berkaitan mengenai hal tersebut peneliti melakukan suatu inovasi untuk menyediakan media Corong Berhitung Doraemon pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dilakukan untuk dapat menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Menurut (Erwana & Muslimah, 2018, hal. 60) Penelitian & Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan ialah media corong berhitung doraemon materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SDN 1 Lubuk Makmur. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model *ADDIE*.

Pengembangan Media Corong Berhitung Doraemon Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas 1 dilaksanakan pada bulan juni. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu dimulai dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Lubuk Makmur yang berada di jalan,

Desa Lubuk Makmur, Kecamatan Lempuing Jaya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi. Sumatera Selatan.

Informasi yang diperoleh dari guru kelas 1 SD Negeri 1 Lubuk Makmur didapatkan bahwasannya pada pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan guru hanya menggunakan alat peraga sederhana seperti lidi dan kelereng sehingga membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran, selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah serta dari buku paket saja sehingga siswa kurang memahami mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan.

Maka dari itu, didalam pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dibutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat, aktif, antusias, termotivasi dan lebih mudah memahami pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan dengan adanya media corong berhitung doraemon pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Desain Media Corong Berhitung Doraemon

Media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dalam proses belajar mengajar pada pelajaran matematika. Pada tahap ini peneliti membuat *story board* sebagai gambaran mengenai media yang akan peneliti kembangkan. Kemudian

peneliti juga menyusun instrument penelitian media corong berhitung doraemon berupa angket validasi untuk validator dan angket respon siswa. Pada tahap pengembangan ini peneliti mulai mengembangkan media corong berhitung doraemon sesuai rancangan awal story board pada tahap desain. Media corong berhitung ini dibuat secara manual yang terbuat dengan menggunakan bahan dari kayu triplek yang dibentuk menyerupai permainan congklak. Kemudian peneliti melakukan validasi kepada para ahli atau pakar pada bidangnya atau yang disebut validator.

Proses validasi oleh ahli atau pakar dilakukan setelah pembuatan media corong berhitung doraemon selesai. Para ahli akan menilai validasi dan kesesuaian antara media dan materi. Validator tersebut terdiri dari dua dosen dan satu guru. Setiap ahli memberikan penilaian berdasarkan angket yang disusun berdasarkan kebutuhan dalam media corong berhitung doraemon. Komponen-komponen dalam angket tersebut berupa penskoran dan terdapat bagian isi untuk memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki media corong berhitung doraemon. Berdasarkan komentar dan saran para ahli maka dilakukan revisi dan perbaikan pada media corong berhitung doraemon. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Nama-nama Validator

| No | Nama | Ahli |
|----|--------------|--------------------------------------|
| 1 | Sunedi, M.Pd | Ahli media, ahli materi, ahli bahasa |

| | | |
|---|----------------------------|--------------------------------------|
| 2 | Nora Surmilasari, M.Pd | Ahli media, ahli materi, ahli bahasa |
| 3 | Novie Adreani Sufera, S.Pd | Ahli media, ahli materi, ahli bahasa |

Sumber : (Dokumentasi Penelitian, 2023)

Adapun komentar dan saran dari masing-masing validator tersebut adalah sebagai berikut:

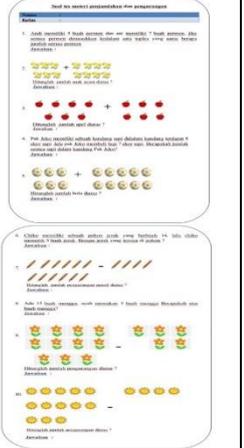
Tabel 2 Komentar dan Saran

| No | Nama | Komentar dan saran | Tindak Lanjut |
|----|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1 | Sunedi, M.Pd | a. Tambahkan kartu petunjuk kerja b. Penambahan gambar dan angka pada bagian media agar lebih menarik lagi | Revisi |
| 2 | Nora Surmilasari, M.Pd | a. Soal sesuai indikator tapi perbaiki variasi soal b. Penambahang ambar pada soal | Revisi |
| 3 | Novie Adreani Sufera, S.Pd | a. Menambahka n variasi angka pada corong | Revisi |

Setelah media corong berhitung doraemon dilakukan validasi oleh para pakar ahli, pada tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap revisi produk untuk dilakukan perbaikan terhadap media corong berhitung doraemon sesuai komentar dan saran oleh para ahli. Revisi tersebut dilakukan agar produk yang akan dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik dan dapat digunakan. Oleh sebab itu, peneliti melakukan revisi sesuai dengan

masukan dan saran yang telah diberikan oleh validator. Berikut beberapa perbaikan yang telah dilakukan pada tabel berikut :

Tabel 3 Hasil Revisi Validator

| Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

melakukan uji coba produk pada siswa, sebelum melakukan uji coba media peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai petunjuk dalam menggunakan media tersebut, hal ini dilakukan agar lebih menarik perhatian siswa selain itu hal ini juga dapat membuat siswa lebih memahami mengenai apa yang akan disampaikan dalam penggunaan media corong berhitung doraemon tersebut. Setelah memberikan penjelasan mengenai petunjuk penggunaan media corong berhitung doraemon peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Lubuk Makmur. Berikut ini serangkaian uji coba produk pada siswa yang sudah peneliti lakukan pada siswa kelas 1.

Hasil penilaian kelayakan Media Corong Berhitung Doraemon

Pada tahap ini dapat diketahui penilaian validator yang dapat dilihat dari angket validasi pakar yang sudah di validasi dan melakukan revisi pada media yang sudah dikembangkan. Dari hasil analisis penilaian tersebut perolehan data keseluruhan oleh validasi ahli sebagai berikut :

Tabel 4 Perolehan Data Keseluruhan Oleh Validasi Pakar Ahli

| No | Validasi Ahli | Jumlah Skor Nilai | Skor Maksimum |
|----|----------------------------|-------------------|---------------|
| 1 | Bapak Sunedi, M.Pd | 125 | 135 |
| 2 | Ibu Nora Surmilasari, M.Pd | 126 | 135 |
| 3 | Ibu Novie Adreani | 128 | 135 |

Setelah melakukan validasi dan sudah merevisi media berdasarkan komentar dan saran dari validator pakar. Peneliti

| | | |
|-----------------|------------|------------|
| Sufera, S.Pd | | |
| Jumlah | 379 | 405 |

(Sumber: Olahan Data, 2023)

Berdasarkan tabel diatas, peneliti dapat mencari nilai presentase nilai akhir untuk kepraktisan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus diatas, maka presentase kevalidan adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{379}{405} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kevalidan} = 93,58\%$$

Berdasarkan perhitungan data presentase oleh validator yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa keseluruhan validasi media corong berhitung doraemon didapatkan nilai 93,58% yang berarti termasuk kriteria "Sangat Valid".

Hasil Uji pemakaian Media Corong Berhitung Doraemon

Pengambilan data dari lembar angket respon siswa digunakan untuk menilai kepraktisan media corong berhitung doraemon. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa *one to one* kepada 4 siswa.

Tabel 5 Hasil Uji Coba One to one

| N o | Nam a Sisw a | Jumla h | Presentas e Kepraktis an | Kriteri a |
|------------------|-----------------------|------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1 | GE | 40 | 88,88% | Sanga t Praktis |
| 2 | DM | 42 | 93,33% | Sanga t Praktis |
| 3 | MI | 44 | 97,77% | Sanga t Praktis |
| 4 | A | 43 | 95,55% | Sanga t Praktis |
| Rata-rata | | | 93,88% | Sanga t Praktis |

| | | | | |
|------------------|----|----|---------------|--------------------------------|
| 1 | GE | 40 | 88,88% | Sanga t Praktis |
| 2 | DM | 42 | 93,33% | Sanga t Praktis |
| 3 | MI | 44 | 97,77% | Sanga t Praktis |
| 4 | A | 43 | 95,55% | Sanga t Praktis |
| Rata-rata | | | 93,88% | Sanga t Praktis |

(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2023)

Berdasarkan hasil uji coba *one to one* di atas diperoleh nilai rata-rata 93,88% dengan kriteria sangat praktis, yang terdiri dari 9 indikator dengan melibatkan 4 orang siswa. Setelah tahapan uji coba *one to one* produk media corong berhitung doraemon dapat diuji cobakan pada *small group* (Kelompok Kecil). Setelah dilakukan tahap uji pada tahap *one to one* pada 4 siswa peneliti melakukan uji coba *small group* pada 8 siswa berbeda untuk melihat kepraktisan dari media corong berhitung doraemon. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa *small group* kepada 8 siswa .

Tabel 6 Hasil Uji Coba Small Group

| N o | Nam a Sisw a | Jumla h | Presentas e Kepraktis an | Kriteri a |
|--------|-----------------------|------------|-----------------------------------|-----------------------|
| 1 | DY | 44 | 97,77% | Sanga t Praktis |
| 2 | APA | 43 | 95,55% | Sanga t |

| | | | | Praktis |
|------------------|------|----|---------------|-----------------------|
| 3 | KR | 44 | 97,77% | Sangat Praktis |
| 4 | RGER | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 5 | ASN | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 6 | AFS | 44 | 97,77% | Sangat Praktis |
| 7 | WGP | 43 | 95,55% | Sangat Praktis |
| 8 | UNH | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | | 95,55% | Sangat Praktis |

(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2023)

Berdasarkan hasil uji coba *small group* di atas diperoleh nilai rata-rata 95,55% dengan kriteria sangat praktis, terdiri dari 9 indikator dengan melibatkan 8 orang siswa. Setelah tahapan uji coba *small group* produk media corong berhitung doraemon dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok besar. Setelah melakukan tahap uji *small group* pada 8 siswa selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok besar pada 24 siswa untuk melihat kepraktisan dari media corong berhitung doraemon. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa uji coba kelompok besar.

Tabel 7 Hasil Uji Coba Keseluruhan

| No | Nama Siswa | Jumlah | Presentase Kepraktisan | Kriteria |
|----|------------|--------|------------------------|----------------|
| 1 | AJG | 40 | 88,88% | Sangat Praktis |
| 2 | AFS | 44 | 97,77% | Sangat Praktis |
| 3 | ASN | 44 | 97,77% | Sangat Praktis |
| 4 | AS | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 5 | APA | 43 | 95,55% | Sangat Praktis |
| 6 | ASF | 43 | 95,55% | Sangat Praktis |
| 7 | A | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 8 | DM | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 9 | DY | 40 | 88,88% | Sangat Praktis |
| 10 | FJ | 43 | 95,55% | Sangat Praktis |
| 11 | GE | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 12 | IKAL | 43 | 95,55% | Sangat Praktis |
| 13 | I | 44 | 97,77% | Sangat Praktis |

| | | | | |
|------------------|------|----|---------------|-----------------------|
| 14 | KR | 37 | 82,22% | Sangat Praktis |
| 15 | KS | 40 | 88,88% | Sangat Praktis |
| 16 | MHR | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 17 | MI | 43 | 95,55% | Sangat Praktis |
| 18 | RGER | 37 | 82,22% | Sangat Praktis |
| 19 | RA | 40 | 88,88% | Sangat Praktis |
| 20 | RGER | 42 | 93,33% | Sangat Praktis |
| 21 | SM | 44 | 97,77% | Sangat Praktis |
| 22 | TDA | 42 | 95,55% | Sangat Praktis |
| 23 | UNH | 40 | 88,88% | Sangat Praktis |
| 24 | WGP | 43 | 95,55% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | | 92,77% | Sangat Praktis |

(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2023)

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok besar di atas diperoleh nilai rata-rata 92,77% dengan kriteria

sangat praktis, terdiri dari 9 indikator dengan melibatkan 24 orang siswa.

Untuk keefektifan media corong berhitung doraemon didapatkan dari tes soal materi penjumlahan dan pengurangan pada seluruh siswa kelas 1 . berikut ini hasil dari penilaian keefektifan media corong berhitung doraemon

Tabel 8 Hasil Keefektifan Tes Kelompok Besar

| No | Nama Siswa | Jumlah Skor Nilai | KKM | Keterangan |
|----|------------|-------------------|-----|--------------|
| 1 | A JG | 75 | 75 | Tuntas |
| 2 | AF S | 75 | 75 | Tuntas |
| 3 | ASN | 85 | 75 | Tuntas |
| 4 | AS | 80 | 75 | Tuntas |
| 5 | A PA | 100 | 75 | Tuntas |
| 6 | A SF | 80 | 75 | Tuntas |
| 7 | A | 80 | 75 | Tuntas |
| 8 | DM | 100 | 75 | Tuntas |
| 9 | DY | 85 | 75 | Tuntas |
| 10 | FJ | 75 | 75 | Tuntas |
| 11 | GE | 70 | 75 | Belum Tuntas |
| 12 | IK A L | 85 | 75 | Tuntas |
| 13 | I | 80 | 75 | Tuntas |
| 14 | KR | 65 | 75 | Belum Tuntas |
| 15 | KS | 80 | 75 | Tuntas |
| 16 | MH R | 70 | 75 | Belum Tuntas |
| 17 | MI | 95 | 75 | Tuntas |
| 18 | RGER | 85 | 75 | Tuntas |
| 19 | RA | 90 | 75 | Tuntas |
| 20 | RGER | 85 | 75 | Tuntas |
| 21 | SM | 70 | 75 | Belum Tuntas |
| 22 | TDA | 90 | 75 | Tuntas |
| 23 | UNH | 95 | 75 | Tuntas |
| 24 | WGP | 75 | 75 | Tuntas |

| | | |
|----------------|------------|---------|
| Rata- Rata | 82,08 | |
| Present ase | 83,33 % | Efektif |

Berdasarkan hasil keefektifan uji tes dengan seluruh siswa di atas. Bisa diketahui dari 24 siswa 20 siswa tuntas dan 4 orang belum tuntas. Dengan nilai rata-rata 82,08 dan presentase keefektifan 83,33% dengan kriteria efektif, terdiri dari 10 soal essay. Maka dapat disimpulkan produk ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran

Pembahasan

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media corong berhitung doraemon ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* untuk menghasilkan produk dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini menghasilkan media corong berhitung doraemon pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan saat proses belajar mengajar, oleh sebab itu dengan adanya pengembangan media corong berhitung doraemon memudahkan guru dalam menyampaikan proses pembelajaran di kelas dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta antusias siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Noer & Anggit, 2019, hal. 17) dengan hasil media dinyatakan memiliki kelayakan sangat baik digunakan dalam pembelajaran

matematika. Penggunaan media membuat siswa mudah memahami mengenai pelajaran yang disampaikan oleh guru, selain itu media membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran saat proses belajar mengajar. (Nurhasana, 2022, hal. 82) Dengan adanya penggunaan media bisa dijadikan untuk menyampaikan pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan dengan adanya media materi-materi akan mudah disampaikan guru dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini berarti dengan penggunaan media penyampaian materi yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami siswa. Penggunaan media bisa membantu guru menyampaikan pesan-pesan atau informasi pada proses belajar mengajar antara guru dan siswa (Tristinari, Destiniar, & Harapan, 2020, hal. 29). Hal ini berarti penggunaan media dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah. Penggunaan media bagi siswa dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa makin antusias dalam pelajaran yang disampaikan oleh guru. (Yani T. A., 2018, hal. 16) dengan hasil media sangat valid, dan sangat praktis dan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media corong berhitung, diketahui bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran, media tersebut bisa membantu siswa maupun guru dalam pelajaran matematika. Melalui media akan membuat siswa lebih memahami mengenai materi yang disampaikan guru dan proses belajar mengajar

dapat terlaksana dengan baik (Rukoyah, Wibowo, & Mansur, 2021, hal. 57). Hasil kevalidan dan kepraktisan media cobertif (corong berhitung aktif) memperoleh nilai sangat layak, dan sangat valid digunakan dalam pembelajaran matematika. Media ini juga membuat siswa lebih termotivasi, antusias serta mudah memahami pelajaran matematika. Hal ini karena motivasi merupakan suatu dorongan dalam proses pembelajaran agar perhatian siswa dapat terpusat pada guru sehingga meningkatkan proses belajar mengajar siswa (Selegi, Nurhasana, & dkk, 2023, hal. 2)

Penelitian ini dilakukan beberapa kali pertemuan dengan siswa, dengan melakukan uji coba untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu media corong berhitung doraemon. Untuk mengetahui kevalidan produk dilakukan uji kevalidan oleh para ahli atau pakar dengan angket yang diberikan pada validator. Untuk mengetahui kepraktisan diberikan angket respon siswa pada siswa, selanjutnya siswa diberikan angket dengan tiga tahap yaitu, tahap uji coba *one to one* oleh 4 siswa, tahap uji coba *small group* (kelompok kecil) oleh 8 siswa, tahap uji coba uji coba kelompok besar oleh 24 siswa. Sedangkan untuk menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti siswa diberikan 10 soal essay untuk mengetahui hasil nilai dari siswa kelas I setelah menggunakan produk media corong berhitung doraemon.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil penelitian yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk oleh validator atau pakar ahli didapatkan hasil skor rata-rata sebesar 93,58% dengan kriteria kevalidan sangat valid. Berdasarkan presentase nilai yang diperoleh diantara $\geq 81\%$, maka dapat disimpulkan media corong berhitung doraemon yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan sangat valid. Selanjutnya kepraktisan media corong berhitung doraemon dapat dilihat dari angket respon siswa yang peneliti uji coba ke siswa mulai dari uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan uji coba kelompok besar. Didapatkan hasil uji coba *one to one* yang melibatkan 4 siswa dengan hasil 93,88%, uji coba *small group* melibatkan 8 siswa dengan hasil 95,55%, dan uji coba kelompok besar melibatkan 24 siswa dengan hasil 92,77%, didapatkan nilai rata-rata 94,67% dengan kriteria kepraktisan sangat praktis. Berdasarkan presentase yang diperoleh diantara $\geq 81\%$, maka dapat disimpulkan media corong berhitung doraemon yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan sangat praktis. Hasil keefektifan yang dilakukan oleh 24 siswa dengan 20 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas sesuai dengan KKM dengan presentase nilai siswa 83,33% pada kriteria sangat efektif. Berdasarkan presentase yang diperoleh diantara $\geq 81\%$, maka dapat disimpulkan media corong berhitung doraemon yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan media corong berhitung doraemon yang sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Penelitian ini diperkuat dari hasil penelitian sebelumnya oleh (Warni, Subhananto, & Marlina, 2021), hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan congklak dinyatakan valid, dan praktis. Penilaian rata-rata yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli materi mendapatkan nilai rata-rata skor 3,50 dengan kriteria (Sangat Layak), selanjutnya penilaian setelah melakukan validasi dari validator ahli media mendapatkan nilai rata-rata skor 3,80 dengan kriteria (Sangat Layak), kemudian dilanjutkan dengan penilaian setelah validasi oleh validator ahli praktisi dengan nilai rata-rata skor 3,40 dengan kriteria (Sangat Layak). Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media congklak yang dikembangkan dinyatakan "valid" yakni dengan rata-rata skor 3,56 dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

E. Kesimpulan

Media corong berhitung doraemon merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I SD. Media dikembangkan dengan beberapa tahap pengembangan ADDIE yang mencakup dari *Analysis*, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Berdasarkan data

keseluruhan aspek kevalidan yang diperoleh dari para validator yang terdiri dari dua dosen dan satu guru mendapat penilaian dengan hasil presentasi perolehan rata-rata skor 93,58% dengan kriteria "Sangat Valid". Aspek kepraktisan yang didapat dari penyebaran angket respon siswa dengan uji coba one to one oleh 4 orang siswa, uji coba small group (kelompok kecil) dengan 8 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 24 siswa diperoleh skor rata-rata 94,67% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sedangkan keefektifan produk didapatkan dari tes soal yang dibagikan pada seluruh siswa dengan hasil skor presentasi rata-rata diperoleh skor 83,33% dengan kriteria "Sangat Efektif".

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Pembelajaran Corong Berhitung Pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar III Di SLB Wiyatadharma I Sleman. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Ariani, Y., & dkk. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Arlinda, D. N., Triyogo, A., & Ekok, A. S. (2022). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak pada Pembelajaran Matematika. *JURNALBASICEDU*.

- Astuti, E. Y. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Corong Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Perkalian. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Aziza, M. (2021). Pengembangan E-Modul Operasi Aritmatika Dasar Berbasis Pemahaman Konsep Dan Nilai-Nilai Akhlak. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 238.
- Ekowati, D. W., & dkk. (2018). Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Erviana, V. Y., & Muslimah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* , 60.
- Faishol, R., & dkk. (2021). Pendampingan Kegiatan Pembelajaran Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT* , 98.
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- HASANA, U. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN I Merembu Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Skripsi* , 1.
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU* , 294.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: KENCANA.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: KENCANA.
- Lutfiana, A. N., & Suastika, I. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi* , 188.
- Noer, P. R., & Anggit, P. (2019). Pengembangan Media Corong Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bilangan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar* , 17.
- Novarini, I., Tsalatsa, A. N., & Setianingsih, E. S. (2018). Pengaruh Model Direct Intruction Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasi Belajar Matematika Materi Penjumlahan

- Bilangan. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar , 391
- Nurhasana, P. D. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SD. 82.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan .
- Selegi, S. F., Nurhasana, P. D., & dkk. (2023). Strategi Pembelajaran. Sumatera Barat: CV.Azka Pustaka.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Tristinari, Destiniar, & Harapan, E. (2020). Pengaruh Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah Dan Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Manajemen Pendidikan , 29.
- Wahab, A., & dkk. (2021). Media Pembelajaran Matematika. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Warni, E., Subhananto, A., & Marlina, C. (2021). Pengembangan Media Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SD Negeri 11 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan .
- Wulandari, Y., & Rahmawati, E. (2020). Pengembangan Media Corong Berhitung Dalam Menerapkan Abstraksi Konsep Dasar Matematika Di MIN 1 Sleman Yogyakarta. Educational Journal Of Bhayangkara , 56.
- Yani, T. A. (2018). Pengembangan Media Corong Berhitung Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di Kelas II Sekolah Dasar. Artikel Ilmiah , 16.
- Yayuk, E. (2019). Pembelajaran Matematika SD. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.