Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

MEDIA POT LARANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA KELAS 1 SD N 1 SUNYARAGI

Abdul Khavi Zaelani*[1], M. Khozinul Huda[2], Eliya Rochmah[3]
Universitas Muhammadiyah Cirebon
email: Khavizaelani@gmail.com[1], khozinul.huda@umc.ac.id[2], eliya.rochmah@umc.ac.id[3]

ABSTRACT

The background to the problem in this research is the use of learning media that is less interesting in conveying addition and subtraction material so that students become less than optimal and master arithmetic. This research aims to find out how to develop media and the suitability of media as well as interest in the results of developing Pot Prohibited media. This media is used to improve addition and subtraction skills in grade 1 students at SD N 1 Sunyaragi.

The results of the research show that the materials for making pot learning media are prohibited from using R&D, the tools needed are styrofoam, Asturo paper, folded paper and Lego. Then the feasibility of the product in the form of a media product by expert validators and material validators on learning product media was obtained by the assessment results by expert validators which were included in the "very valid" criteria by obtaining a percentage value of 92%, while the assessment by media material validators obtained the "very valid" criteria with presents 84%. Based on trials for interest in media products among students and teachers, the response was "very good" with a percentage of teachers of 100% and students of 80.769%. So, it can be concluded that the media developed by researchers is valid for use in learning.

Keywords: Learning Media, Addition, Reduction, and Prohibition Pot

ABSTRAK

Latar belakang masalah dalam penelitian ini pemanfaatan media pembelajaran yang kurang menarik dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan sehingga siswa menjadi kurang optimal dan pengusaaan berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pengembangan media dan kelayakan media serta minat hasil pengembangan media Pot Larang. Media ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1 SD N 1 Sunyaragi.

Hasil penelitian menunjukkan bahan pembuatan media pembelajaran pot larang menggunakan R&D, adapun alat yang diperlukan yaitu styrofoam, kertas asturo, kertas lipat dan lego. Kemudian kelayakan produk berupa produk media oleh validator ahli dan validator materi pada media produk pembelajaran di dapatkan hasil penilaian oleh validator ahli itu termasuk dalam kriteria "sangat valid" dengan memperoleh nilai presentase 92% sedangkan penilaian oleh validator materi media mendapatkan kriteria "sangat valid" dengan presentase 84%. Berdasarkan uji coba untuk minat produk media kepada siswa dan guru mendapatkan

Article History
Received: Juli 2024
Reviewed: Juli 2024
Published: Juli 2024

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

respon "sangat baik" dengan presentase guru 100% dan siswa 80,769%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti telah valid untuk digunakan pembelajaran.
Kata kunci : Media Pembelajaran, Penjumlahan, Pengurangan, dan Pot Larang

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003). Pendidikan menjadi sangat penting karena tolak ukur manusia yang paham akan bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun, kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dengan maksud untuk meningkatkan dan mempertinggi kualitas atau mutu pengajaran dalam proses belajar mengajar. Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang mempunyai ciri-ciri khusus antara abstrak, deduktif, konsisten, hirarkis, dan logis. Menurut James & James (Santri, 2019:12) menyatakan bahwa, "Matematika merupakan ilmu mengenai logika, bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan antara satu dengan lainnya. Tujuan pendidikan matematika sekolah dasar adalah agar siswa terampil menggunakan konsep Matematika dalam kehidupan sehari- hari."

Piaget dalam Heruman, (2019:61) menyatakan "Siswa sekolah dasar masih berada pada masa operasional konkret yaitu kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret". Dikarenakan pembelajaran Matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti siswa terutama siswa kelas bawah. Penggunaan media pembelajaran sangat penting. Hamalik dalam Arsyad, (2019;98) menyatakan, "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa."

Kustiawan (2020) mengatakan bahwa, "Media pembelajaran merupakan suatu hal berupa benda yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga merangsang pikiran dan perasaan pada kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan belajar." Penggunaan media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi penjumlahanan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika Pemilihan media ini benar-benar perlu mendapatkan perhatian karena fungsi media sangat strategis dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran akan menarik dan mudah dipahami oleh siswa bila guru merancang media secara cermat dan dapat menggunakan sesuai dengan fungsinya. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik dari masing-masing media tersebut sehingga dapat memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media pot larang.

Penggunaan media pot larang untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media pot larang

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

merupakan media yang dibuat menyerupai pot berbentuk 3 dimensi. Jonkenedi (2019) menyatakan, "Media tiga dimensi merupakan media yang cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa karena penyajiannya konkret dan menghindari verbalisme, sehingga siswa akan aktif dalam proses pembelajaran." Beberapa materi pada. Matematika yang menggunakan bentuk pot sebagai gambaran medianya yaitu materi materi penjumlahan dan pengurangan.
Sebagai media menghitung, media pot larang dilengkapi oleh bunga bergambar sebagai media menghitungnya. Hal tersebut untuk membuat siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan media berbentuk pot larang 3 dimensi pernah dilakukan oleh Hayati & Rahmawati (2021) menyatakan bahwa, "Anak usia sekolah dasar masih dalam masa berpikir operasional konkrit, sehingga membutuhkan media konkret dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berbentuk tiga dimensi dengan penggunaan model permainan telah memenuhi dua karakteristik dari PMRI yaitu siswa berperan aktif dan terdapat media pembelajaran."
Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Sunyaragi, dapat dilihat bahwa siswa masih kesulitan memahami materi penjumlahan dan pengurangan pada semester dua. Siswa belum memahami simbol angka yang berdampak pada belum lancarnya siswa dalam menghitung, serta belum maksimalnya pengembangan media khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media yang digunakan oleh guru sebatas gambar yang ada pada buku pelajaran. Hal tersebut merupakan masalah bagi pengajar untuk memilih metode ataupun media mengajar yang menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga akan menimbulkan minat dan motivasi bagi siswa untuk berprestasi yang juga akan mendukung terhadap hasil belajar matematika. Karena dengan belajar Matematika, kita akan belajar menalar secara kritis, kreatif, dan aktif (Susanto, 2019:32).
Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media pot larang berbentuk pot bunga tiga dimensi untuk materi penjumlahan. Media pembelajaran pot larang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, karena media pot larang merupakan sebuah benda nyata yang dibuat dari sebuah pot dan bunga sehingga siswa dapat melihat konsep nyata dari pot larang tersebut. Selain itu juga media pot larang merupakan media yang bagus untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajiannya yang konkret, sehingga peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran. Media pot larang dilengkapi gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan materi serta digunakan warna- warna menarik yang sesuai disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian yang dilakukan ini yaitu memakai metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (2017:407) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang dipakai guna menciptakan suatu produk, kemudian pelakukan pengujian efektifitas produk itu. Penelitian ini sifatnya adalah longitudinal yang berarti dalam penelitian ini mamakai penganalisisan kebutuhan serta pengujian efektifitas produk tertentu agar bisa difungsikan dalam masyarakat menyeluruh.
Peneliti melaksanakan pra-penelitian melalui teknik wawancara, observasi, dan data dokumentasi berupa hasil belajar Bahasa Indonesia dan penilaian menulis peserta didik kelas I SDN 1 Sunyaragi. Informasi yang didapatkan yaitu media pembelajaran yang kurang bervariasi, penguasaan keterampilan menulis peserta didik rendah, dan penguasaan kosakata bahasa Indonesia rendah. Permasalahan media pembelajaran yang kurang bervariasi memunculkan keinginan peneliti untuk mengembangkan produk.
Menurut Sugiyono (2018: 401) setelah potensi masalah sesuai dengan fakta yang ada dan terbaru, selanjutnya dikumpulkan sebagai bahan untuk pemecahan masalah yang terjadi, metode permasalahan yang akan digunakan disesuaikan dengan permasalahan yang ada dan tujuan dicapai. Permasalahan yang telah ditemukan di SDN 1 Sunyaragi, selanjutnya peneliti mencari sumber yang memunculkan masalah tersebut. Peneliti menyiapkan berbagai informasi yang berguna untuk merencakan rancangan produk yang mampu mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah. Informasi dikumpulkan menggunakan teknik wawancara serta angket

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

analisis kebutuhan untuk peserta didik dan pendidik mengenai produk diharapkan, materi yang akan diajarkan, mencari sumber pustaka yang relevan, dan hasil penelitian.
Setelah produk awal selesai dilakukan uji coba ahli yaitu evaluasi pakar yang berkaitan dengan bidang media pot larang. Validasi produk dilaksanakan dengan bantuan dari ahli sesuai dengan bidangnya untuk menilai produk agar dapat mengetahui kelemahan dan kelebihannya (Sugiyono, 2017: 414). Tahap ini validasi kelayakan media berbasis kontekstual dilakukan ahli media, dan materi.
Penelitian ini memakai teknik nontes berupa angket sebagai instrumennya. Sugiyono (2018:199) menyebutkan bahwa angket merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data yang dilaksanakan melalui pemberian seperangkat pertanyaan tertulis untuk responden guna dijawab. Metode ini dipakai untuk memperoleh validasi guru atau ahli guna uji coba produk media pot larang. Angket yang dipakai sebagai evaluasi pot larang untuk guru atau ahli berupa *check-list* yang harus di isi oleh ahli didasarkan pada instrumen penilaian media pot larang. Selanjutnya angket juga digunakan untuk responden peserta didik serta guru terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan.
Tujuan dari angket ini untuk mengetahui kevalidan media terhadap materi pembelajaran. Juga untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektifitas media pembelajaran pot larang. Angket ini berupa pertanyaan dan pemberian skor oleh ahli media, ahli materi dan atau untuk mengetahui respon siswa. Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh jawaban. Angket diberikan kepada beberapa pihak sebagai berikut: a) Guru ahli materi, b) Guru ahli media pembelajaran,Lembar angket yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda, yaitu:
Langkah-langkah validasi materi adalah mendatangi para ahli materi, yaitu dua guru matematika ahli materi yang ditunjuk sebagai validator diminta untuk menilai dan memberikan masukan baik kelebihan maupun kekurangan dari produk yang dikembangkan. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi dan dijadikan dasar perbaikan agar menghasilkan produk yang diharapkan. Ahli materi bertugas memberikan penilaian dengan memberi tanda centang dalam materi yang disertakan dalam media pot larang. Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)				
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran				
3.	Keakuratan materi				
4.	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa				
5.	Kegunaan media pot larang dalam mendorong siswa untuk dapat memahami Masalah				
6.	Kegunaan media pot larang dalam mendorong siswa untuk dapat merencanakan pemecahan masalah				
7.	Kegunaan media pot larang dalam mendorong siswa untuk melakukan				

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

	analisis terhadap cara dan hasil pemecahan masalah				
8.	Mendorong kemampuan berpikir siswa				
9.	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa				
10.	Mendorong rasa ingin tahu				
Skor Total					

Keterangan :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Cukup Baik
1 : Tidak baik

2. Angket Validasi Ahli Media

Langkah-langkah validasi materi adalah mendatangi para ahli media, yaitu dua guru matematika ahli media yang ditunjuk sebagai validator diminta untuk menilai dan memberikan masukan baik kelebihan maupun kekurangan dari produk yang dikembangkan. Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

NO	Kriteria	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aspek Fisik / Tampilan	Desain pada media pot larang sesuai dengan isi materi di dalamnya				
		Kesesuaian ukuran bentuk				
		Kesederhanaan bentuk				
		Kesesuain warna yang variatif				
		Media aman digunakan				
2.	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan bahan				
		Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				
		Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan				
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuain media pot larang dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

		Kesesuaian media pot larang dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				
		Kemudahan dalam penggunaan Media				
		Kepraktisan media sehingga mudah dibawa				
Skor Total						

Keterangan : 4 : Sangat Baik, 3 : Baik, 2 : Cukup Baik, 1 : Tidak baik

A. Analisis Data

Teknik yang pertama digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan peserta didik selanjutnya akan dikategorisasikan dengan rumus presentase.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Adapun langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2018:77). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Penilaian Kualitas Alat Validasi Ahli

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Kurang (SK)	1
2.	Kurang (K)	2
3.	Cukup Baik (CB)	3
4.	Baik (B)	4
5.	Sangat Baik (SB)	5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%(Sugiyono,2019:78)

Tabel 4. Kategori Penilaian

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

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ Total}{Skor\ Maksimal}\ x100\%$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Cara Pengembangan Media

Penelitian ini dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada R&D. Prosedur penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pot larang untuk siswa kelas I dan berikut prosedur penelitiannya:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas I di SDN 1 Sunyaragi. Peneliti memiliki alasan yang di dapat dari studi lapangan dan pengumpulan informasi terkait media pembelajaran yang ada disekolah karena media pembelajaran pada mata Matematika guru hanya menggunakan media pot larang yang ditempelkan kepapan tulis untuk menggambar pembelajaran dan soal, kemudian anak-anak diminta untuk mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan, Selanjutnya siswa mengikuti intruksi guru dengan menaruh tangkai bunga kedalam pot larang. Sedangkan pengumpulan informasi terkait materi dilakukan dengan mengkaji kurikulum merdeka kelas I. Adapun capaian pembelajaran yang dapat mengunakan media pembelajaran Pot Larang adalah siswa mampu menggunakan pot larang untuk membantu menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna. Khusus untuk mata pelajaran Matematika ini akan menggunakan media pembelajaran pot larang.

b. Perencanaan produk

Perencanaan produk dilakukan melalui tahapan berikut:

1) Merencanakan Bahan dan Peralatan

Perencanaan dan pertimbangan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting dalam sebuah pembuatan produk media. Media pembelajaran pot larang dikembangkan dengan langkah awal perencanaan, bahan dan peralatan yang diperlukan.

Adapun bahan dan peralatan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran pot larang adalah sebagai berikut:

a. Alat dan bahan sebelum proses *editing*

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan adalah sebagai berikut:

1) *Styrofoam*

Sebagai dasar atau papan untuk menempelkan kertas asturo untuk memberikan hiasan dasar untuk menempel media.

2) Kertas Asturo

Untuk memberikan hiasan dasar untuk menempelkan media agar terlihat lebih menarik.

3) Kertas Lipat

Untuk memberikan nuansa warna-warni pada media pembelajaran dengan membentuk pot dari kertas lipat dan beberapa tangkai bunga agar siswa lebih menyenangkan saat pembelajaran.

4) Lego

Berfungsi sebagai hiasan agar sesuai tema yaitu Toy Story maka, Lego karakter Lotso dan Pizza Planet digunakan untuk memperjelas tema dan membuat lebih menarik.

b. Alat dan bahan proses pembuatan

1) Gunting

Gunting adalah alat yang paling penting untuk membuat media pembelajaran pot larang. Karena gunting untuk memotong hiasan dan tulisan-tulisan agar jelas.

2) Lem Tembak

Lem tembak digunakan untuk menempelkan aksesoris Lego dan pot larang serta menempel bunga ke tangkai sedotan.

3) Penggaris

Penggaris digunakan untuk mendesain awal dan mengukur kesesuaian pot larang dan hiasannya.

c. Pengembangan produk

Tahap pengembangan dimulai dari ide awal, pengumpulan alat dan bahan kemudian dianjut dengan tahap proses akhir, berikut tahapannya:

1. Tahap ide awal

a. Melihat referensi dari berbagai sumber, setelah mengulik kemudian muncul ide tersebut. Saat saya membuka aplikasi tiktok.

b. Proses awal secara manual sampai proses akhir.

2. Tahap pengumpulan alat dan bahan

a. Membeli bahan-bahan yang cocok dengan anak-anak

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

b. Memulai proses dan menyatukan semua bahan
3. Proses akhir.
a. Membuat tangkai bunga
1) Menggunting sedotan dan melipat kertas.
2) Menempelkan mahkota bunga yang telah digunting ke sedotan dengan lem tembak.
3) Kemudian di akhir dari hasil yang sudah jadi, tinggal ke proses kelayakan produk.

b. Hasil kelayakan media

Instrumen yang digunakan untuk kelayakan media adalah angket, dalam angket tersebut terdapat saran dan komentar yang bertujuan memperkuat angket penilaian tersebut. Dalam angket juga terdapat kriteria skor yang akan digunakan dalam memberikan penilaian pada angket media dan materi dan juga terdapat pedoman. Penilaian kevalidan produk pengembangan ini untuk melihat skor akhir yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, ketika sudah melakukan validasi skor akhir ini juga di hitung menggunakan rumus sehingga memperoleh hasil akhir untuk menentukan apakah media tersebut layak ataukah tidak.

Selanjutnya yang menentukan kriteria yang digunakan sebagai acuan untuk melihat hasil skor akhir dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika menunjukan presentase < 41% maka dilakukan revisi. Jika prentase menunjukan > 40% maka akan mendapat respon positif. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

1. Validasi Ahli

Sebelum media pembelajaran dapat digunakan, media harus melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut, validasi dilakukan oleh guru SD N 1 Sunyaragi, adapun hasil dari validasi ahli oleh guru dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media pembelajaran adalah ibu Amanah S.Pd. jabatan wali kelas guru 5 dan ibu Nita Pujilestari S.Pd. jabatan guru kelas 1 SDN 1 Sunyaragi. Adapun hasil penilaian terhadap media yang sudah dibuat dan dikembangkan adalah sebagai beriku:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

NO	Kriteria	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aspek Fisik/ Tampilan	Desain pada media pot larang sesuai dengan isi materi di dalamnya				✓
		Kesesuaian ukuran bentuk			✓	
		Kesederhanaan bentuk			✓	
		Kesesuain warna yang variatif			✓	
		Media aman digunakan				✓
2.	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan bahan				✓
		Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓
		Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan			✓	
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuain media pot larang dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				✓

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

		Kesesuaian media pot larang dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				✓
		Kemudahan dalam penggunaan Media				✓
		Kepraktisan media sehingga mudah dibawa				✓
Skor Total						46

Pada tabel hasil validasi ahli media memperoleh skor 46 yang dikemudiakan dihitung nilai akhir menggunakan rumus pada tabel untuk mendapatkan nilai akhir media, maka jumlah skor yang diperoleh 46 dibagi dengan jumlah skor maksimal **75** kemudian dikali **100**%, sehingga diperoleh nilai akhir untuk media sebesar **92**%. Berdasarkan tabel kriteria presentase kevalidan media termasuk kedalam **Sangat Valid.**

b. Validasi ahli materi pembelajaran adalah Ahli materi ibu Yani Riyani S.pd jabatan guru wali kelas 6 dan ibu Reni Apriyani S.pd jabatan guru wali kelas 3 SDN 1 Sunyaragi. Adapun hasil penilaian terhadap materi yang sudah dibuat dan dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	**Aspek yang dinilai**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)				✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran				✓
3.	Keakuratan materi				✓
4.	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa			✓	
5.	Kegunaan media pot larang dalam mendorong siswa untuk dapat memahami Masalah				✓
6.	Kegunaan media pot larang dalam mendorong siswa untuk dapat merencanakan pemecahan masalah			✓	
7.	Kegunaan media pot larang dalam mendorong siswa untuk melakukan analisis terhadap cara dan hasil pemecahan masalah				✓
8.	Mendorong kemampuan berpikir siswa				✓
9.	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa				✓
10.	Mendorong rasa ingin tahu				✓
Skor Total					42

Pada tabel hasil validasi ahli materi media memperoleh skor **42** yang dikemudiakan dihitung nilai akhir materi menggunakan rumus pada tabel untuk mendapatkan nilai akhir materi media, maka jumlah skor yang diperoleh **42** dibagi dengan jumlah skor maksimal **50** kemudian dikali **100**%, sehingga diperoleh nilai akhir materi pada media sebesar **84**%**.** Berdasarkan tabel kriteria presentase kevalidan media termasuk kedalam **Sangat Valid.**

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi didapatkan saran dari validator tersebut. Kemudian memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisinya.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

2. Hasil Respon dan Minat Siswa

Hasil respon minat yang digunakan untuk pengguna media adalah angket, dalam angket tersebut terdapat saran dan komentar yang bertujuan memperkuat angket penilaian respon minat terhadap media. Dalam angket juga terdapat skala penilaian yang akan digunakan dalam memberikan penilaian pada angket. Pada tahap respon dilakukan evaluasi apabila diperlukan terhadap media audio visual yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian guru dan siswa. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan sebagai umpan balik terhadap pengembangan produk.

Selanjutnya yang menentukan kriteria minat media yang digunakan sebagai acuan untuk melihat hasil skor akhir dari respon pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Jika menunjukan presentase < 41% maka akan dilakukan revisi. Jika presentase menunjukan > 40% maka mendapat respon positif. Dengan demikian, produk yang dikembangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

a. Implementasi

Pada tahap ini media pot larang akan diimplementasikan kepada pengguna sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian yang dilakukan atau dengan kata lain menguji cobakan produk yang telah dikembangkan kepada pengguna. Pengguna tersebut guru dan siswa yang akan mengisi angket, kemudian pertama yang akan diuji cobakan kepada respon guru sebagai berikut:

1) Guru

Penilaian terhadap implementasi hasil pengembangan media dilakukan pada guru kelas I dari SDN 1 Sunyaragi untuk melihat skor akhir yang diberikan guru untuk minat produk.

2) Siswa

Penilaian terhadap implementasi hasil pengembangan media dilakukan pada siswa kelas I dari SDN 1 Sunyaragi untuk melihat skor akhir yang diberikan siswa untuk minat produk pada tabel sebagai berikut.

No.	Pernyataan	Skor Penilaian	
		1 (Setuju)	0 (Tidak Setuju)
1.	Media tersebut memudahkan saya dalam belajar menghitung.		
2.	Materi penjumlahan dan pengurangan lebih mudah saat menggunakan media ini		
3.	Media pot larang membuat siswa tidak bosan belajar.		
4.	Setelah menggunakan media tersebut saya tertarik untuk mencoba nya selalu.		
5.	Media pot larang yang ditampilkan membuat saya senang belajar dibandingkan menggunakan media hitung lain.		
6.	Pot larang membuat saya lebih tertarik untuk belajarnya dibandingkan menggunakan buku		
7.	Produk membuat saya lebih bersemangat untuk belajarnya dibandingkan menggunakan buku.		
8.	Produk membantu saya belajar materi baru dalam hal		

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

	menghitung penjumlahan dan pengurangan.		
9.	Produk membantu saya memahami perspektif bahwa Matematika tidak membuat takut.		
10.	Produk membantu saya untuk mengembangkan keterampilan.		
Jumlah Skor diperoleh			
Jumlah skor maksimal			
Persentase			
Kriteria			

B. Pembahasan

Pengembangan media pot larang ini telah dikembangkan sesuai dengan penelitian pengembangan R&D menurut Sugiono (Rohmah, dkk. 2021). Berikut disajikan proses penelitian dan pengembangan produk:

1. Pengembangan Media

Pada tahap awal dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal peserta didik, guru dan media yang digunakan. Hasil observasi di SDN 1 Sunyaragi bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang optimal dalam mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan lalu rendahnya minat siswa dalam pembelajarannya karena guru masih mengunakan model yang kurang menarik dan terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari beberapa hasil analisis, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media.

Media yang dipilih adalah media pembelajaran pot larang. Media pot larang adalah media yang mempunyai unsur gambar yang bisa dilihat (Satrianawati 2018 : 10) karena dengan media pot larang siswa menjadi lebih menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran.

Media Pembelajaran pot larang ini berbasis R&D yang berisi tentang penjumlahan dan pengurangan supaya memperjelas materi yang akan diberikan seperti yang dinyatakan oleh Riyana (2007: 6) tentang tujuan penggunaan visual pembelajaran yaitu memperjelas dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Kemudian menurut wena, weda (2009) bahwa system pembelajaran dengan menggunakan pot larang akan menjadikan pembelajaran berlangsung efektif, efesien dan relevan.

Materi yang dijelaskan dalam media pembelajaran audio visual berbasis R&D ini telah sesuai dengan capaian pembelajaran. Bahan dasar utama dalam pembuatan media pot larang berbasis R&D adalah alat dan bahan sterofo, kertas asturo, kertas lipat, Lego, gunting, lem tembak dan penggaris.

Dalam proses pembuatan media pembelajaran pot larang peneliti melakukan pengumpulan ide awal dengan menempelkan kertas asturo pada sterofom. Kemudian membuat pola untuk pot dan beberapa tangkai bunga dengan kertas lipat, ukurannya pun disesuaikan dengan panjang dan lebarnya kertas asturo yang ditempel di sterofom. Setelah itu, ruang yang masih kosong dihias menggunakan Lego karakter dalam kartun "Toy Story".

Media yang dikembangkan bernama media pembelajaran pot larang berbasis R&D dan didesain khusus mata pelajaran Matematika untuk kelas I SD.

2. Kelayakan Pengembangan Media

Untuk mengetahui apakah media yang sudah di buat layak digunakan ataukah tidak maka peneliti melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan validasi satu guru media dan satu guru ahli materi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan peneliti terhadap validasi media mendapatkan nilai sebesar 92% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan melakukan saran yang diberikan oleh ahli media yang mengenai penulisan yang terlalu padat dan pemilihan font terlalu kecil, sedangkan hasil validasi terhadap ahli materi

Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

mendapatkan nilai sebesar 84% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan melakukan saran oleh ahli materi yang mengenai proses pewarnaan dilanjutkan sampai selesai.
Jadi peneliti bahwa media pembelajaran audio visual layak digunakan karena dari penelitian sebelumnya mendapatkan kriteria sangat valid, peneliti medapatkan skor media 92% dan materi 84%. Dengan demikian berdasarkan nilai akhir yang di peroleh dari validasi materi dan media menunjukan bahwa media pembelajaran pot larang berbasis R&D layak digunakan sebagai media penunjang tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rosyid, 2019) menyatakan bahwa, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tujuan pembelajaran dikelas salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan adalah *filmora*

3. Respon dan Minat Siswa

Setelah melakukan proses validasi melalui ahli materi dan ahli media, media pot larang diperbaiki sesuai saran dari validator. Tahap selanjutnya uji coba kepada salah satu guru kelas dan siswa kelas I SDN 1 Sunyaragi dengan jumlah 29 siswa. Didalam kegiatan pelaksanaan uji coba ini dilakukan sebanyak 1x pertemuan. Kemudian dalam kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengadakan apersepsi terhadap materi penjumlahan dan pengurangan, mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, kemudian berdoa sebelum kegiatan belajar, selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kegiataan pelaksanaan pembelajaran peneliti menuliskan materi kemudian dijelaskan secara rinci, peneliti membagikan kertas yang sudah ada soalnya, lalu siswa mengamati dan mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan yang sudah diberikan oleh peneliti setiap langkahnya, jika sudah selesai siswa mengumpulkan hasil dari soal yang dikerjakannya selanjutnya peneliti menyuruh untuk menaruh setangkai bunga di kotak ratusan, puluhan atau satuan.
Pelaksanaan kegiatan penutup pembelajaran peneliti melakukan penilaian hasil dari soal yang telah dikerjakan sebelumnya dan membahasnya bersama-sama,lalu peneliti memberikan hadiah kepada siswa yang sesuai penelian tersebut, kemudian peneliti memberikan motivasi dan pengarahan serta nasihat kepada siswa, selanjutnya peneliti dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
Setelah melakukan implementasi atau uji coba terbatas, kemudian peneliti membagikan angket untuk mengetahui minat dari media pembelajaran yang sudah dibuat dan mendapatkan hasil dengan kriteria sangat baik. Pada penilaian hasil respon minat siswa dan guru berupa angket terdapat 4 penilain yaitu aspek kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatan.

D. SIMPULAN

1. Pengembangan Media

Media yang dikembangkan bernama media pembelajaran pot larang didesain khusus untuk kelas I materi penjumlahan dan pengurangan. Proses pengembangan media pembelajaran pot larang dilakukan melalui beberapa tahapan dan prosudur sesuai pengembaangan menurut R&D. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media yaitu kertas asturo, kertas lipat, dan lego.

2. Kelayakan Media

Hasil validasi kelayakan media pembelajaran pot larang pada materi penjumlahan dan pengurangan dikelas I SDN 1 Sunyaragi, Untuk validasi media memeperoleh jumlah skor 92% dan validasi materi 84% termasuk dalam kriteria Sangat Valid.

3. Respon dan Minat

Hasil respon minat guru dan siswa terhadap media pembelajaran pot larang pada materi penjumlahan dan pengurangan dikelas I SDN 1 Sunyaragi memeperoleh jumlah respon guru 100% dan respon siswa 96,4% termasuk dalam kriteria Sangat Baik.

E. DAFTAR RUJUKAN

Ahmadi, Abu dan Sholeh.M. 2005. Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Rieneka Cipta.*
Baharuddin dan Esa Nur W. 2008. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
Dacholfany, Ihsan dan Uswatun Hasanah, 2018. *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep islam*, Jakarta: Amzah.

Vol. 5 No 12 Tahun 2024
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Dimyati, Mudjiono. 2017. *Metodologi Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
Fridan, Lara, dkk. 2018. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
Habibi, Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: CV. Budi Utama.
Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA.
Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Luxima Metro. Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
Mursid, 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD,* Bandung: Remaja Rosdakarya.
Novan A. 2017. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini,* Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
Nugraha, Ali dkk. 2015. *Dasar-dasar Matematika dan Sains*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
Prasetyono, Dwi S. 2017. *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta: Think. Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Prenadamedia Group.
Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajharan Matematika*, Bandung: Alfabeta.
Susanto, Ahmad. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
Suyadi dan Maulidya U. 2018. *Konsep Dasar PAUD.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Upton, Penney. 2021. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama