

**PENGEMBANGAN MEDIA PADUBIL (PAPAN DADU BILANGAN) UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS III SDN CIJENKOL 02**

Icha Dwiamanda<sup>1</sup>, Ira Restu Kurnia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD Universitas Pelita Bangsa

<sup>2</sup>PGSD Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>[ichadwiamanda2662@gmail.com](mailto:ichadwiamanda2662@gmail.com),

<sup>2</sup>[kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id](mailto:kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop a learning media, namely padubil media to increase learning interest in learning mathematics in grade III elementary school. The media is seen from the validity, effectiveness and increase in interest in learning mathematics. The type of method used is Research and Development (R&D) through the ADDIE model with 5 (five) stages and quantitative and qualitative data analysis techniques. The resulting product is in the form of padubil media that can be applied to elementary school mathematics learning. Based on the results of the study, the average percentage of media validity was 89.97%, the effectiveness result was 94.8% and there was an increase in learning interest in mathematics learning through the results of initial observation and a questionnaire of learning interest after using padubil media. With the conclusion that padubil media is declared valid to be used as a learning medium that can increase students' interest in learning mathematics in grade III elementary school.*

*Keywords: interest, mathematics, intruactional media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media padubil untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika kelas III SD. Media tersebut dilihat dari kevalidan, keefektivitasan dan peningkatan minat belajar matematika. Jenis metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) melalui model ADDIE dengan 5 (lima) tahapan dan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Produk yang dihasilkan berupa media padubil yang dapat diterapkan pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan hasil presentase rata-rata kevalidan media 89,97%, hasil keefektivitasan 94,8% dan terdapat peningkatan minat belajar pada pembelajaran matematika melalui hasil observasi awal dan angket minat belajar sesudah menggunakan media padubil. Dengan kesimpulan bahwa media padubil dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III SD.

Kata Kunci: minat, matematika, media pembelajaran

## A. Pendahuluan

Pendidikan jenjang sekolah dasar terdapat pembelajaran matematika yang tidak terlepas dari penggunaan benda-benda konkret. Penggunaan benda-benda konkret dalam pembelajaran matematika sekolah dasar membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran disiplin ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Mustapa, 2020).

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau pengantar (Arsyad, 2020). Media pembelajaran adalah alat peraga atau sarana yang guru gunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar materi tersebut tersampaikan dengan baik dan peserta didik memahami dengan jelas materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran sangat penting untuk peserta didik sekolah dasar karna masih dalam Tahap Operasional

Konkret (usia 7-11 tahun) yang berarti dalam kegiatan proses pembelajaran masih bergantung dengan objek yang nyata (Juardi, 2023).

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan membuat peserta didik tertarik dan meningkatkan rasa ingin tahu lebih tinggi sehingga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik (Marlina et al, 2021). Sehingga guru harus mampu dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata berhubungan dengan kehidupan sehari-hari agar meningkatnya minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

Minat adalah sebuah ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang menarik bagi seseorang tersebut. Menurut (Slameto, 2021) mengungkapkan bahwa minat ialah rasa suka atau tertarik terhadap sesuatu tanpa paksaan dan tanpa permintaan siapapun. Suatu minat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan peserta didik tersebut lebih menyukai suatu hal dari pada

yang lainnya, bisa dilihat dengan partisipasi peserta didik dalam suatu aktivitas.

Menurut (Trygu, 2021) minat adalah kemauan atau keinginan terhadap suatu hal tertentu. Minat merupakan suatu rasa suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh dan yang dapat meningkatkan potensi yang dimilikinya, pendapat tersebut dikemukakan oleh (Sari, 2021). Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas III SDN Cijengkol 02 bahwa peserta didik kelas III B minat belajar pada pembelajaran matematika kurang karena pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja tidak melibatkan peserta didik dan tidak menggunakan media pembelajaran. Rendahnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran matematika. Selain itu situasi belajar yang ditemukan pada

saat observasi peserta didik tidak memiliki minat belajar terlihat dari sikap peserta didik yang acuh dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan beberapa masalah diatas, maka untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik. Maka judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Padubil (Papan Dadu Bilangan) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Cijengkol 02”

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2023) Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang membuat suatu produk dengan menguji keefektifitas produk tersebut dan mengevaluasi khasiatnya. Penelitian ini menghasilkan media papan dadu bilangan berupa papan yang terbuat

dari papan tripleks dengan ukuran 50 cm x 40 cm yang dimainkan menggunakan dadu. Model yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada bulan Maret 2024 sampai Juni 2024 di SDN Cijengkol 02 yang beralamat di Jl. R. Suprpto Kecamatan Setu Kabupaten Bekasi. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas III B SDN Cijengkol 02 Tahun Ajaran 2023/2024 sebanyak 30 peserta didik. Pada pembelajaran matematika terlihat rendahnya minat belajar peserta didik karena rendahnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yaitu media papan dadu bilangan.

Menurut (Sugiyono, 2023) instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena yang akan diamati. Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini berupa angket yang akan diberikan kepada 3 (tiga)

validator, guru dan peserta didik. Angket tersebut dianalisis untuk mengukur kelayakan atau kevalidan media dan keefektifitasan media papan dadu bilangan.

Angket yang akan diberikan kepada 3 (tiga) validator yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi menggunakan skala likert skor 1-5 dengan dihitung menggunakan rumus (Sugiono, 2022) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Presentase kevalidan
- f = Jumlah skor diperoleh
- N = Jumlah skor maksimal
- 100% = Konstanta

Data yang didapatkan dari hasil perhitungan kelayakan akan dikonversi menjadi data interpretasi dengan skor kriteria sebagai berikut :

**Tabel 1. Kriteria Nilai Kelayakan Media**

Skor (%)	Kriteria
0% - 20 %	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Jika hasil angket validasi mendapatkan hasil predikat valid

maka media pembelajaran papan dadu bilangan dinyatakan valid oleh validator, setelah dinyatakan valid oleh validator media pembelajaran papan dadu bilangan menguji keefektifitasan media dengan angket minat belajar dengan didukung oleh angket respon guru dan peserta didik pada tahap implementasi.

Pada tahap implementasi diadakan ujicoba perorangan 3 (tiga) peserta didik, ujicoba kelompok kecil 12 (dua belas) peserta didik dan ujicoba kelompok besar 30 (tiga puluh) yang akan disebarkan angket respon peserta didik disetiap ujicoba lalu respon guru. Angket repon guru, respon peserta didik dihitung menggunakan rumus (Sugiono, 2022) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Data yang didapatkan dari hasil perhitungan akan dikonversi menjadi data interpretasi dengan skor kriteria sebagai berikut :

**Tabel 2. Kriteria Nilai Respon Guru dan Peserta Didik**

Skor (%)	Kriteria
0% - 20 %	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Jika mendapatkan hasil predikat baik maka media pengembangan papan dadu bilangan mendapat respon yang positif pada ujicoba. Setelah ujicoba dilaksanakan peneliti mengimplementasikan kembali penggunaan media padubil dengan memberikan angket minat belajar setelah penggunaan media padubil yang melibatkan 30 peserta didik. Angket minat belajar dihitung menggunakan rumus (Sugiono, 2022) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Data yang didapatkan dari hasil perhitungan akan dikonversi menjadi data interpretasi dengan skor kriteria sebagai berikut :

**Tabel 2. Kriteria Nilai Respon Guru dan Peserta Didik**

Skor (%)	Kriteria
0% - 20 %	Sangat Buruk

21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Jika mendapatkan hasil predikat baik maka media pengembangan papan dadu bilangan mendapat respon yang positif pada ujicoba. Setelah ujicoba dilaksanakan peneliti mengimplementasikan kembali penggunaan media padubil dengan memberikan angket minat belajar setelah penggunaan media padubil yang melibatkan 30 peserta didik. Angket minat belajar dihitung menggunakan rumus (Sugiono, 2022) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Data yang didapatkan dari hasil perhitungan akan dikonversi menjadi data interpretasi dengan skor kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3. Kriteria Efektifitas Media Pembelajaran**

Skor (%)	Kriteria
0% - 20 %	Sangat Tidak Efektif
21% - 40%	Tidak Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Jika pengembangan media papan dadu bilangan mencapai kategori efektif dan sangat efektif, maka media padubil dapat dikatakan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Apa bila hasil mencapai kategori predikat cukup, kurang dan tidak efektif maka media pengembangan papan dadu bilangan dikatakan gagal untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SDN Cijengkol 02.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan yang pertama dilakukan peneliti ialah tahap analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Cijengkol 02 untuk mengetahui kebutuhan dan menganalisis permasalahan yang sedang terjadi melalui observasi, wawancara guru kelas III, melakukan studi lapangan dan menganalisis karakteristik peserta didik.

Hasil dari analisis kebutuhan didapatkan bahwa pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik ditandai dengan sikap peserta didik yang acuh, antusias peserta didik yang

rendah saat pembelajaran serta tidak memperhatikan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika karena hanya berfokus pada buku dan hafalan saja. Penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan sehingga pembelajaran monoton hanya mengandalkan buku yang disediakan sekolah saja.

Tahap selanjutnya yaitu desain, dalam tahap ini peneliti menyusun media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran matematika. Pada tahap ini pengumpulan dan pemilihan bahan, penyusunan kerangka media papan dadu bilangan. Media papan dadu bilangan menggunakan media papan triplek, memilih bahan tersebut dengan pertimbangan tidak mudah rusak sehingga dapat digunakan dalam jangka panjang. Media papan dadu bilangan terdapat sebuah pizza sebagai objek untuk pecahan sederhana. Melalui media tersebut peserta didik diminta untuk menentukan pembilang dan penyebut pada sebuah pecahan dan memahami materi pecahan. Dengan cara tersebut peserta didik diharapkan

bisa meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika. Berikut media pembelajaran papan dadu bilangan yang telah dikembangkan :



**Gambar 1. Media Papan Dadu Bilangan**



**Gambar 2. Pizza Sebagai Objek Pecahan**

Pada proses desain telah selesai media padubil sudah siap untuk diuji kelayakan oleh 3 ahli. Berikut hasil rekapitulasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa :

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media	98,6%	Sangat Valid
Ahli Materi	97,3%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	74%	Valid

Rata-rata	89,97%
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas didapatkan rata-rata dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yaitu 89,97% dengan kategori “sangat valid”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media papan dadu bilangan sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran.

Setelah diadakan uji kelayakan atau validasi kepada 3 para ahli dilakukan ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar dengan memberikan angket respon peserta didik dan memberikan angket respon guru kepada guru kelas III SDN Cijengkol 02. Berikut rekapitulasi angket respon guru :

**Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru**

No	Aspek	Penilaian
1	Ukuran media yang sesuai	4
2	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	3
3	Media mempermudah guru dalam proses pembelajaran	4
4	Petunjuk media jelas	4
5	Penggunaan media mudah untuk digunakan	4
6	Media aman digunakan	4
7	Penggunaan media membuat peserta didik aktif	4
8	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang	5
9	Materi sesuai dengan media	4

10	Materi sesuai dengan kemampuan karakteristik peserta didik	4
Jumlah Skor Total		40
Jumlah Skor Maksimal		50
Presentase		80%

**Tabel 5. Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik**

Uji coba	Presentase	Kriteria
Peorangan	99,3%	Sangat Baik
Kelompok kecil	92,3%	Sangat Baik
Kelompok besar	92,93%	Sangat Baik

Menghitung respon peserta didik menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Skor Total (*f*) yaitu skor yang didapat dari hasil angket. Skor Maksimal (*N*) yaitu skor jawaban tertinggi. Maka skor jawaban tertinggi x jumlah butir angket x jumlah subjek = 1500.

$$P = \frac{1394}{1500} \times 100\%$$

$$P = \frac{139.000}{1500} \times 100\% = 92,93\%$$

Berdasarkan uji coba kelompok besar didapatkan hasil presentase 92,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil presentase 92,3% dengan kateori sangat baik



menunjukkan peserta didik tertarik dan menyukai penggunaan media papan dadu bilangan.

Selanjutnya, penilaian angket efektifitas untuk menguji keefektifan media padubil untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan angket minat belajar melibatkan 30 peserta didik. Berikut rekapitulasi angket minat belajar :

**Tabel 6. Hasil Efektifitas Minat Belajar**

No	Nama	Jumlah	
		Skor Total	Skor Maksimal
1	AR	75	75
2	DF	73	75
3	AZF	75	75
4	QA	73	75
5	GSM	65	75
6	RPS	75	75
7	A	74	75
8	RAA	75	75
9	FY	58	75
10	AA	70	75
11	NFA	71	75
12	AMA	67	75
13	Y	63	75
14	ATA	75	75
15	BS	75	75
16	B	75	75
17	DD	72	75
18	K	71	75
19	MU	70	75
20	RS	75	75
21	N	75	75
22	SK	68	75
23	MT	75	75
24	NAA	65	75
25	RAP	55	75
26	GS	74	75
27	FM	69	75
28	HBR	75	75
29	R	75	75

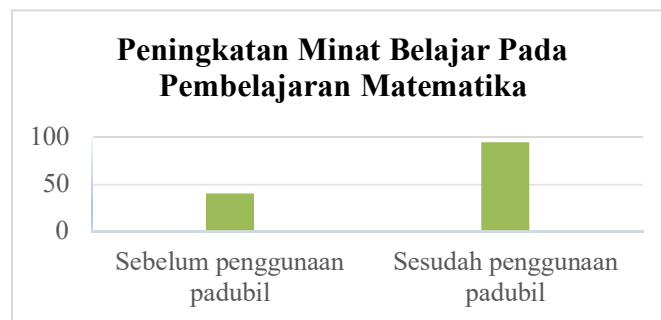
30	S	75	75
Total Skor		2133	2250
Presentase		94,8%	
Kategori		Sangat Efektif	

Berdasarkan hasil pengolahan data angket diatas didapatkan hasil presentase 94,8% dengan kategori “Sangat Efektif”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media papan dadu bilangan efektif meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika kelas III SDN Cijengkol 02.

Peningkatan minat belajar pada pembelajaran matematika terlihat setelah menggunakan media papan dadu bilangan. Pada observasi dan wawancara guru kelas III B sebelum adanya media papan dadu bilangan diperoleh presentase 40% yang didapatkan dari jumlah peserta didik yang berminat pada pembelajaran matematika. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih rendah. Sesudah penggunaan media papan dadu bilangan hasil presentase minat belajar pada pembelajaran matematika melalui angket minat belajar, yaitu 94,8% dengan kategori “Sangat Efektif”.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket diatas didapatkan hasil presentase 94,8% dengan kategori “Sangat Efektif”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media papan dadu bilangan efektif meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika kelas III SDN Cijengkol 02.

Peningkatan minat belajar pada pembelajaran matematika terlihat setelah menggunakan media papan dadu bilangan. Pada observasi dan wawancara guru kelas III B sebelum adanya media papan dadu bilangan diperoleh presentase 40% yang didapatkan dari jumlah peserta didik yang berminat pada pembelajaran matematika. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih rendah. Sesudah penggunaan media papan dadu bilangan hasil presentase minat belajar pada pembelajaran matematika melalui angket minat belajar, yaitu 94,8% dengan kategori “Sangat Efektif”.



**Tabel 1 Peningkatan Minat Belajar**

Berdasarkan pemaparan diatas, terdapat peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media papan dadu bilangan (padubil). Penggunaan media padubil dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III B dari presentase 40% dari jumlah peserta didik yang berminat pada pembelajaran matematika menjadi 94,8%. Hal tersebut menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar di kelas III B pada pembelajaran matematika.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pengembangan media padubil untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika kelas III SDN Cijengkol 02 dengan model ADDIE 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahapan pengembangan kepada 3

validator. Presentase yang didapatkan pada validator media 98,6%, validator bahasa didapatkan 74% sedangkan validator materi didapatkan 97,3% . Dari hasil 3 validator mendapatkan rata-rata 89,7% menunjukkan bahwa media padubil (papan dadu bilangan) sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran.

Penggunaan media padubil dengan respon guru mendapatkan hasil 80% yang menunjukkan bahwa media padubil mendapatkan respon yang baik dari guru. Selain itu, respon peserta didik dilakukan pada tahapan uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap uji coba perorangan didapatkan hasil 99,3%, uji coba kelompok kecil didapatkan hasil 92,3% sedangkan ujicoba kelompok besar didapatkan hasil 92,3% menunjukan respon sangat baik.

Keefektifitasan media padubil (papan dadu bilangan) yang dilakukan dengan angket minat belajar kepada 30 peserta didik kelas III didapatkan hasil 94,8% yang menunjukkan bahwa media padubil sangat efektif. Hasil observasi wawancara oleh guru

kelas minat belajar didapatkan 40% dari jumlah peserta didik, setelah dilakukan penggunaan media padubil didapatkan hasil 94,8% yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN. In *PT RajaGrafindo Persada*.
- Sari, N. dan L. N. I. (2021). MENGENALI Minat dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn. In *Merdeka Kreasi Group*.
- Slameto. (2021). BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA. In *RINEKA CIPTA*.
- Sugiono. (2022). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. In *ALFABETA*.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In

Supoto (Ed.), *ALFABETA* (Edisi  
kedu, Issue  
Septembfile:///C:/Users/asus/Do  
wnloads/29-64-1-  
SM.pdf file:///C:/Users/asus/Dow  
nloads/29-64-1-SM.pdf er 2016).  
ALFABETA.

Trygu. (2021). Menggagas Konsep  
Minat Belajar Matematika. In  
*Guepedia*.

Juardi, F. (2023). Konsep  
Pembelajaran Matematika  
Sekolah Dasar Berlandaskan  
Teori Kognitif Jean Piaget.  
*Journal on Education*, 06(01),  
2179–2187.

Mustapa. (2020). KELAS  
MATEMATIKA SERU DENGAN  
MODEL PEMBELAJARAN CRH  
DAN RME. In *Adap*.