

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PECAHAN SENILAI MELALUI PERMAINAN JELAJAH HARTA KARUN BERBASIS *TEACHING AT THE RIGHT LEVEL (TARL)* SEKOLAH DASAR

Meli Haryanti¹, Hanifah Fakhirah², Nur Afiqoh Aprilia, Dewi Rahmawati⁴,
Dian Lestari Yuningrum⁵, Ahmad Syarif⁶, Eko Kuntarto⁷, Destrinelli⁸,
Hendra Sofyan⁹

¹⁻⁹ Pendidikan Dasar FKIP Universitas Jambi

[1meliharyanti01@gmail.com](mailto:meliharyanti01@gmail.com), [2hanifahfakhirah@gmail.com](mailto:hanifahfakhirah@gmail.com),

[3nurafiqohapriliala27@gmail.com](mailto:nurafiqohapriliala27@gmail.com), [4dianlestariyuning@gmail.com](mailto:dianlestariyuning@gmail.com),

[5dewidira1301@gmail.com](mailto:dewidira1301@gmail.com), [6ahmad.syarif@unja.ac.id](mailto:ahmad.syarif@unja.ac.id), [5ekokuntarto@unja.ac.id](mailto:ekokuntarto@unja.ac.id),

[7destrinelli@unja.ac.id](mailto:destrinelli@unja.ac.id), [8hendra.sofyan@unja.ac.id](mailto:hendra.sofyan@unja.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop a Treasure Hunt-based learning media using the Teaching at the Right Level (TaRL) approach on equivalent fractions material in elementary school and to determine its feasibility in the learning process. This research employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall development model, which was simplified into seven stages: research and data collection, planning, initial product development, design validation, product revision, small-scale trial, and final product revision. The research subjects were students of SDN 57/IX Tangkit with diverse ability levels. Data collection techniques included expert validation questionnaires, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the TaRL-based Treasure Hunt learning media is feasible for use in the learning process. The implementation of this media was able to improve students' activeness, motivation, and understanding of equivalent fraction concepts. In addition, the TaRL approach helps students learn according to their respective ability levels, making the learning process more effective, engaging, and meaningful.

Keywords: *treasure hunt learning media, Teaching at the Right Level (TaRL), equivalent fractions*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Jelajah Harta Karun berbasis *Teaching at the Right Level* (TaRL) pada materi pecahan senilai di sekolah dasar serta mengetahui kelayakannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang telah disederhanakan menjadi tujuh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi desain, revisi produk, uji coba skala kecil, dan revisi produk akhir. Subjek penelitian adalah peserta didik SDN 57/IX Tangkit dan SDN 126/IV Kota Jambi dengan tingkat kemampuan yang beragam. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Jelajah Harta Karun berbasis TaRL dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Penerapan media ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap konsep pecahan senilai. Selain itu, pendekatan TaRL membantu peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci: *media pembelajaran jelajah harta karun, Teaching at the Right Level (TaRL), pecahan senilai*

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut pendapat PAY (2023) menyatakan bahwasanya pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya supaya mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya serta masyarakat. Dalam proses pembelajaran, pastinya diperlukan sebuah media pembelajaran guna menunjang supaya hasil dari pembelajaran yang sudah dijelaskan bisa tercapai.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut pendapat Nurfadhilah dkk

(2021) menyatakan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah proses pelaksanaan belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran yang efektif hendaknya memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan peserta didik adalah pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL). Pendekatan TaRL merupakan strategi pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik berdasarkan tingkat kemampuan belajar mereka, bukan berdasarkan usia atau kelas. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nailia dkk (2024) menyatakan bahwasanya TaRL merupakan sebuah pendekatan yang tidak didasarkan pada tingkatan kelas melainkan pada kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik benar-benar belajar atau mempelajari materi sesuai dengan kemampuannya. Dalam pendekatan ini, peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa

kategori kemampuan, seperti berkembang, cakap, dan mahir, sehingga materi dan kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Metode ceramah merupakan sebuah metode yang mudah serta sederhana untuk dilaksanakan dalam proses pelaksanaan belajar (Manggus dkk, 2023). Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kurangnya variasi media pembelajaran juga membuat kegiatan belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang pada dasarnya masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret dan membutuhkan media yang bersifat visual serta interaktif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis

permainan atau game edukatif. Media pembelajaran memiliki peranan yang begitu penting dalam proses pelaksanaan belajar, jika dipadukan dengan *game* yang *inovatif*, media pembelajaran ini akan menarik minat peserta didik untuk belajar (Candra & Rahayu, 2021). Media pembelajaran berbasis permainan memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran Harta Karun. Media ini dirancang dalam bentuk permainan pencarian harta karun yang di dalamnya memuat soal atau materi pembelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik untuk menemukan petunjuk berikutnya.

Media pembelajaran Harta Karun merupakan media belajar berbentuk permainan pencarian kartu atau benda yang berisi pertanyaan atau materi pelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Najua dkk (2025) menyatakan bahwasanya

media pembelajaran harta karun merupakan sebuah permainan yang mana peserta didik diminta untuk mencari kartu atau materi yang ada dalam materi pelajaran. Dalam kegiatan ini peserta didik diminta mencari “harta karun” yang tersembunyi di beberapa tempat di kelas atau lingkungan sekolah. Setelah menemukan kartu tersebut, peserta didik harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang bagi peserta didik. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Selain itu, media ini juga mendukung teori pembelajaran aktif, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam menemukan dan memahami materi.

Media pembelajaran Harta Karun memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung terciptanya

proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu kelebihan utama media ini adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media harta karun mengandung unsur permainan yang memberikan tantangan kepada peserta didik untuk menemukan petunjuk atau informasi tertentu. Unsur tantangan tersebut membuat peserta didik merasa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajar mereka menjadi lebih tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2026 di Sekolah Dasar Negeri 57/IX Tangkit, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung menunggu arahan dari guru tanpa menunjukkan inisiatif untuk terlibat secara aktif.

Pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan senilai, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep kesamaan nilai pecahan. Peserta didik sering mengalami kebingungan dalam menentukan pecahan yang memiliki nilai sama meskipun bentuknya berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep pecahan senilai secara konkret dan menyenangkan. Kemudian, ditemukan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan senilai masih beragam. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar pecahan senilai, seperti menentukan pecahan yang memiliki nilai sama meskipun bentuknya berbeda. Namun, terdapat pula peserta didik yang telah mampu menyelesaikan soal pecahan senilai sederhana, bahkan beberapa peserta didik sudah mampu menyelesaikan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Perbedaan tingkat pemahaman ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik tidak sama, sehingga diperlukan pendekatan

pembelajaran yang dapat menyesuaikan materi dengan tingkat kemampuan peserta didik, salah satunya melalui pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL).

Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah oleh guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan, sementara peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi kurang optimal serta membuat peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pemahaman mereka secara mandiri.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan suasana belajar terasa monoton dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik dalam jangka waktu yang lama. Akibatnya, sebagian peserta didik terlihat mudah merasa bosan ketika mengikuti pelajaran di kelas, seperti menunjukkan sikap kurang fokus,

berbicara dengan teman sebangku, atau tidak memperhatikan penjelasan guru.

Selain itu, kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan yang menantang, menyenangkan, dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Merujuk pada permasalahan yang sudah diuraikan, maka diperlukan media pembelajaran Jelajah Harta Karun berbasis TaRL yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Proses mencari dan menemukan “harta karun” memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasa. Kegiatan tersebut membuat suasana belajar

menjadi lebih hidup dan tidak monoton, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

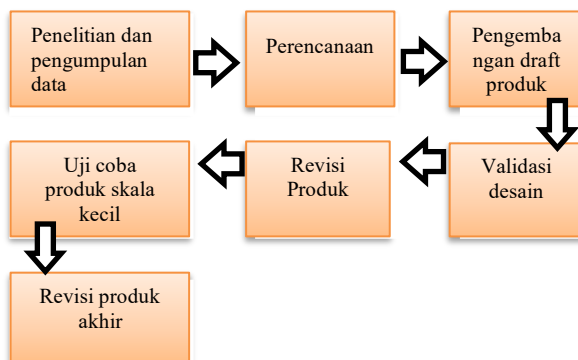
B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dikembangkan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran Harta Karun serta mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran Harta Karun. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Okpatrioka (2023:87) yang menjelaskan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mendapatkan hasil berupa suatu produk tertentu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*. Model pengembangan *Borg and Gall* dipilih karena sesuai dengan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut

Borg and Gall, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan agar dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan *Borg and Gall* yang telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun tahapan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan *Borg and Gall*

Model pengembangan *Borg and Gall* terdiri dari beberapa tahapan yaitu Penelitian dan pengumpulan data, Perencanaan, Pengembangan awal produk, Validasi desain awal, Revisi produk yang dikembangkan, Uji coba produk dalam skala kecil, dan yang terakhir yaitu revisi produk akhir. Menurut Hamidiyah & Yermiandhoko

(2020), model pengembangan *Borg and Gall* merupakan jenis model penelitian yang terdiri dari tujuh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan awal produk, validasi desain awal, revisi produk yang dikembangkan, uji coba produk dalam skala kecil, dan revisi produk akhir. Ketujuh tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap pertama yaitu penelitian dan pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, rendahnya keaktifan peserta didik, serta terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, peneliti juga melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan media pembelajaran Harta Karun untuk memperkuat dasar teori dalam pengembangan produk.

Tahap kedua yaitu perencanaan. Pada tahap perencanaan, media jelajah harta karun dirancang berbasis pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dengan membagi soal ke dalam tiga tingkat kemampuan peserta didik, yaitu berkembang, cakap, dan mahir. Setiap tingkat kemampuan memiliki tingkat kesulitan soal yang berbeda pada materi pecahan senilai matematika.

Tahap ketiga yaitu pengembangan awal produk. Pada tahap ini peneliti mulai membuat media pembelajaran Harta Karun sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Media dikembangkan dengan menggunakan bahan yang sederhana dan mudah diperoleh, serta disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar. Produk awal yang dihasilkan berupa media pembelajaran Harta Karun yang berisi petunjuk, soal, atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Tahap keempat yaitu validasi desain awal. Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dibuat dinilai oleh para ahli, seperti ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi

isi materi, tampilan, bahasa, serta kemudahan penggunaan. Saran dan masukan dari para ahli sangat diperlukan untuk memperbaiki kekurangan pada media yang telah dikembangkan.

Tahap kelima yaitu revisi produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi desain awal yang diberikan oleh para ahli. Pada tahap ini peneliti memperbaiki bagian-bagian media yang masih kurang sesuai, baik dari segi materi, desain, maupun tampilan media. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Tahap keenam yaitu uji coba produk dalam skala kecil. Pada tahap ini media pembelajaran Harta Karun diuji coba kepada sejumlah kecil peserta didik. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media, serta melihat apakah media tersebut mudah digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji coba ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan lebih lanjut.

Tahap ketujuh yaitu revisi produk akhir. Tahap ini merupakan tahap

terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran Harta Karun. Revisi akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba skala kecil serta masukan dari pengguna. Hasil dari tahap ini adalah produk akhir berupa media pembelajaran Harta Karun yang telah disempurnakan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Subjek yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan peserta didik SDN 57/IX Tangkit dan SDN 126/IV Kota Jambi. Kedua sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penyebaran dan uji coba media pembelajaran jelajah harta karun berbasis *Teaching At the Right Level* (TaRL), Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan angket respon peserta didik serta angket respon guru. Pada pengujian produk, media pembelajaran Harta Karun diuji coba kan dalam kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Data yang dipakai pada penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran Harta Karun

yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, serta data yang diperoleh dari guru dan peserta didik melalui angket respon. Sumber data dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan berasal dari beberapa responden yaitu tim ahli atau validator, guru kelas, serta peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket (kuesioner). Instrumen penelitian menurut Anufia dkk (2019:3) merupakan alat yang dipergunakan untuk mengukur data yang akan dikumpulkan. Pada penelitian ini digunakan angket jenis tertutup. Angket tertutup merupakan jenis angket yang jawabannya telah disediakan oleh peneliti, sehingga responden hanya memilih jawaban yang sesuai dengan pendapatnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa LKPD Jelajah Harta Karun berbasis *Teaching at the Right Level* (TaRL) pada materi pecahan senilai matematika. LKPD yang

dikembangkan disusun berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, yaitu tingkat berkembang, cakap, dan mahir. Setiap tingkat kemampuan memiliki lembar kerja yang berbeda dengan tingkat kesulitan soal yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

Pada tahap uji coba produk, LKPD Jelajah Harta Karun berbasis TaRL diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Pada awal pelaksanaan pembelajaran, peserta didik diperlakukan berbeda sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Peserta didik terlebih dahulu dikelompokkan ke dalam tiga kategori kemampuan, yaitu berkembang, cakap, dan mahir, berdasarkan hasil observasi awal terhadap pemahaman mereka pada materi pecahan senilai. Penyebaran media pembelajaran Jelajah Harta Karun berbasis *Teaching at the Right Level* (TaRL) dilaksanakan di SDN 57/IX Tangkit dan SDN 126/IV Kota Jambi. Pelaksanaan pada dua sekolah dasar dengan karakteristik peserta didik yang berbeda bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media secara lebih luas. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan

keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik pada materi pecahan senilai di kedua sekolah tersebut

Peserta didik pada tingkat berkembang diberikan LKPD dengan soal pecahan senilai sederhana yang disertai gambar dan ilustrasi untuk membantu pemahaman konsep dasar. Peserta didik pada tingkat cakap diberikan LKPD dengan soal tingkat menengah yang menuntut kemampuan dalam menentukan pecahan senilai secara mandiri. Sementara itu, peserta didik pada tingkat mahir diberikan LKPD dengan soal tingkat tinggi yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan pecahan senilai.

Pada awal pembelajaran, sebagian peserta didik terlihat masih merasa canggung karena mendapatkan LKPD yang berbeda sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Namun, setelah kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan LKPD Jelajah Harta Karun, peserta didik mulai menunjukkan respon yang positif. Peserta didik merasa lebih nyaman dan tidak tertekan karena soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan

mereka. Hal ini membuat peserta didik lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang terdapat dalam LKPD.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat kepuasan yang baik terhadap penggunaan LKPD Jelajah Harta Karun. Peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran karena LKPD disajikan dalam bentuk kegiatan jelajah harta karun yang menarik dan menantang. Mereka juga merasa puas karena dapat menyelesaikan soal secara bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Selain itu, hasil penggunaan LKPD menunjukkan adanya perkembangan kemampuan peserta didik. Peserta didik pada tingkat berkembang mulai mampu memahami konsep pecahan senilai secara bertahap. Peserta didik pada tingkat cakap menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan soal pecahan senilai dengan lebih tepat. Sementara itu, peserta didik pada tingkat mahir mampu menyelesaikan soal dengan tingkat kesulitan tinggi dan menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik.

Secara keseluruhan, penggunaan LKPD Jelajah Harta Karun berbasis *Teaching at the Right Level* (TaRL) memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya merasa puas dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga mengalami perkembangan kemampuan sesuai dengan tingkat masing-masing. Bahkan, beberapa peserta didik dari tingkat berkembang menunjukkan peningkatan kemampuan menuju tingkat yang lebih tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan produk berupa media jelajah harta karun berbasis *Teaching at the Right Level* (TaRL) pada materi pecahan senilai matematika. Media ini dikembangkan menggunakan model Borg and Gall melalui tujuh tahapan yang dilakukan secara sistematis.

Penerapan LKPD Jelajah Harta Karun berbasis TaRL pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada awalnya peserta didik

diperlakukan berbeda sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Namun, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD tersebut, peserta didik menunjukkan respon yang positif dan merasa puas karena tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan mereka. Peserta didik menjadi lebih percaya diri, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan LKPD Jelajah Harta Karun berbasis TaRL juga menunjukkan adanya perkembangan kemampuan peserta didik pada materi pecahan senilai. Peserta didik pada tingkat berkembang mulai mampu memahami konsep dasar pecahan senilai, peserta didik pada tingkat cakap mampu menyelesaikan soal secara mandiri dengan lebih tepat, dan peserta didik pada tingkat mahir mampu menyelesaikan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321
- Hamidiyah, Y. K. (2020). Pengembangan Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(6), 928-938
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Nailia, V., SAPUTRA, H., Widayati, L., & Dwijayanti, I. (2024). Implementasi pendekatan TaRL dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas I sekolah dasar. *JURNAL BASICEDU Упредумелу: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 8(5), 3893-3902.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Pay, I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga Melalui Model Pengajaran Tak Terarah pada Peserta didik Kelas II SD Negeri 65 Kota Ternate. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(2), 28-37.
- Ta'i, Y., Manggus, M. Y., Inggo, M. S., Bhen, M. M. O., Weo, M. S., Baka, M. Y., ... & Kaka, P. W. (2023). Implementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 82-8