

**PENGEMBANGAN MEDIA *CHOCOLATE SHOP* PADA MATERI
OPERASI HITUNG PEMBAGIAN DI KELAS III MI NURUL ULUM
PARAKAN TRENGGALEK**

SKRIPSI

OLEH

YUNITA WULANDARI

NIM. 200103110051



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA *CHOCOLATE SHOP* PADA MATERI
OPERASI HITUNG PEMBAGIAN DI KELAS III MI NURUL ULUM
PARAKAN TRENGGALEK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

Yunita Wulandari

NIM. 200103110051



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

LEMBARAN PERSETUJUAN

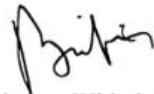
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek” oleh Yunita Wulandari ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 18 Oktober 2024

Pembimbing



Ria Norfika Yuliandari, M.Pd
NIP.198607202015032003

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP.197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *CHOCOLATE SHOP* PADA MATERI OPERASI HITUNG PEMBAGIAN DI KELAS III MI NURUL ULUM PARAKAN TRENGGALEK

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh :

Yunita Wulandari (200103110051)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 18 Oktober 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

Sekretaris Sidang

Ria Norfika Yuliandari, M.Pd

NIP. 198607202015032003

Pembimbing

Ria Norfika Yuliandari, M.Pd

NIP. 198607202015032003

Anggota Penguji

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 199109192023212054

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yunita Wulandari
NIM : 200103110051
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi
Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul
Ulum Parakan Trenggalek

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etika penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Malang, 11 Juli 2024

Hormat saya,



Yunita Wulandari
NIM. 200103110051

LEMBAR MOTTO

وَأَنَّ النَّصْرَ مَعَ الصَّبْرِ

“Sesungguhnya pertolongan akan datang bersama kesabaran”
(HR.Ahmad)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Alloh Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya bapak Slamet Santoso dan ibu Uswatun Kasanah yang selalu mendoakan dan memberikan ridhonya sehingga saya dapat menempuh pendidikan S-1 ini dengan lancar
2. Kampus tercinta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dosen pembimbing saya ibu Ria Norfika Yuliandari, M.Pd yang telah membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini

NOTA DINAS PEMBIMBING

PEMBIMBING

Ria Norfika Yuliandari, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hal : Skripsi Yunita Wulandari

Malang, 8 Oktober 2024

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Yunita Wulandari

NIM : 200103110051

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi Operasi Hitung Pembagian di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Ria Norfika Yuliandari, M.Pd
NIP. 198607202015032003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil‘alamin segala puji bagi Alloh SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek” dengan lancar. Sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW semoga senantiasa mendapatkan safaat-Nya.

Skripsi ini ditulis sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini tidak lepas ridha Alloh SWT, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan peghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd selaku dosen pembimbing penulisan skripsi yang telah membimbing dengan sabar dan meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penulisan skripsi ini.

5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd yang telah meluangkan waktunya yang telah berkenan sebagai validator ahli media memberikan masukan guna perbaikan skripsi yang peneliti buat.
6. Arini Mayan Fa'ani, M.Pd yang telah meluangkan waktunya dan bersedia sebagai validator ahli materi memberikan masukan guna perbaikan skripsi yang peneliti buat.
7. Sugeng Nurcahyo, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian
8. Mia Zulfatul Mustafidah, S.Pd selaku guru wali kelas III di MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan serta membantu penulis saat melaksanakan penelitian
9. Segenap dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dosen Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan pelajaran, ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan
10. Teman-temanku satu bimbingan Khanif Sofi Ariani dan Enda Saputri yang selalu kebersamai, saling membantu, dan memberi semangat
11. Semua teman-teman PGMI angkatan 2020 yang telah berjuang bersama meraih cita-cita, saling membantu dan memberikan semangat
12. Saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang menyelesaikan segala tantangan dalam menempuh pendidikan S-1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan sabar, ikhlas dan ridha akan segala yang terjadi yang telah Alloh tetapkan.

Penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, semoga bantuan yang diberikan akan Alloh ganti dengan kebaikan dan keberkahan. Skripsi ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan semua pihak yang berkepentingan.

Malang, 11 Juli 2024

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yunita Wulandari', written in a cursive style.

Yunita Wulandari
NIM.200103110051

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT.....	xix
ملخص	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Pengembangan.....	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk	12
G. Orisinalitas Penelitian	13

H. Definisi Istilah.....	19
I. Sistematika Pembahasan.....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	22
A. Landasan Teori	22
B. Operasi Pembagian dalam Perspektif Islam	40
C. Kerangka Berpikir.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Model Pengembangan.....	45
C. Prosedur Pengembangan.....	46
D. Uji Produk.....	51
E. Jenis Data.....	52
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
H. Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	64
A. Proses Pengembangan.....	64
B. Analisis Data Uji Produk	82
C. Revisi Produk.....	93
BAB V PEMBAHASAN	99
A. Pengembangan Media <i>Chocolate Shop</i> pada Materi Pembagian Bilangan Cacah Ratusan	99
B. Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagaian Bilangan Cacah Ratusan.....	103
C. Kemenarikan Media <i>Chocolate Shop</i> pada Materi Pembagian Bilangan Cacah Ratusan	104

BAB VI PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran Pemanfaatan	108
DAFTAR RUJUKAN	109
LAMPIRAN	116
RIWAYAT HIDUP	143

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 2. 1 Tahap Penggunaan Media <i>Chocolate Shop</i>	37
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	54
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	55
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran	56
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kemenarikan Produk.....	57
Tabel 3. 5 Skor Validasi Ahli.....	60
Tabel 3. 6 Kriteria Validasi.....	60
Tabel 3. 7 Skor Respon Siswa.....	62
Tabel 3. 8 Kriteria Respon Siswa terhadap Kemenarikan Produk.....	63
Tabel 4. 1 Hasil Informasi Wali Kelas III.....	65
Tabel 4. 2 KD dan Indikator	66
Tabel 4. 3 Soal dan Jawaban Evaluasi	67
Tabel 4. 4 Rancangan Pembelajaran	68
Tabel 4. 5 <i>Storyboard</i> Media <i>Chocolate Shop</i>	69
Tabel 4. 6 Instrumen Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4. 7 Instrumen Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4. 8 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	73
Tabel 4. 9 Instrumen Angket Respon Siswa	74
Tabel 4. 10 Nilai Evaluasi Siswa	80
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Validasi Media.....	83
Tabel 4. 12 Tabel Kritik dan Saran Validator Media.....	84
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Validator Materi	84
Tabel 4. 14 Tabel Kritik dan Saran Validator Ahli Materi	85
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Validator Pembelajaran	86
Tabel 4. 16 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran	87
Tabel 4. 17 Hasil Respon Siswa.....	88
Tabel 4. 18 Kritik dan Saran Siswa.....	92
Tabel 4. 19 Hasil Revisi Media Berdasarkan Penilaian Validator Media.....	94

Tabel 4. 20 Hasil Revisi berdasarkan Penilaian Vaidator Materi	97
Tabel 4. 21 Hasil Revisi Berdasarkan Penilaian Validator Pembelajaran	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	44
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE	46
Gambar 4. 1 Balok Coklat Satuan dan Puluhan.....	75
Gambar 4. 2 Balok Coklat Ribuan dan Ratusan	75
Gambar 4. 3 Bener Hitung Nilai Tempat	76
Gambar 4. 4 Box <i>Chocolate Shop</i>	76
Gambar 4. 5 Kemasan Kartu.....	76
Gambar 4. 6 Kartu Menu dan Kartu Order	77
Gambar 4. 7 Buku Materi	77
Gambar 4. 8 Buku Petunjuk	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	116
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	117
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi	118
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media	119
Lampiran 5 Angket Validasi Materi	120
Lampiran 6 Angket Validasi Media	122
Lampiran 7 Angket Validasi Pembelajaran	124
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	126
Lampiran 9 Dokumentasi Pelaksanaan	130
Lampiran 10 Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi sebelum Menggunakan Media....	133
Lampiran 11 Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi setelah Menggunakan Media	137

ABSTRAK

Wulandari, Yunita. 2024. Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd

Kata Kunci : Pengembangan Media, Nilai tempat, ADDIE, Pembagian, Madrasah Ibtidaiyah

Matematika dikenal sebagai pelajaran yang abstrak yang berkaitan dengan angka dan rumus. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika, menganggap matematika menjadi pelajaran sulit dan kurang diminati. Pembagian dianggap operasi hitung bilangan yang paling sulit, disebabkan karena siswa tidak memahami konsep pembagian, siswa kesulitan dalam melakukan cara pembagian sehingga sering terjadi kesalahan dalam proses menghitung. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan pengembangan media *chocolate shop* sebagai media yang akan membantu siswa memahami konsep dasar pembagian.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) proses pengembangan media *chocolate shop* yang valid pada materi pembagian bilangan cacah. (2) kemenarikan media *chocolate shop* dalam materi pembagian bilangan cacah. (3) hasil belajar siswa setelah menggunakan media *chocolate shop* dalam materi pembagian bilangan cacah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE. Subjek penelitian 20 siswa kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. Instrumen penelitian yang digunakan angket validator, angket respon siswa dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi non partisipan, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media *chocolate shop* yang dihasilkan melalui 5 tahapan antara lain analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil nilai dari validator ahli media dengan nilai 3,66 dengan kriteria kelayakan valid, penilaian validasi materi 3 dengan kriteria kelayakan cukup valid, penilaian validator pembelajaran 3,5 dengan kriteria kelayakan valid. (2) Respon siswa terhadap kemenarikan media 88,22% dengan kriteria sangat menarik. (3) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang semula rata-rata nilai keseluruhan 36 setelah menggunakan media rata-rata nilai siswa menjadi 79. ketuntasan klasikal sebelum menggunakan media yaitu 5%. Setelah menggunakan media *chocolate shop* presentase ketuntasan klasikal siswa menjadi 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan lebih besar atau sama dengan KKM.

ABSTRACT

Wulandari, Yunita. 2024. Development of *Chocolate Shop* in Division Calculation Operations in Class III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd

Keywords: Media Development, Place Value, ADDIE, Division, Madrasah Ibtidaiyah

Mathematics is known as an abstract subject related to numbers and formulas. Students tend to experience difficulties in mathematics lessons, consider mathematics to be a difficult subject and are less popular. Division is considered the most difficult number calculation operation, because students do not understand the concept of division, students have difficulty carrying out division so that errors often occur in the calculation process. Based on these problems, researchers developed chocolate shop media as a medium that will help students understand the basic concept of division.

The aim of this research and development is to describe: (1) the process of developing valid chocolate shop media on whole number division material. (2) the attractiveness of the chocolate shop media in dividing whole numbers. (3) student learning outcomes after using chocolate shop media in whole number division material.

This research uses Research and Development research with the ADDIE research model. The research subjects were 20 class III students at MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. The research instrument used was a validator questionnaire, student response questionnaire with quantitative and qualitative data analysis techniques. Data collection techniques use questionnaires, non-participant observation, unstructured interviews, and documentation.

The results of this research show that (1) the chocolate shop media development process was produced through 5 stages, including analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the scores from the media expert validator were 3.66 with valid eligibility criteria, material validation assessment 3 with quite valid eligibility criteria, learning validator assessment 3.5 with valid eligibility criteria. (2) Student responses to media attractiveness were 88.22% with very interesting criteria. (3) Student learning outcomes have increased from an average overall score of 36 after using the media. The average student score became 79. Classical completeness before using the media was 5%. After using the chocolate shop media, the students' classical completion percentage became 100%, so it can be concluded that the students' scores increased greater than or equal to the KKM.

ملخص

ولانداري، يونيتا. ٢٠٢٦. تطوير وسائط متجر الشوكولاتة في عمليات حساب القسم في الدرجة الثالثة المدرسة الابتدائية نور العلوم باراكان ترينجاليك. أطروحة. برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة : د. ريا نورفيكا يوليانداري، دكتوراه في الطب

الكلمات المفتاحية: تطوير الإعلام، القيمة المكانية، أدي ، القسم، المدرسة الابتدائية

تُعرف الرياضيات بأنها موضوع مجرد يتعلق بالأرقام والصيغ. يميل الطلاب إلى مواجهة صعوبات في دروس الرياضيات، ويعتبرون الرياضيات مادة صعبة وأقل شعبية. تعتبر القسمة من أصعب عمليات حساب الأعداد، وذلك لأن الطلاب لا يفهمون مفهوم القسمة، فيواجه الطلاب صعوبة في إجراء القسمة بحيث تحدث أخطاء في كثير من الأحيان في عملية الحساب. بناءً على هذه المشكلات، قام الباحثون بتطوير وسائط متجر الشوكولاتة كوسيلة تساعد الطلاب على فهم المفهوم الأساسي للقسمة.

الهدف من هذا البحث والتطوير هو وصف: (١) عملية تطوير وسائط متجر الشوكولاتة الصحيحة على مادة قسمة الأعداد الصحيحة. (٢) جاذبية وسائط محل الشوكولاتة في قسمة الأعداد الصحيحة. (٣) نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام وسائط متجر الشوكولاتة في مادة قسمة الأعداد الصحيحة.

يستخدم هذا البحث أبحاث البحث والتطوير مع نموذج البحث أدي. كان المشاركون في البحث ٢٠ طالبًا من الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نور العلوم باراكان ترينجاليك. وكانت أداة البحث المستخدمة هي استبيان المدقق، واستبيان استجابة الطلاب مع تقنيات تحليل البيانات الكمية والنوعية. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاستبيانات، والملاحظة غير المشاركة، والمقابلات غير المنظمة، والوثائق.

تظهر نتائج هذا البحث أن (١) عملية تطوير وسائط متجر الشوكولاتة تمت من خلال ٥ مراحل، بما في ذلك التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت نتائج الدرجات من مدقق خبر الإعلام ٦٦,٣ مع معايير أهلية صالحة، وتقييم التحقق من صحة المواد ٣ مع معايير أهلية صالحة تمامًا، وتقييم مدقق التعلم ٥,٣ مع معايير أهلية صالحة. (٢) كانت استجابات الطلاب لجاذبية وسائل الإعلام ٨٨,٦٦% مع معايير مثيرة للاهتمام للغاية. (٣) ارتفعت نتائج تعلم الطلاب من متوسط إجمالي قدره ٣٦ بعد استخدام الوسائط، وأصبح متوسط درجات الطالب ٧٩. وكان الاكتمال الكلاسيكي قبل استخدام الوسائط ٥%. وبعد استخدام وسائط متجر الشوكولاتة، أصبحت نسبة إتمام الطلاب للصف الكلاسيكي ١٠% لذلك يمكن استنتاج أن درجات الطلاب زادت أكبر من أو تساوي الحد الأدنى من معايير الاكتمال.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang sekolah mulai dari dasar, menengah sampai universitas. Matematika berkaitan erat dengan angka, rumus, dan konsep yang abstrak oleh karena itu penguasaan konsep dasar matematika penting dilakukan untuk memudahkan memahami konsep matematika di sekolah tingkat tinggi. Konsep matematika tersusun secara hirarkis, saling berkaitan, masuk akal dan teratur mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks.¹ Pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika harus dilakukan secara bertahap mulai dari hal yang sederhana yang bersifat murni sampai pada tahap yang rumit yaitu konsep terapan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir siswa yang dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan pengalaman siswa sebelumnya.

Siswa sekolah dasar mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Siswa kelas rendah berada pada tahap non formal cara berpikirnya harus menggunakan benda konkret yaitu menggunakan benda nyata sesuai dengan tahap perkembangannya pada tahap operasional konkret.² Oleh karena itu hal-

¹ Resti Hermaliani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembagian Untuk Siswa Kelas III SD," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 266, <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71702>.

² Syahril Syahril and Wulida Arina Najwa, "Pengembangan Media Manipulatif Ramah Lingkungan Pada Perkalian Bilangan Bulat Dan Nilai Tempat," *KARIWARI SMART: Journal of*

hal yang bersifat abstrak harus diubah dalam bentuk yang konkret agar siswa mudah memahami. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, daya tangkap dan kemampuan yang berbeda. Sehingga guru harus mampu menentukan sikap terhadap siswa, mampu memilih cara pembelajaran yang cocok dan media yang tepat untuk membantu siswa memahami pelajaran.

Pelajaran matematika dikenal sebagai pelajaran yang abstrak yang berkaitan dengan angka dan rumus. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika, sehingga menganggap matematika menjadi pelajaran sulit dan kurang diminati. Pembagian dianggap operasi hitung bilangan yang paling sulit, hal ini disebabkan karena siswa tidak memahami konsep pembagian, siswa kesulitan dalam melakukan cara pembagian bilangan satuan, puluhan, dan ratusan sehingga sering terjadi kesalahan dalam proses menghitung. Kurangnya peran guru dalam memberikan pelayanan pembelajaran bermakna dan terlalu cenderung menggunakan metode ceramah juga menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan siswa dalam operasi hitung.³ Operasi hitung sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Siswa sekolah dasar harus mempelajari dan memahami konsep dasar hitung yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian harus dikuasai dengan benar sebagai dasar untuk membantu siswa menyelesaikan permasalahan matematika yang lebih rumit.

Education Based on Local Wisdom 2, no. 1 (2022): 30–37, <https://doi.org/10.53491/kariwarismart.v2i1.128>.

³ Hermaliani et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembagian Untuk Siswa Kelas III SD.”

Kesulitan dalam memahami konsep pembagian disebabkan hanya menggunakan metode hafalan, kesulitan dalam metode algoritma pembagian, kesulitan mengingat dasar-dasar operasi pembagian, kesulitan memahami integrasi nilai tempat, dan kesulitan menuliskan skat dalam pembagian porogapit merupakan permasalahan yang sering dialami oleh siswa kelas III dalam mata pelajaran matematika.⁴ Siswa mengalami kesulitan dalam operasi berhitung karena pembelajaran matematika yang disajikan dalam bentuk yang abstrak, sehingga siswa kurang terampil dalam belajar, kesulitan dalam penulisan bilangan dan melafalkan bilangan, tidak dapat membedakan bilangan serta belum memahami konsep berhitung.⁵

Penelitian skripsi terdahulu oleh Apri Suryani yang berjudul “Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Pembagian Menggunakan Cara Porogapit di kelas IV SD” menjelaskan bahwa kesalahan siswa terjadi saat melakukan operasi pembagian, perkalian, pengurangan, dikarenakan siswa masih bingung dan sering salah.⁶ Penelitian skripsi terdahulu oleh Widiya Rosyadi yang berjudul “Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian pada Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Winong Kabupaten Pati” menjelaskan bahwa masih terdapat siswa yang belum memahami pembagian

⁴ Dewi Fitria et al., “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dalam Kemampuan Berhitung Melalui Metode Observasi,” *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 3, no. September 2023 (2023): 1020–32.

⁵ Athylla Friska Amanda et al., “Mengidentifikasi Tantangan Yang Dihadapi Oleh Siswa Kelas 3 SDN 171/1 Bajubang Laut Dalam Kemampuan Berhitung Melalui Observasi,” *Al-DYAS* 2, no. 3 (2023): 737–49, <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i3.1767>.

⁶ Apri Suryani, “Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Matematika Materi Pembagian Menggunakan Cara Porogapit Di Kelas IV SD” (UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG FAKULTAS, 2022).

karena siswa belum hafal perkalian satu sampai dengan seratus sehingga siswa kesulitan untuk mengerjakan soal matematika yang lebih rumit.⁷

Pemaparan hasil penelitian terdahulu menguatkan landasan peneliti dalam mengembangkan media yang akan membantu siswa dalam melakukan operasi pembagian di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. Pemilihan sekolah sebagai tempat penelitian dilatarbelakangi oleh temuan awal permasalahan berasal dari pengamatan peneliti terhadap salah seorang siswa di sekolah. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan kemudian menggali informasi kepada guru kelas dan observasi kepada siswa kelas III di sekolah tersebut. Berdasarkan kegiatan menggali informasi dari guru kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek beliau mengungkapkan bahwa :⁸

“Siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan operasi pembagian ratusan. Pembelajaran matematika di kelas hanya menggunakan media utama yaitu buku LKS, papan tulis dan terkadang menggunakan media belajar berupa benda konkret misalnya menggunakan pensil sebagai media hitung. Dalam materi pembagian dilakukan pembiasaan menghafal pembagian sebelum memulai pelajaran, dan mengerjakan soal di LKS. Ketika pembagian masih dalam angka puluhan siswa masih dapat menyelesaikan, tetapi ketika dalam angka ratusan siswa kesulitan

⁷ Widiya Rosyadi, “Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Pada Siswa Kelas IV SDN Di Kecamatan Winong Kabupaten Pati,” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 9, no. 1 (2016): 56, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/9138/>.

⁸ Mia, Wali Kelas III, wawancara tidak terstruktur, MI Nurul Ulum, Trenggalek 29 September 2023

menyelesaikan soal. Siswa menganggap sulit materi operasi hitung pembagian sehingga minat siswa belajar operasi pembagian menurun.”

Wali kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek menyatakan “Siswa kurang berminat belajar operasi pembagian, siswa mengeluh tidak dapat melakukan operasi hitung pembagian karena sulit. Siswa kurang tertarik dengan materi pembagian terlihat dari sikap siswa yang kurang bersemangat, dan senang berbicara dengan teman dari pada menyelesaikan soal.”

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian terdahulu serta permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, siswa membutuhkan penanaman konsep dasar pembagian agar siswa mudah memahami materi pembagian. Pembelajaran matematika perlu adanya keterlibatan perbuatan, sering berlatih menyelesaikan persoalan matematika, adanya penyesuaian materi pembelajaran dalam mencapai tujuan, mempertahankan daya tarik untuk memotivasi siswa dan melibatkan siswa secara langsung di kegiatan belajar.⁹ Oleh karena itu strategi belajar dan media belajar harus dipilih secara tepat oleh seorang guru. Strategi pembelajaran induktif dapat diterapkan dalam belajar menemukan konsep. Strategi pembelajaran induktif bersifat langsung dan efektif untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan aktif, melalui observasi, membandingkan, penemuan pola, dan menggeneralisasikan. Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif menemukan rumus kemudian menggeneralisasikan, tidak cenderung menghafal, berfikir, dan

⁹ Mahasiswa Tadris Matematika (DPPM B), *Catatan Dasar Pembelajaran Matematika*, ed. M.Pd Santika Lya Diah Pramesti, ed. (Pekalongan: PT.Nasya Expanding Management, 2020).

eksperimen yang sebenarnya.¹⁰ Penggunaan media pengajaran matematika dapat membangkitkan motivasi sehingga anak menjadi senang, merangsang kegiatan belajar, dan mempengaruhi psikologi siswa. Guru dengan siswa mudah melakukan interaksi dengan bantuan media belajar sehingga pembelajaran akan terlaksana dengan praktis dan efisien.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Arima dan Delia Indrawati mengembangkan media *Multiple Stick Box* sebagai alat konkret yang terbuat dari kayu mengajarkan konsep dasar perkalian dengan metode hitung cepat membantu siswa dalam mempelajari perkalian.¹² Pada penelitian I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti,dkk. mengembangkan media kotak hitung yang dirancang untuk membelajarkan konsep dasar operasi perkalian dan pembagian sebagai media sederhana. Media sederhana adalah media yang bahan dasar pembuatan mudah diperoleh, harga murah, cara pembuatan yang mudah dan penggunaan yang tidak sulit.¹³ Penggunaan media manipulatif penyampaian konsep dasar perkalian dan pembagian dikelas rendah mampu menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi menyenangkan.¹⁴ Oleh karena itu penggunaan media manipulatif dalam penyampaian konsep dasar operasi hitung

¹⁰ Mahasiswa Tadris Matematika (DPPM B).

¹¹ M.Si Dr.Abdul Wahab et al., *Media Pembelajaran Matematika*, ed. M.Pd Iffah S. Mustasyrifah, ed. (Pidie Provinsi aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

¹² Nur Arima and Delia Indrawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar," *Jpgsd* 06 (2018): 1242–51, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24024>.

¹³ I Gede Indra Widiada, Desak Putu Parmiti, and Luh Putu Putrini Mahadewi Jurusan Teknologi Pendidikan, "Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana 'Kotak Hitung' Pada Tema Lingkungkanku Bidang Matematika Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Liligundi," *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 110–22.

¹⁴ Shinta Sugiarto, Andri Anugrahana, and Christiyanti Aprinastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Ii Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori," 2018, 229–34, <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.24>.

dibutuhkan untuk membantu siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya dalam operasi hitung.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan peran media manipulatif dan strategi belajar yang tepat dalam proses pembelajaran matematika soal operasi pembagian bilangan cacah ratusan. Pengembangan media *chocolate shop* dengan menggunakan nilai tempat sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Media *chocolate shop* bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi konsep dasar dari pembagian bilangan cacah ratusan dan membantu siswa memahami konsep dasar pembagian bilangan cacah ratusan. Pemilihan media *chocolate shop* sebagai media yang menyampaikan konsep dasar pembagian terinspirasi dari *block dienes* yaitu alat yang digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran aritmatika dalam operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian. Media *block dienes* berbentuk balok yang bisa dibuat dari kayu, gabus, maupun plastisin yang terdiri dari beberapa bentuk yaitu bentuk dadu untuk bilangan dasar 10 digunakan untuk satuan, batang balok digunakan untuk puluhan, balok digunakan untuk ratusan, dan kubus besar digunakan untuk ribuan.¹⁵ Media *chocolate shop* termasuk jenis media visual berbentuk box dioperasikan dengan cara melakukan kegiatan belajar sambil bermain jual beli di toko coklat. Media dibuat berbentuk box tahan lama, praktis dan luwes, sehingga media ini sangat efisien.¹⁶ Penggunaan media *chocolate shop* dengan melakukan pembelajaran

¹⁵ Sita Dwijayanti, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Block Dienes Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Perkalian Dan Pembagian," *Skripsi*, 2015, 54–66, https://www.academia.edu/download/40840262/Sita_Dwi_Jayanti.pdf.

¹⁶ Dania Nuril Tsanidya, "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V Sdn 3 Kunduran Blora" (Universitas Negeri Semarang, 2019).

direct instruction dan demonstrasi yang diharapkan siswa mampu menyelesaikan permasalahan operasi hitung pembagian bilangan ratusan. Oleh karena itu sebagai solusi permasalahan di lapangan, menggagas penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media *chocolate shop* pada materi pembagian bilangan cacah di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang valid?
2. Bagaimana kemenarikan media *chocolate shop* dalam materi pembagian bilangan cacah di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *chocolate shop* dalam materi pembagian bilangan cacah di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *chocolate shop* yang valid dalam operasi pembagian bilangan cacah di kelas III di MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek

2. Mendeskripsikan kemenarikan media *chocolate shop* dalam materi operasi pembagian bilangan cacah di kelas III di MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *chocolate shop* dalam pembelajaran materi operasi pembagian bilangan cacah ratusan di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek

D. Manfaat Pengembangan

1) Manfaat Teoritis

Berguna sebagai referensi penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian khususnya dalam pengembangan media *chocolate shop* yang valid dan sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan kualitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Instansi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Kontribusi mahasiswa untuk memperbanyak pustaka acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media yang valid dan menarik.

b. Bagi Sekolah

Memudahkan sekolah dalam memfasilitasi siswa dan guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar di sekolah yang aktif, kreatif, inovatif, dan berkesan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Siswa

Menumbuhkan minat siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung pembagian bilangan cacah. Media *chocolate shop* akan membantu siswa dalam menyelesaikan soal pembagian bilangan cacah. Media memberikan pengalaman secara konkret kepada siswa dan memberikan kesan belajar yang bermakna serta memudahkan siswa dalam belajar cara berhitung pembagian.

d. Bagi Guru

Meningkatkan minat dan kreativitas guru untuk membuat media dan mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan siswa, fasilitas yang dimiliki sekolah dan kemajuan zaman. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan berkesan bagi siswa. Selain itu media juga akan memudahkan guru saat mengajar.

e. Bagi Mahasiswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mampu menganalisis keberhasilan penggunaan media, kemenarikan penggunaan media bagi siswa. Menumbuhkan kreativitas dan inovasi mahasiswa sebagai calon guru dimasa depan menjadi guru yang terampil. Hal ini membantu peneliti dalam membuat karya ilmiah sekaligus menyelesaikan sebuah problem yang ada di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek dalam pelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembang

Asumsi pengembangan media *chocolate shop* sebagai media belajar pada materi pembagian bilangan cacah di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek adalah sebagai berikut :

- a. Tampilan desain media *chocolate shop* yang berwarna mampu menarik dan memotivasi siswa belajar pembagian bilangan cacah ratusan di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek
- b. Membantu siswa menemukan konsep dasar pembagian bilangan cacah ratusan.
- c. Media *chocolate shop* menarik untuk digunakan dalam membantu siswa menyelesaikan soal pembagian bilangan cacah.
- d. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
- e. Membantu melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran operasi pembagian bilangan cacah ratusan.

2) Keterbatasan Pengembangan Media

Keterbatasan pengembangan media *chocolate shop* diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan di MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek khususnya di kelas III.
2. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran matematika khusus dalam materi operasi hitung pembagian bilangan cacah
3. Media yang dibuat dalam jumlah yang terbatas sehingga digunakan secara klasikal.

F. Spesifikasi Produk

Media *chocolate shop* merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan. Media *chocolate shop* menyajikan cara menghitung pembagian bilangan cacah ratusan secara kongkret. Media ini menggunakan nilai tempat dan balok coklat yang terdiri dari balok satuan, puluhan, ratusan dan ribuan sebagai media manipulasi. Bener nilai didesain dengan beberapa warna memiliki makna yaitu warna merah mewakili ribuan, warna kuning mewakili ratusan, warna biru mewakili puluhan, dan warna hijau mewakili satuan. Berikut spesifikasi media *chocolate shop*:

1) Bener hitung

Sebagai media untuk berhitung pembagian dengan menggunakan nilai tempat dengan ciri khas warna pembeda antar tempat ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan.

2) Balok

Sebagai alat menghitung pembagian dengan bentuk balok berbeda-beda yaitu balok ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Balok ribuan berjumlah 2, balok ratusan berjumlah 50, balok puluhan berjumlah 80, dan balok satuan berjumlah 100.

3) Kartu menu dan kartu order

Kartu menu berisi pertanyaan sedangkan kartu order berisi jawaban dan pembahasan dari soal. Kartu menu berjumlah 30 kartu dan kartu order berjumlah 30 kartu.

4) Buku petunjuk dan buku materi *chocolate shop*

Buku petunjuk memuat petunjuk berhitung menggunakan media *chocolate shop* terdiri dari daftar isi, komponen media *chocolate shop*, alur pembelajaran, cara menghitung, dan profil pengembang. Buku materi memuat daftar isi, kompetensi dasar serta indikator, materi, soal beserta pembahasan, dan profil pengembang

Kurangnya minat siswa dalam pelajaran matematika dan kesulitan siswa dalam melakukan pembagian ratusan peneliti berinisiatif mengembangkan media berhitung yang diberi nama *chocolate shop*. Materi yang digunakan dalam media ini adalah pembagian. Pembelajaran dengan media *chocolate shop* dilakukan secara klasikal dengan siswa melakukan demonstrasi.

G. Orisinalitas Penelitian

Keaslian dari penelitian ini dapat dilihat berdasarkan perbandingan dari beberapa artikel jurnal, tesis, dan skripsi yang peneliti jadikan acuan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mila Erdiana dalam tesisnya dengan judul Pengembangan Media *Sharing House* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Konsep Pembagian di Kelas III UPT SDN 256 GRESIK.¹⁷ Penelitian ini menggunakan media yang tidak berbasis teknologi dan menggunakan metode penelitian RnD. Penelitian terdahulu mengembangkan media rumah dengan manik-manik sebagai media

¹⁷ Mila Erdiana, "Pengembangan Media *Sharing House* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Konsep Pembagian Di Kelas III UPT SDN 256 Gresik," *Etheses.Uin-Malang.Ac.Id* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

hitung, sedangkan penelitian ini mengembangkan media manipulatif chocolate shop yang dilengkapi dengan balok coklat (Blok Dienes) sebagai media menghitung, dan menggunakan nilai tempat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Rosdiana Dewi dalam skripsinya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran POPIPE Pada Materi Operasi Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Lowokwaru Malang.¹⁸ Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian sebelumnya mengembangkan media buku sedangkan penelitian ini mengembangkan media manipulatif *chocolate shop*. Pembagian sebatas pada bilangan puluhan, sedangkan penelitian ini mengembangkan media yang mampu menyampaikan konsep dasar pembagian untuk bilangan ratusan. Subjek penelitian terdahulu siswa kelas II sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas III.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sawir dalam artikelnya dengan judul Pengembangan Desain Algoritma Hitung Dasar Berbantu Program *Microsoft Excel*.¹⁹ Mengembangkan media dalam menyelesaikan pembagian. Perbedaan penelitian ini yaitu menggunakan media microsoft axcel dan berbasis teknologi sedangkan media ini berupa bener dengan menggunakan alat hitung manipulatif balok tidak berbasis teknologi.

¹⁸ Dian Rosdiana Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran POPIPE Pada Materi Operasi Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Lowokwaru 04 Malang" (2018).

¹⁹ Sawir Sawir, "Pengembangan Desain Algoritma Hitung Dasar Berbantuan Program Microsoft Excel," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 371–408, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.131>.

Media berbasis teknologi dengan menggunakan *microsoft excel* mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar pembagian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Arima dan Delia Indrawati dalam skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Multiplication Stick Box* pada Materi Perkalian Kelas III Sekolah Dasar.²⁰ Penelitian ini sama- sama mengembangkan media konvensional dengan bentuk box. Memiliki tujuan yang sama yaitu menyampaikan konsep dasar operasi hitung. Model pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan model ADDIE. Perbedaan kedua media ini yaitu media peneliti terdahulu mengembangkan media dalam materi perkalian sedangkan penelitian ini menggunakan materi pembagian. Media *Multiplication Stick Box* mendapatkan penilaian 80% dari ahli materi dan 82,5% dari ahli media, mendapat respon positif dari siswa lebih dari 70% sehingga media dinyatakan valid dan layak untuk digunakan tidak perlu revisi.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Shinta Sugiarto, Andri Anugrahana dan Christiyanti Aprinastuti dalam jurnal dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan Pengurangan Berbasis Metode Montessori.²¹ Penelitian ini sama-sama mengembangkan media untuk materi operasi hitung, akan tetapi penelitian terdahulu menggunakan operasi penjumlahan dan pengurangan sedangkan penelitian ini menggunakan operasi pembagian ratusan.

²⁰ Arima and Indrawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar."

²¹ Sugiarto, Anugrahana, and Aprinastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Ii Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori."

Pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media dengan perolehan skor nilai pretest 26 mengalami peningkatan di posttest dengan skor 85. Siswa antusias dan aktif menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Qodri Ali Hasan dalam artikel jurnal dengan judul Pengembangan Materi Pembelajaran Operasi Pembagian Dengan Menggunakan Alat Peraga Manipulatif.²² Pengembangan media papan dengan memanfaatkan nilai tempat dan manik-manik mampu menyampaikan konsep pembagian di kelas V. Setelah menggunakan media manipulatif hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Alat peraga manipulatif digunakan untuk menghitung pembagian dengan menggunakan pengukuran satuan berat, volume, dan panjang.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Anas Arofatur Nahri dalam artikel yang berjudul Pengembangan Media Domath (Dhomoni Mathematic) Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1 Landungsari.²³ Pengembangan media domath dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan dinyatakan valid oleh ketiga validator dengan presentase 91% dan mendapat respon siswa rata-rata 84% sehingga media dikategorikan menarik.

²² Qodri Ali Hasan and Universitas Palangkaraya, "Pengembangan Materi Pembelajaran Operasi Pembagian Dengan Menggunakan Alat Peraga Manipulatif," 2011, 113–20.

²³ annas arfatun Nahri, "Pengembangan Media Domath (Domino Mathematic) Pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 1 Landungsari," *Ibtidaiyyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah* 2, no. 3 (2023): 183–99, <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi>.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Judul, dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
1.	Mila Erdiana, Pengembangan Media <i>Sharing House</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Konsep Pembagian di Kelas III UPT SDN 256 GRESIK (Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018)	Media berupa rumah terbuat dari kayu dengan alat hitung kancing baju. Media dilengkapi dengan buku petunjuk. Tidak menggunakan metode porogapit	Mengembangkan media dengan subjek penelitian siswa kelas III.	Menggunakan model penelitian ADDIE. Media berupa seperangkat alat hitung yang terdiri dari benar hitung, beragam bentuk balok coklat sesuai, kartu menu dan kartu order yang berisi pertanyaan dan jawaban pada toko coklat. <i>Chocolate shop</i> menggunakan nilai tempat dengan ciri khas warna merah, kuning, hijau, biru. Media dilengkapi dengan balok persegi (blok Dienes) bentuk manipulasi dari makanan coklat untuk demonstrasi menghitung kartu menu dan kartu order serta buku pedoman penggunaan media. Subjek penelitian siswa kelas III. Media <i>chocolate shop</i> digunakan secara klasikal dengan menggunakan metode pembelajaran <i>direct instruction</i> dan demonstrasi. Media dapat digunakan untuk pembagian untuk bilangan ratusan, puluhan, dan satuan. Dapat digunakan untuk mempelajari konsep dasar pembagian. Media dapat digunakan untuk belajar nilai tempat bilangan.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran POPIPE Pada Materi Operasi Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Lowokwaru Malang (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018)	Materi operasi hitung pembagian. Tidak menggunakan metode porogapit. Media berbentuk buku. Memuat materi pembagian 1-30. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Lowokwaru	Menggunakan materi operasi hitung pembagian	
3.	Pengembangan Desain Algoritma Hitung Dasar Berbantu Program Microsoft Excel. (Artikel, Jurnal Didaktika Sekolah Dasar, 2020)	Media berbasis teknologi dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Tidak menggunakan metode porogapit	Mengembangkan pembagian berbasis teknologi yaitu <i>Microsoft Excel</i>	
4.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Multiplication Stick Box</i> pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar (Artikel, Universitas Negeri Surabaya, 2018)	Media berbentuk box dengan menggunakan stick sebagai media hitung. Memuat materi perkalian.	Menggunakan metode penelitian ADDIE dan menggunakan subjek penelitian kelas siswa III.	
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SD Materi Penjumlahan Pengurangan	Menggunakan nilai tempat suatu bilangan dalam operasi hitung. Media	Mengembangkan media konvensional pada materi operasi hitung	

No	Nama Judul, dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
	Berbasis Metode Montessori (Artikel, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018)	terbuat dari papan kayu yang diberi warna yang berbeda sebagai penanda nilai tempat.		
6.	Pengembangan Materi Pembelajaran Operasi Pembagian Dengan Menggunakan Alat Peraga Manipulatif (Artikel, Universitas Palangkaraya, 2011)	Mengembangkan media alat bantu hitung manipulatif. Subjek penelitian siswa kelas V	Menggunakan media dalam pembelajaran operasi pembagian	
7	Pengembangan Media Domath (Dhomoni Mathematic) Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Negeri 1 Landungsari (Artikel, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023)	Mengembangkan media pada materi pengurangan dan penjumlahan bilangan cacah	Menguji kevalidan dan kemenarikan media dalam pelajaran matematika disekolah dasar	

Berdasarkan analisis tesis, skripsi, dan jurnal pada tabel 1.1 orisinalitas penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah membutuhkan penggunaan media dalam mata pelajaran matematika materi hitung penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Media yang digunakan dapat berbasis teknologi atau media konvensional dengan memanfaatkan benda yang ada disekitar siswa seperti kancing baju dan kepingan kertas sebagai media manipulatif. Dengan menggunakan media dalam pelajaran matematika menjadikan pelajaran lebih bermakna untuk siswa.

H. Definisi Istilah

Peneliti memaknai setiap istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, hal ini bertujuan menghindari penyimpangan makna dalam memahami istilah-istilah diantaranya sebagai berikut :

1) Media Pembelajaran

Perantara yang menghubungkan sumber informasi dengan penerima informasi yang bertujuan memberikan rangsangan pikiran, perasaan, serta perhatian siswa dalam memahami materi belajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

2) *Blok Dienes*

Alat peraga yang terdiri dari beberapa potongan yaitu satu potong balok kecil berbentuk dadu mewakili satuan, gabungan sepuluh balok satuan berbentuk batang mewakili puluhan, gabungan sepuluh potongan balok berbentuk lempeng balok puluhan mewakili ratusan, gabungan sepuluh balok ratusan berbentuk kubus mewakili ribuan.

3) Bilangan Cacah

Bilangan yang digunakan untuk menyatakan banyak yang terdiri dari dari bilangan asli dengan himpunan $\{0\}$ yang menghasilkan himpunan baru yaitu $\{0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,\dots\}$

4) Kemenarikan

Keadaan menyenangkan yang memengaruhi dan membangkitkan hasrat untuk memperhatikan

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan pada skripsi ini, peneliti membagi enam bagian sistematis yaitu :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian yang dilakukan bagi instansi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, lembaga sekolah, guru, siswa, dan mahasiswa yang melakukan penelitian, keterbatasan produk yang dikembangkan, orisinalitas penelitian dengan membandingkan beberapa jurnal terdahulu, definisi istilah yang berisi istilah-istilah yang dimaknai agar tidak terjadi salah pemahaman, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini disajikan kajian teori yang berisi teori yang mendukung penelitian, perspektif teori dalam islam yaitu mengaitkan teori yang ada berdasarkan islam, dan kerangka berfikir.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini disajikan model pengembangan, prosedur, uji produk yang berisi penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta respon siswa mengenai produk yang dikembangkan, jenis data, instrumen pengumpulan data yang digunakan, teknik pengumpulan data, dan hasil analisis data.

BAB IV Hasil Pengembangan

Pada bab ini disajikan hasil pengembangan memuat hasil pengembangan meliputi proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, serta revisi produk.

BAB V Pembahasan

Pada bab ini disajikan pembahasan dari uji coba lapangan dalam menyelesaikan permasalahan penelitian yang diambil.

BAB VI Penutup

Pada bab ini disajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi pengembangan lebih lanjut, serta daftar rujukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar berada pada rentan usia 7-12 tahun. Pada masa ini siswa mengalami masa peralihan, siswa mengalami perubahan secara fisik maupun mentalnya. Menurut teori perkembangan Piaget rentan usia 7-12 tahun perkembangan anak dicirikan dengan kemampuan anak dalam penggunaan simbol atau tanda bahasa dan mulai berkembangnya konsep intuisi.²⁴ Tahap ini juga disebut sebagai tahap operasional konkret dimana anak mampu melakukan penalaran secara logis terhadap hal-hal yang bersifat konkret.²⁵ Oleh sebab itu materi belajar untuk anak sekolah dasar yang bersifat abstrak harus diubah dalam konkret agar anak mudah memahami.

Tingkat perkembangan kognitif anak menurut Piaget didasarkan pada fungsi adaptasi yaitu penyesuaian diri. Perkembangan intelektual menggambarkan bahwa anak mampu membangun pengetahuannya dari diri sendiri, anak aktif membangun pemahamannya dari interaksi yang dilakukan dengan lingkungannya serta pengetahuan yang anak peroleh sebelumnya.²⁶

Anak melakukan penyesuaian dan pengintegrasian konsep baru terhadap

²⁴ Haryanto Al-Fandi, *Pengantar Jurnalistik, Pengantar Jurnal Olahraga*, 2021.

²⁵ Syahril and Najwa, "Pengembangan Media Manipulatif Ramah Lingkungan Pada Perkalian Bilangan Bulat Dan Nilai Tempat."

²⁶ M.Pd Aulia Ar Rakhman Awaludin et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*, ed. M.Pd Nurjannah, S.Pd. (Pidie Provinsi aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Proses asimilasi terjadi ketika anak menggunakan kemampuan yang sudah ada dalam pikirannya untuk memberikan respon terhadap stimulus yang lingkungan berikan. Proses akomodasi merupakan upaya memodifikasi dalam menghadapi adaptasi. Dengan demikian ketika anak dalam proses asimilasi anak tidak mampu melakukan adaptasi maka terjadi proses ketidak seimbangan (*disequilibrium*) ketidak cocokan antara pemahaman awal dengan pemahaman baru. Berdasarkan kejadian tersebut maka terjadilah proses akomodasi.

Siswa-siswa sekolah dasar usia 7-12 tahun memiliki perbedaan intelektual, karakter, serta kemampuan daya tangkap. Hal ini dapat disebabkan karena faktor nutrisi dan gizi makanan, keturunan, serta minat anak dalam belajar.²⁷ Karakteristik dan daya tangkap siswa terhadap pembelajaran khususnya dalam pelajaran matematika yang sifatnya abstrak, maka guru harus memiliki kompetensi dalam mengenali siswa sehingga mampu menentukan sikap serta cara melakukan pembelajaran yang tepat untuk siswanya. Pelajaran matematika yang sifatnya abstrak membutuhkan peran guru untuk mampu menyampaikan materi dari konkret ke abstrak serta cara penyampaian yang menyenangkan agar mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.²⁸

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, aktif bergerak, senang bekerja kelompok, dan juga senang mengikuti apa yang

²⁷ Ni Astini Wayan and Ni Kadek Rini Purwati, "Edukasi Matematika Dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students," *Jurnal Emasains* IX, no. 1 (2020): 1–8.

²⁸ Isrok'atun and Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, ed. Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2018).

dilihat atau memperagakan secara langsung.²⁹ Karakteristik siswa senang bermain pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan khususnya di kelas rendah. Pembelajaran dirancang secara serius tetapi tidak terlalu menekan siswa sehingga siswa akan tenang dan tidak takut saat belajar. Karakteristik siswa senang bergerak merancang pembelajaran yang banyak melakukan praktik dan demonstrasi. Senang belajar berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berinteraksi dengan teman sebaya hal ini mendukung kemampuan komunikasi siswa. Pembelajaran dapat dirancang untuk bekerja sama atau belajar dalam kelompok dan diskusi bersama. Karakteristik senang merasakan, melakukan atau memperagakan. Kemampuan siswa dalam tahap operasional konkret, yaitu siswa menghubungkan konsep baru dengan konsep lama yang diperoleh dari sekolah. Siswa akan mudah memahami materi jika siswa melakukan sendiri sehingga siswa akan cenderung bertindak aktif.

Media menjadi perantara untuk menciptakan suasana belajar yang diharapkan, meningkatkan rangsangan dari siswa saat dilakukannya pembelajaran, mengurangi kesalahpahaman terhadap penjelasan yang diberikan guru, mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, membangkitkan minat serta semangat siswa dalam belajar.³⁰

Media manipulatif dapat dimanfaatkan dalam pelajaran matematika karena

²⁹ Syahril and Najwa, "Pengembangan Media Manipulatif Ramah Lingkungan Pada Perkalian Bilangan Bulat Dan Nilai Tempat."

³⁰ Sri Adi Widodo and Wahyudin, "Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students," *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET* 17, no. 1 (2018): 154–60, <https://eric.ed.gov/?id=EJ1165728>.

dapat membantu memvisualkan konsep abstrak kepada siswa, sehingga siswa akan mudah memahami suatu konsep abstrak dalam matematika.³¹ Oleh karena itu penggunaan media manipulatif dapat digunakan sebagai media untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran agar penyampaian konsep matematika tersampaikan dengan mudah.

Guru harus menguasai kompetensi psikologi dan pedagogik agar mampu mengenali karakteristik masing-masing siswanya dan mampu memilih strategi belajar, sumber belajar media, serta alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Siswa yang aktif bergerak serta senang memperagakan membutuhkan media dan alat peraga untuk menjelaskan konsep-konsep matematika yang sifatnya abstrak. Pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa berperan aktif dan melakukan kegiatan belajar dengan terlibat langsung.

b. Teori Pembelajaran Matematika

Para ahli telah terlebih dahulu melakukan penelitian terhadap siswa dalam pembelajaran matematika hingga akhirnya menemukan teori-teori yang dapat digunakan landasan dan membantu guru dalam melakukan pembelajaran terhadap siswa dengan tepat. Teori-teori tersebut diantaranya yaitu :

1) Teori Bruner

Setiap individu disetiap waktu mengalami peristiwa dan pengenalan terhadap benda yang ada disekitarnya, kemudian menemukan cara untuk

³¹ Wiwi Mulyani, "Penggunaan Media Manipulatif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 66, no. 1997 (2013): 37–39.

menyatakan kembali peristiwa atau benda yang pernah ditemui sebelumnya dalam pikirannya.³² Tahapan proses belajar menurut Bruner ada tiga yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif tahap awal anak belajar konsep yang berhubungan dengan benda nyata. Aktivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan memanipulasi benda atau objek yang dipelajari. Pada tahap ini anak melakukan kegiatan coba-coba, mengutak-atik, menyusun, memanipulatif dalam teori Piaget termasuk dalam tahap sensorik. Tahap ikonik yaitu tahap pembelajaran dengan merepresentasikan atau mewujudkan pengetahuan dalam bentuk bayangan visual. Kemampuan anak berkembang sudah dapat menandai, mengubah, dan menyimpan peristiwa atau benda dalam bayangan yang ada di otak siswa melakukan kegiatan belajar dengan menyajikan gambar dan grafik. Tahap simbolik merupakan tahap belajar dengan menggunakan simbol-simbol abstrak untuk menunjukkan pengetahuan yang dimiliki. Kemampuan anak mengutarakan bayangan peristiwa atau benda yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Siswa mampu memahami dan menjelaskan simbol dan menjelaskan dengan bahasanya.³³

2) Teori Brownell dan Van Engen

Berdasarkan teori ini bahwa anak dalam belajar khususnya dalam pelajaran matematika harus mampu melihat makna dari sesuatu yang dipelajarinya.³⁴ Teori makna memandang matematika sebagai sistem, konsep-konsep, prinsip, dan proses yang harus dimengerti dan dipahami.

³² M.M Drs. H. Karso and .Pd, *Pembelajaran Matematika Di SD, Pendidikan Matematika I*, 2019.

³³ Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD*, ed. Ari Dwi Haryono (Malang: UMM Press, 2019).

³⁴ Drs. H. Karso and .Pd, *Pembelajaran Matematika Di SD*.

Kemampuan siswa tidak hanya diukur dari keterampilan mekaniknya tetapi juga kemampuan intelektual siswa. Teorinya Brownell mengusulkan pengajaran arimatika siswa sekolah dasar lebih menantang kegiatan berfikirnya daripada kegiatan mengingatnya. Aritmatika SD harus membahas tentang pentingnya bilangan dan makna dari bilangan.

Van Engen sebagai penganut teori makna menyatakan bahwa dalam situasi bermakna terdapat tiga unsur yaitu:

- a) Terdapat suatu kejadian
- b) Terdapat simbol (lambang, gambar, notasi) yang digunakan sebagai pernyataan yang mewakili suatu kejadian
- c) Adanya penafsiran individu terhadap simbol – simbol yang digunakan dalam suatu peristiwa.

Pembelajaran aritmatika menggunakan teori makna bertujuan membantu siswa dalam memahami suatu simbol yang mewakili suatu himpunan kejadian, dan rentetan kejadian yang diberi simbol dan dialami langsung oleh siswa. Berdasarkan kedua teori tersebut menekankan kepada penanaman konsep dasar dalam pelajaran matematika dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Penanaman konsep dimulai dari pendidikan sekolah dasar untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika di jenjang sekolah yang lebih tinggi. Jenjang sekolah dasar mengutamakan pada pembelajaran matematika dengan menggunakan benda konkret, sehingga penggunaan simbol atau lambang dalam pelajaran matematika tidak akan menyulitkan siswa

c. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika ilmu tentang kuantitas yang berkaitan dengan angka dan kegiatan berhitung, matematika mengajarkan tentang konsep abstrak sehingga dibutuhkan cara berfikir secara logika dalam menyelesaikan suatu persoalan dalam matematika.³⁵ Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dari siswa. Siswa sekolah dasar dalam tahap operasional konkret dibutuhkan pembelajaran yang menyajikan materi atau konsep secara nyata. Pembelajaran matematika bertujuan membentuk pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang sifatnya relatif abstrak.³⁶ Oleh karena itu model pembelajaran matematika di sekolah dasar harus memperhatikan hakikat dari matematika, hakikat anak didik, teori pembelajaran matematika, dan juga kurikulum matematika sehingga model pembelajaran yang tercipta tepat sasaran. Pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui tiga tahapan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah sebagai berikut :³⁷

(1) Pendekatan Penanaman Konsep

Model pembelajaran penanaman konsep yaitu menyampaikan konsep dasar dari materi matematika yang dipelajari. Penanaman konsep baru harus memperhatikan keterkaitan dengan konsep-konsep prasyarat, memperhatikan kemampuan berpikir anak dan alat bantu pelajaran serta berlandaskan pada hakikat matematika,

³⁵ Fitriani Nur Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika*, ed. Lisnasari Andi Mattoliang (Makasar: PT Nas Media Indonesia, 2022).

³⁶ Drs. H. Karso and .Pd, *Pembelajaran Matematika Di SD*.

³⁷ Drs. H. Karso and .Pd.

(2) Pendekatan Pemahaman Konsep

Pendekatan pemahaman konsep memfokuskan para siswa menguasai sifat, ciri-ciri, dan penerapan dari konsep yang dipelajari pada tahap sebelumnya yaitu penanaman konsep. Pada tahap ini siswa mendapatkan pengalaman dengan penggunaan konsep dan melakukan penerapan konsep.

(3) Pendekatan pembinaan keterampilan

Pendekatan keterampilan melatih siswa menggunakan kemampuan dan ide kreatif melalui kegiatan untuk mengingat konsep dasar, penyelesaian masalah dengan algoritma, menggunakan rumus yang bersifat abstrak. Siswa mampu mengimplementasikan keterampilan ini dengan menerapkan pemahaman sebelumnya dari pembelajaran dengan pendekatan penanaman konsep dan pemahaman konsep.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Pembelajaran terjadi saat adanya interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar yang ada dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dinilai dengan kualitas baik jika terjadi interaksi yang bersifat multi arah yakni guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, dan siswa dengan lingkungan belajar.³⁸ Proses pembelajaran didukung oleh komponen-komponen penting penunjang keberhasilan pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, bahan ajar, strategi dan metode belajar,

³⁸ Nurdyansyah and Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, Nizmania Learning Center, 1st ed. (Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016).

lingkungan, dan evaluasi.³⁹ Komponen-komponen pembelajaran menjadi sebuah sistem yang saling berkaitan, yang membantu proses belajar lebih mudah untuk mencapai tujuan belajar.

Gagne berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁴⁰ Media sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi yang bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi.⁴¹ Media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran merupakan suatu perantara penyampaian materi kepada siswa yang mampu merangsang perasaan, pikiran, dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media dalam kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai manipulatif yaitu memanipulasi benda atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai dengan kepentingan. Manipulatif dapat menampilkan kembali suatu peristiwa dan dapat membuat konkret suatu konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media memiliki kemampuan untuk menampilkan, menangkap, menyimpan suatu objek dan peristiwa di masa lalu, atau di lokasi yang sulit dijangkau sehingga divisualisasikan yang disebut dengan fungsi fiksatif. Media mampu

³⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*, ed. M.Ag Rudy Al Hana, CV. Putra Media Nusantara (Surabaya: Putra Media Nusantara Surabaya dan IAIN PRESS Sunan Ampel, 2010), <https://core.ac.uk>.

⁴⁰ Nasaruddin Nasaruddin, "Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, no. 2 (2018): 21–30, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>.

⁴¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran, Bintang Sutabaya* (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016).

menjangkau peserta dalam jumlah tak terbatas ruang dan waktu untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.⁴²

b. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan keadaan siswa, lingkungan sosial siswa, agar media yang dipilih efektif dan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan media pembelajaran selain memperhatikan tujuan yang ingin dicapai saat pembelajaran, keadaan siswa juga harus memperhatikan faktor lain seperti yang disampaikan oleh Dick and Carey pemilihan media juga harus mempertimbangkan diantaranya yaitu :⁴³

- 1) Ketersediaan sumberdaya di lingkungan siswa dan guru, jika media tidak tersedia maka harus membeli sendiri atau dibuat sendiri
- 2) Biaya, tenaga, dan fasilitas yang digunakan dalam membuat atau membeli media
- 3) Kepraktisan, dan ketahanan media dalam jangka waktu yang lama
- 4) Efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang
- 5) Ketepatan dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menunjang kegiatan belajar

Media yang baik memiliki beberapa kriteria diantaranya sebagai berikut :⁴⁴

⁴² Idah Suciati et al., *Media Pembelajaran Matematika Teori Dan Aplikasi Pada Matematika Sekolah Dasar*, ed. Amran Hapsan, 1st ed. (Gowa: CV. RUANG TENTOR, 2022).

⁴³ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

⁴⁴ Asahar Johar, Eko Risdianto, and Desty Asriyani Fera Indriyati, "Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Di Kelas VII Smp Negeri 1 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql," *Rekursif* 2, no. 1 (2014): 1–9.

1) Relevansi atau kesesuaian

Media yang dibuat harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar, tujuan belajar, program belajar, dan karakteristik siswanya

2) Kemudahan

Materi yang disampaikan lewat media harus mudah untuk dipelajari, dimengerti dan mudah dipahami oleh siswa

3) Kemenarikan

Media mampu menarik minat dan mampu merangsang perhatian siswa dari tampilan media, pilihan warna, dan isi media. Materi dalam media haruslah dibuat tidak membingungkan siswa dan mampu menggugah minat siswa untuk menggunakan media tersebut.

4) Kebermanfaatan

Isi yang termuat didalam media memiliki nilai atau kegunaan, mengandung manfaat bagi yang menggunakan sehingga tidak sia-sia dan tidak merusak pemahaman peserta didik.

3. Konsep Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar

a. Bilangan Cacah

Muchtar A.Karim mendefinisikan bilangan cacah sebagai bilangan yang digunakan untuk menyatakan cacah anggota gabungan dari bilangan asli dengan himpunan $\{0\}$ yang menghasilkan himpunan bilangan baru.⁴⁵ Himpunan bilangan hasil dari pencacahan yaitu dilambangkan dengan angka $\{0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,\dots\}$. Suatu himpunan yang tidak mempunyai

⁴⁵ Latri Aras, *Bilangan Dan Pembelajarannya Pegangan Bagi Guru Dan Calon Guru SD*, ed. S.Pd. Riswan Arizona Budhi Agusalim Juhari, S.Pd., M.Pd. Muhammad Iswan Achlan (Bandung: PUSTAKA RAMADHAN, 2020).

anggota sama sekali, cacah anggota himpunan tersebut dinyatakan dengan “nol” dan dilambangkan dengan “0”. Jika anggota himpunan tersebut terdiri dari “satu” dilambangkan dengan “1”, sehingga terciptalah barisan bilangan hasil pencacahan $\{0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,\dots\}$ yang disebut sebagai bilangan cacah. Jadi bilangan cacah merupakan bilangan yang digunakan untuk menyatakan cacah anggota suatu himpunan.

b. Operasi Pembagian Bilangan Cacah

Penguasaan operasi hitung bilangan wajib siswa pahami mulai dari jenjang pendidikan dasar sebagai bekal siswa belajar matematika di jenjang selanjutnya. Dalam ilmu matematika algoritma sebagai prosedur dari langkah-langkah dalam melakukan perhitungan. Menurut Heruman pembagian adalah pengurangan tak bersisa dan merupakan lawan dari perkalian.⁴⁶ Mempelajari konsep pembagian harus memenuhi syarat yaitu siswa harus mampu melakukan operasi hitung perkalian dan pengurangan karena di dalam operasi pembagian operasi perkalian dan pengurangan saling berkaitan. Muchtar A.Karim juga menjelaskan bahwa operasi pembagian merupakan kebalikan dari perkalian dan memenuhi sifat pengurangan. Secara teoritis pembagian digolongkan menjadi 3 yaitu sebagai berikut :

1) Pembagian Dua Angka dengan Cara Bersusun Panjang

Contoh soal : $78 : 3 = \dots$

⁴⁶ Heti Murniayudi, “Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Pembagian Bilangan Cacah Menggunakan Media Kartu Domi Numbers Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Dawung Tegalrejo Kabupaten Magelang” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

$$\begin{array}{r}
 20 + 6 \\
 3 \overline{)78} \\
 \underline{60} \\
 18 \\
 \underline{18} \\
 0
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{l}
 = 26 \text{ hasil pembagian} \\
 70 : 3 = 20, \text{ (hasilnya ditulis dua puluh sisa sepuluh)} \\
 20 \times 3 = 60 \\
 18 : 3 = 6, \text{ hasil ditambah 6} \\
 6 \times 3 = 18 \text{ Sisa 0 pembagian selesai}
 \end{array}$$

2) Pembagian Dua Angka dengan Cara Bersusun Pendek

Contoh soal : $84 : 2 = \dots$

$$\begin{array}{r}
 42 \\
 2 \overline{)84} \\
 \underline{80} \\
 4 \\
 \underline{4} \\
 0
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{l}
 \text{hasil bembagian} \\
 8 \text{ (puluhan)} : 2 = 4, \text{ ditulis } 4 \\
 4 \times 2 = 8 \\
 4 : 2 = 2, \text{ ditulis } 2 \text{ dibelakang hasil } 8 \\
 2 \times 2 = 4 \\
 \text{sisanya } 0 \text{ (pembagian selesai)}
 \end{array}$$

3) Pembagian Tiga Angka dengan Cara Bersusun Panjang

Contoh soal : $924 : 3 = \dots$

$$\begin{array}{r}
 308 \\
 3 \overline{)928} \\
 \underline{900} \\
 28 \\
 \underline{210} \\
 18 \\
 \underline{18} \\
 0
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{l}
 800 : 3 = 200, \text{ sisa 2 ratusan, hasilnya ditulis } 200 \\
 200 \times 3 = 600 \\
 228 : 3 = 70 \text{ sisa 18, hasil ditambah } 70 \\
 70 \times 3 = 210 \\
 18 : 3 = 6, \text{ hasil di tambah } 6 \\
 6 \times 3 = 18 \\
 \text{sisa } 0 \text{ (pembagian selesai)}
 \end{array}$$

Penyelesaian soal pembagian juga dapat menggunakan model algoritma yang dapat dilakukan dengan pembagian bilangan menggunakan konsep pengurangan berulang, dengan cara melakukan pengurangan sebanyak bilangan pembagi. Misalnya $12 : 3 = 4$ dihitung dengan cara $12 : 3 = 12 - 3 - 3 - 3 -$

$3 = 4$ diperoleh dari banyaknya pengurangan angka. Sesuai dengan pendapat David Eugene bahwa pembagian memiliki dua konsep pembagian yaitu pembagian dengan cara partisi dan pengukuran.⁴⁷ Konsep partisi memiliki ciri yaitu ukuran dari simpulan semula diketahui, dan banyaknya himpunan bagiannya diketahui. Permasalahannya adalah penentuan ukuran dari masing-masing himpunan bagiannya. Sedangkan konsep pengukuran memiliki ciri yaitu ukuran dari simpulan awalnya diketahui, dan ukuran dari masing-masing himpunan bagiannya juga diketahui. Permasalahan yang harus diselesaikan adalah dalam penentuan banyaknya himpunan bagian dari himpunan tersebut.⁴⁸

3. *Media Chocolate Shop*

Media chocolate shop merupakan media manipulatif yang didesain seperti toko coklat sehingga belajar menggunakan *media chocolate shop* sambil bermain jual beli di ditoko coklat. *Media chocolate shop* termasuk jenis media visual yaitu media yang menyampaikan suatu informasi melalui suatu gambar visual sehingga penggunaan media ini mengutamakan indra penglihatan yang dikemas dalam bentuk box.⁴⁹ Media ini digunakan untuk memperagakan cara menghitung pembagian bilangan cacah.

Media chocolate shop bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi konsep dasar dari pembagian bilangan cacah ratusan dan membantu siswa memahami konsep dasar pembagian bilangan cacah ratusan.

⁴⁷ M.Pd Mohammad Faizal Amir, *Bilangan*, ed. M.Pd Septi Budi Sartika (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019).

⁴⁸ Agnes Maria Goni, *Konsep Bilangan Dan Pembelajarannya Di Sekolah Dasar*, ed. Agnes Maria Goni (Major, 2022).

⁴⁹ M.Pd Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar*, ed. Haris Ari Susanto Dwi Novidiantoko (Sleman: DEEPUBLISH, 2018).

Media *chocolate shop* dibuat dengan menggunakan konsep operasi hitung menggunakan *block dienes* yaitu alat yang digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran aritmatika dalam operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian. Dr. Zoltan Paul Dienes seorang ilmuwan yang berasal dari Hungaria yang mengembangkan alat peraga untuk pelajaran matematika yang diberi nama *block dienes*. *Block dienes* digunakan untuk mengajarkan konsep menghitung banyak benda, membandingkan dan mengurutkan banyak benda, nilai tempat suatu bilangan, operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.⁵⁰ *Block Dienes* terbuat dari kayu, plastisin, ataupun gabus dengan bentuk seperti balok. Media *block dienes* berbentuk balok yang bisa dibuat dari kayu, gabus, maupun plastisin yang terdiri dari beberapa bentuk yaitu bentuk dadu untuk bilangan dasar 10 digunakan untuk satuan, batang balok digunakan untuk puluhan, balok digunakan untuk ratusan, dan kubus besar digunakan untuk ribuan.⁵¹

Media *chocolate shop* termasuk jenis media visual berbentuk box dioperasikan dengan cara melakukan kegiatan belajar sambil bermain jual beli di toko coklat. Media dibuat berbentuk box tahan lama, praktis dan luwes, sehingga media ini sangat efisien.⁵² Berikut langkah-langkah penggunaan media *chocolate shop*.

⁵⁰ Agus Suharjana et al., *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, ed. Agus Dwi Wibawa (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika Yogyakarta, n.d.).

⁵¹ Dwijayanti, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Block Dienes Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Perkalian Dan Pembagian."

⁵² Tsanidya, "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V Sdn 3 Kunduran Blora."

Tabel 2. 1 Tahap Penggunaan Media *Chocolate Shop*

Tahap 1	Pilih menu yang berisi soal pembagian
Tahap 2	Tempatkan balok coklat pada masing-masing kotak utama sesuai kartu menu yang dipilih disesuaikan dengan nilai tempat bilangan
Tahap 3	Masukkan coklat kedalam kotak kecil dengan melakukan operasi hitung pembagian dengan mengurangi banyaknya balok pada kotak utama sesuai jumlah bilangan pembilang dengan arah vertikal sesuai dengan tempat bilangan masing masing.
Tahap 4	Hitung hasil akhir dari pengerjaan, dan carilah kartu order berisi jawaban

Media *chocolate shop* digunakan sebagai media manipulatif melakukan kegiatan membeli coklat kemudian meracik pesanan sendiri dengan melakukan operasi hitung menggunakan benar hitung cepat, yang kemudian menunjukkan hasil menghitung kepada kasir untuk mendapatkan pesanan dengan mengambil kartu order. Guru berperan sebagai kasir untuk mengecek kebenaran hasil menghitung yang dilakukan oleh siswa. Jadi siswa melakukan operasi hitung pembagian diciptakan dalam suasana melakukan jual beli di toko coklat.

4. Kemenarikan Media

Kemenarikan memiliki arti yaitu perihal menarik. Perihal diartikan sebagai keadaan, sedangkan menarik memiliki arti menyenangkan, memengaruhi atau membangkitkan hasrat untuk memperhatikan atau mengindahkan. Kemenarikan berasal dari kata tarik yang artinya hela.⁵³

⁵³ Ulva Hasdiana, *Kamus Bahasa Indonesia, Analytical Biochemistry*, vol. 11 (Jakarta, 2018), <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>.

Kemenarikan media memiliki makna yaitu media yang mampu merangsang perhatian peserta didik terhadap media baik dari segi tampilan, pilihan warna, dan isi media.⁵⁴ Dengan demikian kemenarikan media merupakan media yang mampu memengaruhi dan membangkitkan rasa senang maupun hasrat dari siswa ketika siswa menggunakan media saat pembelajaran. Media yang menarik dapat ditinjau dari daya tarik, motivasi, originalitas, dan rasa ingin tahu.⁵⁵ Kriteria media yang menarik diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Kelengkapan Isi Media

Pembuatan media belajar harus dilengkapi dengan capaian belajar, indikator, serta tujuan belajar yang dikemas menjadi satu yang utuh. Materi dalam media harus dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa.

b) Rasa Senang dalam Penggunaan Media

Mendesain media harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa pada sekolah dasar. Media dapat didesain dengan menyertakan teks dan gambar yang menarik sehingga siswa akan merasa senang.

c) Ketertarikan Pada Tampilan Media

Siswa sekolah dasar menyukai warna yang terang dan gambar yang menarik sehingga akan meningkatkan rasa ingin tahu yang lebih dalam lagi.

⁵⁴ Khusnul Diahratri, "Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan," *Khusnul Diahratri.2022* 5, no. 3 (2022): 248–53.

⁵⁵ Siti Khoirul Ummah, *Media Pembelajaran Matematika*, ed. Ahmad Andi Firmansyah and Puguh Ideawirasta (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2021).

d) Motivasi Belajar

Media dikatakan menarik apabila mampu memotivasi belajar siswa, sehingga siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai proses perubahan tingkah laku dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari ragu menjadi yakin, sehingga kriteria keberhasilan pembelajaran diantaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.⁵⁶ Belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.⁵⁷ Perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu dalam menambah ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menjadi pribadi manusia yang seutuhnya. Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵⁸ Hasil belajar yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes. Djamarah dan Zain menyatakan bahwa hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukannya aktifitas

⁵⁶ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, ed. M.Pd Muhammad Fadhli, CV. Pusdikra MJ (Medan: CV.Pusdikra Mitra Jaya, 2020).

⁵⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

⁵⁸ Arif Rahim et al., "Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif," *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 2023, 1–23, https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover.

belajar.⁵⁹ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan output atau hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang berpengaruh pada perilaku dan pemahaman siswa.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu antara lain kondisi fisiologis siswa, bakat, minat, motivasi, sikap, dan intelektual siswa. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu antara lain faktor lingkungan sosial yaitu teman, masyarakat, keluarga, guru. Faktor lingkungan fisik berupa sekolah, sarana prasarana, dan tempat tinggal.⁶⁰

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, peneliti menggunakan faktor eksternal yaitu mengembangkan media *chocolate shop* untuk menyampaikan konsep dasar pembagian dan meningkatkan hasil belajar siswa diukur dari hasil pengerjaan soal evaluasi (*pretest-posttest*)

B. Operasi Pembagian dalam Perspektif Islam

Ayat Al-Quran yang berkaitan dengan matematika memberikan petunjuk kepada manusia menggunakan akal dan pikiran, hati, indra, mata, telinga, untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan. Materi operasi pembagian dalam pelajaran matematika juga dijelaskan dalam ayat-ayat Al-Quran. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang terjadi di kehidupan manusia, peraturan-

⁵⁹ Kartinah, Hery Kresnadi, and Syamsiati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Konkret Di Sekolah Dasar," *Media Neliti*, 2014, 1–12.

⁶⁰ Ananda and Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*.

peraturan dalam kehidupan manusia diatur dalam Al-Quran untuk menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa. Operasi pembagian dijelaskan pada Qs.Al-Anfal ayat 66 yang berbunyi :⁶¹

أَلَمْ نَخَفْ اللَّهَ عَنْكُمْ وَعَلِمَ أَنَّ فِيكُمْ ضَعْفًا ۚ فَإِنْ يَكُنْ مِنْكُمْ مِائَةٌ صَابِرَةٌ يَغْلِبُوا مِائَتَيْنِ
ج وَإِنْ يَكُنْ مِنْكُمْ أَلْفٌ يَغْلِبُوا أَلْفَيْنِ بِإِذْنِ اللَّهِ ۚ وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya : Sekarang (saat turunnya ayat ini) Allah telah meringankan kamu karena Dia mengetahui sesungguhnya ada kelemahan padamu. Jika diantara kamu ada seratus orang yang sabar, niscaya dia dapat mengalahkan dua ratus orang (musuh) dan jika diantara kamu ada seribu orang (yang sabar), niscaya mereka dapat mengalahkan dua ribu orang dengan izin Alloh. Alloh beserta orang-orang yang .

Makna dari ayat ini bahwa 100 orang sabar dibandingkan dengan 200 seorang musuh dituliskan $100 : 200 = 1 : 2$ (1 banding 2). Seratus orang sabar mampu mengalahkan dua ratus orang kafir. Bahwa kesabaran merupakan bentuk ketaqwaan kepada tuhan, dan tuhan bersama orang-orang yang bersabar.

Qs. An-Nisa ayat 11 yang berbunyi :⁶²

⁶¹ Nihayati Nihayati, Ana Istiani, and Rahmat Efendi, "Integrasi Nilai Akhlak Dengan Ayat-Ayat Operasi Bilangan Matematika Dalam Al-Qur'an," *JURNAL E-DuMath* 8, no. 2 (2022): 91–97, <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1805>.

⁶² R I O Triyono, "Kajian Operasi Bilangan Dalam Surah Al-Baqoroh" (Islam Negeri Profesor Kiai haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2023).

يُؤْصِيكُمُ اللَّهُ فِي أَوْلَادِكُمْ لِلَّذِ كَرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثَيَيْنِ ۚ فَإِنْ كُنَّ نِسَاءً فَوْقَ ١ ثَنَيْنِ فَلَهُنَّ ثُلُثَا مَا تَرَكَ ۚ وَإِنْ كَانَتْ وَحِدَةً فَلَهَا النِّصْفُ ۚ وَلِأَبَوَيْهِ لِكُلِّ وَاحِدٍ مِّنْهُمَا السُّدُسُ مِمَّا تَرَكَ إِنْ كَانَ لَهُ وَلَدٌ ۚ فَإِنْ لَّمْ يَكُنْ لَهُ وَلَدٌ وَرِثَهُ أَبُوهُ فَلَا مِمَّ الثُّلُثُ ۚ فَإِنْ كَانَ لَهُ إِخْوَةٌ فَلِلْأُمِّهِ السُّدُسُ مِّنْ بَعْدِ وَصِيَّةِ يُؤْصِي بِهَا أَوْ دَيْنٍ ۚ فَلِأَبَائِكُمْ وَابْنَاتِكُمْ ۚ لَا تَدْرُونَ أَيُّهُمْ أَقْرَبُ لَكُمْ نَفْعًا ۚ فَرِيضَةٌ مِّنَ اللَّهِ ۚ إِنْ اللَّهُ كَانَ عَلِيمًا حَكِيمًا

Artinya : Allah mensyariatkan (mewajibkan) kepadamu tentang (pembagian warisan untuk) anak-anakmu (yaitu) bagian seorang anak laki-laki sama dengan bagian dua anak perempuan. Jika anak itu semuanya perempuan yang jumlahnya lebih dari dua, bagian mereka dua pertiga dari harta yang ditinggalkan. Jika dia (anak perempuan) itu seorang saja dia memperoleh setengah (harta yang ditinggalkan). Untuk kedua orang tua , bagian masing-masing seperenam dari harta yang ditinggalkan, jika dia (yang meninggal) tidak mempunyai anak dan dia diwarisi oleh kedua orang tuanya (saja), ibunya mendapatkan sepertiga. Jika dia (yang meninggal) mempunyai beberapa saudara, ibunya mendapatkan seperenam. (Warisan tersebut dibagi) setelah (dipenuhi) wasiat yang dibuatnya atau (dan dilunasi) hutangnya. (Tentang) orang tuamu dan anak-anakmu, kamu tidak mengetahui siapa diantara mereka yang lebih banyak manfaatnya bagimu. Ini adalah ketetapan Allah. Sesungguhnya Allah adalah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.

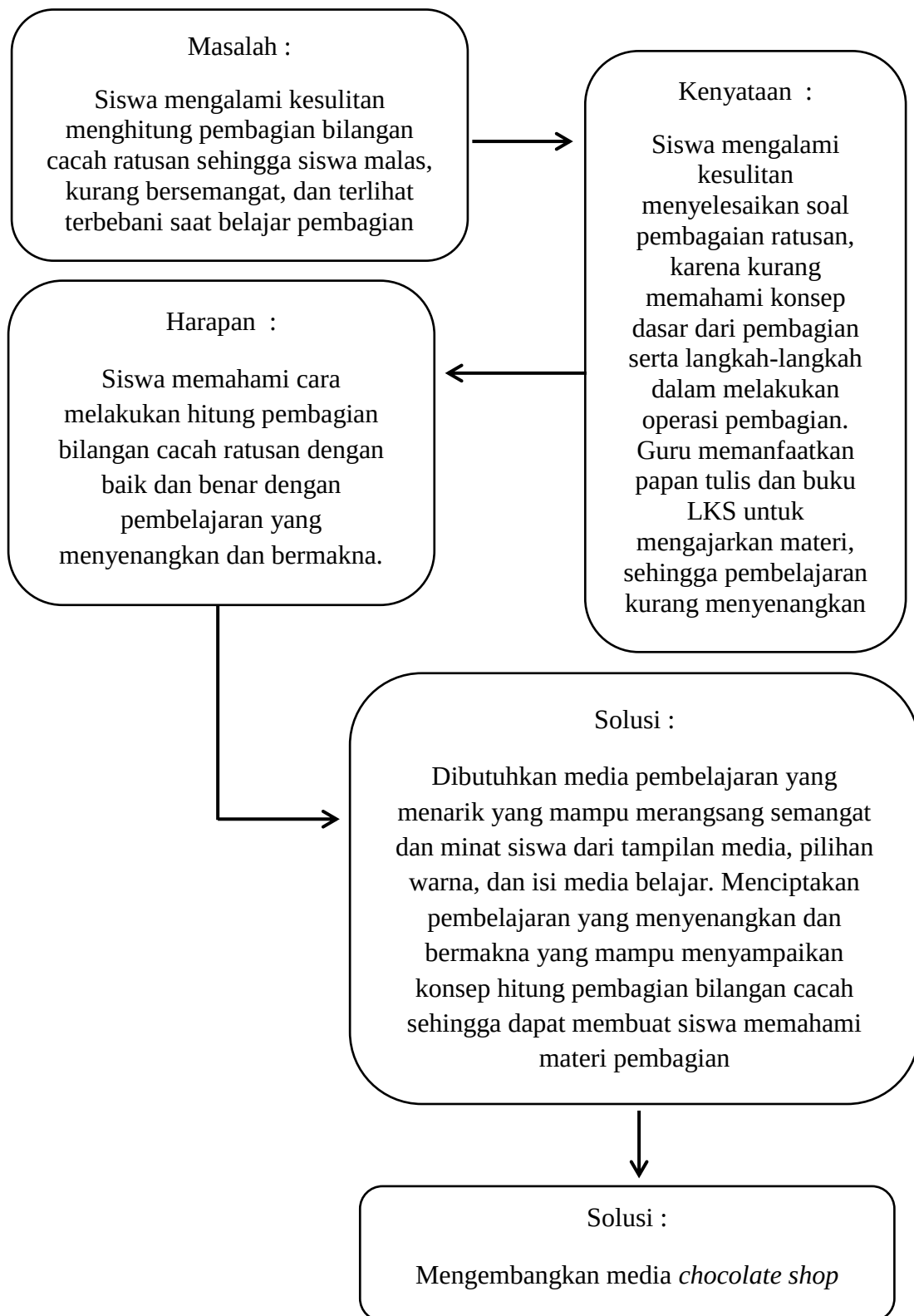
Yang maknanya bahwa segala persoalan dalam kehidupan manusia terdapat penjelasannya dalam Al-Quran, seperti pembagian ahli waris, laki-laki dan perempuan memiliki ukuran ahli waris yang berbeda sesuai dengan ketentuan syariat islam agar tidak terjadi perselisihan diantara mereka. Dengan demikian menunjukkan bahwa kegiatan operasi pembagian juga terdapat dalam ayat-ayat Al-Quran.

C. Kerangka Berpikir

Alur pengembangan media *chocolate shop* dilatarbelakangi oleh kondisi siswa yang kesulitan dalam hitung pembagian bilangan cacah ratusan. Kesulitan siswa disebabkan karena siswa kurang memahami konsep pembagian, beberapa siswa belum hafal perkalian, dan kesulitan memahami alur pembagian menggunakan porogapit penempatan bilangan setelah dibagi. Hal ini menyebabkan siswa malas dan kurang bersemangat untuk belajar pembagian. Kegiatan belajar di kelas dalam pelajaran matematika yang jarang menggunakan media dan sering menggunakan buku LKS, papan tulis, menggunakan benda disekitar untuk pembagian puluhan.

Berdasarkan masalah di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek, peneliti berinisiatif mengembangkan media belajar kreatif dan menyenangkan guna meningkatkan pemahaman siswa dalam operasi hitung pembagian bilangan cacah ratusan. Media *chocolate shop* dapat digunakan dalam materi pembagian bilangan cacah sampai ribuan, perkalian, pengurangan, penjumlahan, dan nilai tempat. Media ini menggunakan alat hitung yang konkret dengan menggunakan blok dienes.

Media *chocolate shop* yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang sudah menguasai materi matematika. Hasil masukan dari validator menjadi acuan untuk merevisi media *chocolate shop*. Setelah media direvisi kemudian diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media untuk membantu pemahaman siswa menemukan konsep dasar dalam materi operasi pembagian bilangan cacah ratusan



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang kemudian diuji kevalidan produk yang dikembangkan.⁶³ Borg and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada menjadi sesuatu yang berbeda, penelitian ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada di lapangan atau digunakan untuk menemukan pengetahuan.⁶⁴ Penelitian RnD dalam pendidikan dapat digunakan untuk mengembangkan pengetahuan, media, strategi, model belajar, bahkan kurikulum yang bertujuan mengetahui keefektifan dan keefisienan dari produk yang dikembangkan. Pemilihan model pengembangan harus tepat untuk mendapatkan produk yang baik, efektif, valid dan bermanfaat. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dari hasil mengembangkan produk yang sudah ada untuk sebuah keterbaruan dan sudah diuji kevalidan produk oleh para ahli.

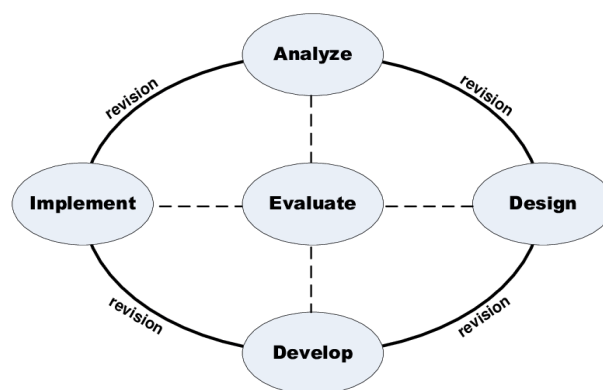
B. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian prosedural ADDIE. Penelitian secara prosedural dilakukan dengan mematuhi langkah-

⁶³ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RnD*, ed. MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, 2nd ed. (Bandung: ALFABETA, 2020).

⁶⁴ M.A Dr. Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*, 1st ed. (Batu: Literasi Nusantara, 2019).

langkah dilakukannya penelitian hingga menghasilkan produk. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang berorientasi kelas dengan lima tahapan, yaitu : *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Tahap pengembangan model penelitian ini simpel dan dilakukan secara sistematis yang maknanya dalam melakukan pengembangan melalui tahapan yang runtut.



Buku Instructional Design : The ADDIE Approach

Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama sebelum mengembangkan media adalah menganalisis kondisi lapangan, menganalisis kebutuhan siswa dan menentukan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, dan sumber daya yang dibutuhkan dalam menunjang penggunaan media yang dikembangkan. Aspek-aspek tersebut dapat dilakukan pengkajian dengan melakukan studi lapangan observasi awal dengan menggunakan kegiatan observasi non partisipan dan wawancara tidak terstruktur.

a) Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Siswa

Tahap menganalisis permasalahan di lapangan bertujuan menemukan kesenjangan yang terjadi pada pembelajaran di sekolah dasar. Melalui kegiatan menggali informasi dan observasi awal mendapatkan informasi permasalahan siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran matematika hitung pembagian bilangan cacah ratusan di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. Permasalahan yang ditemukan yaitu siswa kesulitan menghitung pembagian bilangan ratusan. Guru mengajarkan pembagian dengan cara porogapit dan melakukan pembiasaan dengan melakukan hafalan pembagian 1-10 sebelum pelajaran dimulai. Guru menggunakan media benda disekitar siswa untuk berhitung, buku dan papan tulis dalam mengajarkan materi hitung pembagian ratusan. Berdasarkan penjelasan guru bahwa siswa kurang berminat dan tertarik dalam mempelajari pembagian karena merasa kesulitan dan penggunaan media yang sederhana dan seadanya.

Fasilitas kelas yang dimiliki sekolah belum menggunakan teknologi dikarenakan terbatasnya dana yang dimiliki sekolah serta penggunaan media pembelajaran matematika yang terbatas. Jadi dibutuhkan media belajar yang mampu menyampaikan konsep dasar pembagian serta menarik dalam pelajaran matematika operasi hitung pembagian ratusan di kelas III. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran untuk berhitung pembagian yang diberi nama *chocolate shop* pada pelajaran matematika operasi hitung pembagian bilangan cacah.

b) Mengidentifikasi Karakteristik Siswa

Identifikasi karakteristik siswa dilakukan melalui kegiatan observasi di kelas, menggali informasi kepada guru kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek, dan pengisian angket gaya belajar oleh siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang telah guru lakukan, permasalahan yang dialami siswa, dan mengetahui gaya belajar dari masing-masing siswa. Identifikasi bertujuan untuk menganalisis perbedaan ciri dan tingkah laku siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan serta hambatan yang dialami siswa ketika belajar di sekolah agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c) Mengidentifikasi Sumber Daya yang Dibutuhkan

Terdapat empat sumber daya yang harus diidentifikasi yaitu *pertama*, isi bahan ajar atau materi yang diajarkan, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai siswa. *Kedua*, identifikasi media yang sudah digunakan untuk menunjang pembelajaran media tersebut dapat berupa media konvensional maupun media teknologi. *Ketiga*, identifikasi sarana prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran matematika di kelas III. *Keempat*, identifikasi sumber daya manusia. Sumber daya manusia ikut berperan dalam pengembangan media meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Para ahli harus memiliki kemampuan di bidangnya, berperan membantu memvalidasi media yang telah dikembangkan agar media yang dikembangkan valid digunakan.

Berdasarkan analisis permasalahan siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan konsep dasar pembagian dengan

menggunakan media konkret tidak berbasis teknologi karena fasilitas yang dimiliki sekolah terbatas.

2. Design (Desain)

Tahap desain atau perencanaan merupakan tahap merencanakan materi dan media sesuai dengan materi dan konsep pengembang. membuat *storyboard*. materi dari media *chocolate shop* yang dikembangkan serta merencanakan cara penggunaan media *chocolate shop* ketika mengajar. Tahapan desain bertujuan memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian dan metode pengujian yang sesuai.⁶⁵

a) Perancangan Materi

- 1) Mengidentifikasi materi yang digunakan
- 2) Mengidentifikasi kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran
- 3) Menyusun soal dan jawaban evaluasi sesuai kompetensi dan indikator

b) Perancangan Media

- (1) Membuat alur tahapan kerja sehingga dalam proses pembuatan media lebih mudah
- (2) Menentukan bahan, ukuran, warna, dan desain produk

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan media dan memvalidasi media yang telah dikembangkan.⁶⁶ Pada tahap pengembangan dilakukan penyusunan komponen media sesuai dengan rancangan yang telah di buat pada tahap desain menjadi kesatuan yang utuh. Menguji validasi sebelum

⁶⁵ Robert Maribe Branch, *Desain Instruksional : Pendekatan ADDIE, Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2010.

⁶⁶ Branch.

media di uji cobakan. Validitas uji coba media *chocolate shop* diujikan oleh validator ahli, yaitu :

- a) Validator ahli media menguji validitas pengembangan media pembelajaran dan desain. Hal yang diujikan meliputi tampilan media pembelajaran *chocolate shop* seperti desain media, jenis kertas, jenis banner dan kayu, ketepatan pemilihan warna, huruf, ukuran, tata letak, dll. Ahli media dengan kualifikasi dosen minimal pendidikan strata dua (S2) pengampu mata kuliah media pembelajaran.
- b) Validator ahli materi menguji validitas materi. Hal yang diujikan meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran, bahasa yang digunakan, keruntutan materi, kesesuaian konsep, dan evaluasi yang digunakan. Ahli materi dengan kualifikasi dosen minimal pendidikan strata dua (S2) jurusan matematika.
- c) Validator ahli pembelajaran menguji validitas media yang dikembangkan. Hal yang diujikan meliputi praktikalitas media, kesesuaian media yang dikembangkan dengan karakteristik siswa dan guru, kemenarikan media, fleksibilitas media, dll. Ahli pembelajar dengan kualifikasi guru minimal pendidikan strata satu (S1) jurusan guru pendidikan madrasah ibtidaiyah atau pendidikan guru sekolah dasar.

Uji validitas bertujuan mengetahui valid atau tidak media *chocolate shop* yang telah dikembangkan untuk diuji cobakan. Apabila media yang dikembangkan belum valid maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli hingga media dinyatakan valid dan bisa diuji cobakan skala kecil maupun skala besar pada tahap selanjutnya.

4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah tahap pengembangan yaitu tahap implementasi. Setelah media *chocolate shop* yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator ahli maka media *chocolate shop* dapat di uji cobakan kepada siswa kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang terdiri dari 20 siswa. Implementasi bertujuan menguji coba pemakaian media. Media dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Tahap pengimplementasian peneliti melakukan pengamatan perilaku siswa selama pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap media *chocolate shop* dan hambatan yang dialami siswa.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi merupakan proses menilai keberhasilan atau tidak terhadap pengembangan media *chocolate shop*. Untuk menilai kemenarikan media *chocolate shop* dalam membantu siswa memahami operasi pembagian bilangan cacah ratusan, siswa diberikan angket respon siswa. Setelah dievaluasi produk akan direvisi agar produk yang dihasilkan benar-benar berhasil, sesuai harapan, dan mampu menyelesaikan permasalahan dilapangan mengenai kesulitan siswa memahami operasi hitung pembagian bilangan cacah ratusan.

D. Uji Produk

Uji coba produk media *chocolate shop* bertujuan melihat kelayakan, kemenarikan, dan kevalidan media yang di kembangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar operasi hitung pembagian. Desain uji coba untuk produk pengembangan media *chocolate shop* pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Uji Ahli

Uji coba ahli dilakukan validator ahli sesuai bidangnya. Validator ahli dalam penelitian ini terdiri dari tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Sebelum dilakukan uji coba, produk hasil pengembangan harus divalidasi terlebih dahulu agar memperoleh produk yang layak dan valid. Tahap uji ahli dilakukan dengan memberikan angket validasi ketiga ahli untuk menilai produk yang dikembangkan. Apabila produk telah dinyatakan kriteria valid dan layak dapat diuji cobakan ke lapangan, sedangkan apabila produk dinyatakan masih kurang layak maka perlu dilakukan revisi terlebih dahulu.

2) Uji Coba

Subjek penelitian yaitu siswa kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang berjumlah 20 siswa. Uji coba dilakukan dengan siswa menghitung pembagian dengan media yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan uji coba produk siswa diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media *chocolate shop* yang telah peneliti kembangkan dalam pelajaran matematika operasi hitung pembagian ratusan.

E. Jenis Data

Data yang diperoleh dari hasil validasi produk berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dan penyebaran angket kepada para ahli dan siswa. Data ini berupa hasil wawancara, penilaian dari para ahli dalam bentuk kritikan, komentar dan saran dari kegiatan uji coba serta hasil dokumentasi. Data kuantitatif berasal dari hasil

penskoran yang di dapatkankan dari uji lapangan, hasil validasi dari para ahli dan angket kemenarikan dari siswa sehingga data yang diperoleh berupa angka.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pengukuran variabel-variabel dalam penelitian menggunakan instrumen sebagai alat bantu. Instrumen penelitian pengembangan *chocolate shop* menggunakan beberapa instrumen diantaranya :

1. Angket (kuesioner)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup dengan ketentuan, responden hanya memilih jawaban yang telah disediakan. Hasil dari jawaban responden dihitung menggunakan *rating scale* dengan ketentuan skor 1 (tidak setuju), skor 2 (kurang setuju), skor 3 (setuju), skor 4 (sangat setuju).⁶⁷

a) Angket Ahli Media

Kisi-kisi instrumen angket ahli media sebagai acuan untuk menyusun pertanyaan pada angket ahli media yang akan diberikan kepada validator media. Berikut instrumen kisi-kisi ahli media :⁶⁸

⁶⁷ Dr. Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*.

⁶⁸ Ummah, *Media Pembelajaran Matematika*.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media

Aspek yang Dinilai		Indikator
Desain		Tampilan media yaitu bentuk, ukuran, warna, proporsi media saat digunakan untuk pembelajaran Penggunaan bahasa yang baik dan benar Kesesuaian gambar, bentuk, animasi, dan ilustrasi
Pengoperasian		Kemudahan dalam penggunaan media
Ketepatan dan kejelasan	dan	Keterbaruan media Kemenarikan media Kelengkapan identitas media

Angket ahli media untuk menilai desain media berupa tampilan media. Pengoperasian media yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan media. Ketepatan dan kejelasan meliputi keterbaruan media, kemenarikan dan kelengkapan identitas pada media. Angket ini diberikan kepada validator media.

a) Angket Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen angket ahli materi sebagai acuan untuk menyusun pertanyaan pada angket ahli materi yang akan diberikan kepada validator materi. Berikut instrumen kisi-kisi ahli materi :⁶⁹

⁶⁹ Sinta Merta Sari and Ni Nyoman Ganing, "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 2 (2021): 288–98, <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Aspek Dinilai	yang Indikator
Materi	Ketepatan materi Kemenarikan materi Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa Materi didukung dengan media yang tepat Materi mudah dipahami Konsep yang disajikan dilogika dengan jelas
Bahasa	Penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
Evaluasi	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran

Angket ahli materi menilai dari aspek kurikulum yang terdiri dari kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Aspek materi menilai ketepatan materi, kemenarikan materi, kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, materi didukung dengan media yang tepat, penyajian konsep secara logis. Aspek bahasa berkaitan dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Aspek evaluasi menilai kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, KD, dan indikator. Angket ini diberikan kepada validator media.

b) Angket Ahli Pembelajaran

Kisi-kisi instrumen angket ahli pembelajaran sebagai acuan untuk menyusun pertanyaan pada angket ahli pembelajaran yang akan diberikan kepada validator pembelajaran. Berikut instrumen kisi-kisi ahli pembelajaran:⁷⁰

⁷⁰ I Kadek Dwi Putra and Ni Wayan Suniasih, "Media Diorama Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 238, <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran

Kriteria	Indikator
Tujuan	Petunjuk penggunaan
Strategi	Ketepatan strategi yang digunakan Kejelasan kegiatan Kemampuan media memotivasi siswa
Evaluasi	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajarn Kejelasan petunjuk pengerjaan soal

Angket ahli pembelajaran digunakan untuk menilai kelayakan media digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Angket ini terdiri dari tiga kriteria yaitu aspek tujuan yang berkaitan dengan petunjuk penggunaan media. Aspek strategi menilai kejelasan kegiatan, kemampuan media dalam memotivasi siswa. Aspek evaluasi menilai kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal. Angket ini diberikan kepada validator pembelajaran yaitu guru wali kelas III.

c) Angket Respon Siswa

Kisi-kisi instrumen angket respon siswa sebagai acuan untuk menyusun pertanyaan pada angket respon siswa yang akan diberikan kepada siswa kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. Berikut instrumen kisi-kisi angket respon siswa :⁷¹

⁷¹ Sari and Ganing, “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar.”

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kemenarikan Produk

Kriteria	Indikator
Desain	Tampilan Kejelasan huruf dan bahasa yang digunakan Gambar
Materi	Isi materi Materi mudah dipahami
Pengoperasian	Pengoperasian media dilakukan dengan mudah
Penyajian	Media menarik sehingga mampu memberikan semangat belajar

Angket respon siswa digunakan untuk menilai respon siswa terhadap kemenarikan media. Muatan kriteria penilaian angket respon siswa yaitu desain media, materi pada media, pengoperasian media, dan kemenarikan media. Angket ini diberikan kepada siswa kelas III sebagai pengguna media untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media setelah menggunakan media.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

1) Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati situasi secara langsung kepada objek yang diteliti. Observasi yang dilakukan yaitu observasi non partisipan bahwa peneliti tidak ikut terjun langsung melakukan penelitian tetapi hanya mengamati objek yang diteliti.⁷² Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan secara langsung.

⁷² Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RnD*.

2) Angket (Kuesioner)

Pengumpulan data menggunakan angket dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁷³

Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media *chocolate shop* yang dikembangkan. Angket validasi untuk tiga ahli yaitu ahli media bertujuan mengetahui kelayakan dan kualitas media. Angket ahli materi bertujuan mengetahui kesesuaian kualitas dan kelayakan isi materi dalam media. Angket ahli pembelajaran bertujuan mengetahui relevansi, kesesuaian dan kelayakan dari media untuk digunakan dalam pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3) Wawancara

Menggali informasi untuk mengumpulkan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam.⁷⁴ Kegiatan wawancara dilakukan secara tidak terstruktur yaitu pertanyaan yang disampaikan bebas tanpa menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data.⁷⁵ Pedoman wawancara yang digunakan sebatas pertanyaan yang diambil hanya sesuai kebutuhan peneliti dalam menggali permasalahan.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber dengan data yang diperoleh berupa catatan atau

⁷³ Prof. Dr. Sugiyono.

⁷⁴ Prof. Dr. Sugiyono.

⁷⁵ Dr. Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*.

dokumen serta gambar yang dijadikan sebagai data pendukung yang berfungsi memperkuat data dari hasil observasi dan wawancara.⁷⁶

H. Analisis Data

1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi, angket respon siswa, hasil wawancara secara terbuka tanpa menggunakan instrumen, dan hasil observasi sebelum melakukan penelitian dan observasi selama melakukan uji coba produk. Perolehan data saran, komentar, dan kritik dari para ahli dan siswa setelah melakukan uji coba produk.

2) Data Kuantitatif

Perolehan data dari penyebaran angket kepada para ahli dan pengguna produk kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Kedua macam analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

(a) Analisis Kevalidan Data

Uji validitas berguna untuk mengetahui kesesuaian antara teori penyusunan dengan produk yang dikembangkan untuk menguji kevalidan dari produk.

⁷⁶ Muhammad Nasir, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pecahan Di Kelas IV MI Al Azhar Kota Malang*, 2022.

Tabel 3. 5 Skor Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Berikut rumus mencari hasil penilaian validator adalah sebagai berikut:⁷⁷

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}, \text{ dengan } x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maks}} \times 4$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = rata-rata akhir

x_i = nilai uji masing-masing validator

n = banyaknya aspek validasi

Berdasarkan hasil dari perhitungan analisis kevalidan produk terdapat kriteria validasi yaitu :

Tabel 3. 6 Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Valid	Tidak revisi
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup valid	Revisi sebagian
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang valid	Revisi sebagian dan pengkajian ulang materi
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak valid	Revisi total

Kriteria digunakan untuk menyatakan tingkat kevalidan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan untuk diuji cobakan. Produk yang mendapatkan nilai skor lebih dari 3,26, maka dinyatakan valid dan tidak melakukan revisi. Jika produk mendapat nilai skor 2,51- 3,26, maka

⁷⁷ Fitriani Nur Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika*.

dinyatakan cukup valid dan harus melakukan revisi sebagian. Jika produk mendapat nilai skor 1,76-2,5, maka dinyatakan kurang valid dan harus melakukan revisi sebagian serta pengkajian ulang materi. Jika produk mendapat nilai skor 1,00-1,76, maka dinyatakan tidak valid dan harus revisi total.

(b) Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil mengerjakan soal evaluasi *pretest-posttest* dengan jumlah soal 10 yang terdiri dari 3 soal cerita dan 7 soal essay. Analisis data yang digunakan untuk menghitung hasil belajar siswa yaitu teknik analisis deskriptif. Berikut rumus mencari nilai hasil belajar yang diperoleh siswa :

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maks}} \times 100$$

Berikut rumus menghitung rata-rata skor yang diperoleh satu kelas :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Rata-rata hitung

$\sum x$ = Jumlah skor semua siswa

N = Jumlah siswa atau banyak data

Berikut rumus menghitung presentase ketuntasan klasikal :

$$TB = \frac{\sum S \geq KKM}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

TB= Ketuntasan Belajar

$\sum S \geq KKM$ = jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih besar dari atau sama dengan KKM

Berdasarkan rumus menghitung hasil belajar tersebut dinyatakan bahwa setiap siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika proporsi jawaban benar siswa >65% dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas terdapat >85% siswa yang telah tuntas belajar.⁷⁸

(c) Analisis Angket Respon Siswa

Hasil respon siswa diperoleh dengan menghitung jumlah respon positif siswa terhadap pernyataan dari setiap aspek yang diberikan. Perhitungan skor menggunakan *rating scale* dengan kriteria skor sebagai berikut :⁷⁹

Tabel 3. 7 Skor Respon Siswa

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Berikut rumus menghitung persentase respon siswa terhadap kemenarikan produk adalah sebagai berikut :

⁷⁸ Andi Santoso, Octarina Hidayatus Sholikah, and Sri Pudjiwati, "Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2023): 54–68.

⁷⁹ Dr. Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban seluruh responden

$\sum x_1$ = Jumlah keseluruhan skor ideal

100% = Konstanta

Berdasarkan perhitungan nilai dari persentase analisis repon siswa berikut kategorinya :

Tabel 3. 8 Kriteria Respon Siswa terhadap Kemenarikan Produk

Rentang	Kualifikasi
85%≤RS<100%	Sangat menarik
70%≤RS<85%	Menarik
60%≤RS<70%	Cukup menarik
50%≤RS<60%	Kurang menarik
RS<50%	Tidak menarik

Respon siswa dinyatakan sangat menarik apabila persentase kemenarikan siswa lebih dari 85%. Jika persentase respon siswa terhadap kemenarikan produk sebesar 70%-85%, maka kriteria dinyatakan menarik. Jika persentase respon siswa terhadap kemenarikan produk sebesar 60%-70%, maka kriteria dinyatakan cukup menarik. Jika persentase respon siswa terhadap kemenarikan produk sebesar 50%-60%, maka kriteria produk dinyatakan kurang menarik. Jika persentase respon siswa terhadap kemenarikan produk kurang dari 50%, maka kriteria produk dinyatakan tidak menarik.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan produk berupa media konvensional pada matapelajaran matematika materi operasi hitung pembagian di kelas III, produk yang dihasilkan diberinama *chocolate shop*. Media dikemas dalam box yang dilengkapi dengan elemen partisipan produk berupa balok coklat dengan bentuk yang berbeda-beda, menggunakan nilai tempat, terdapat kartu soal dan kartu jawaban, serta dilengkapi dengan buku materi dan buku petunjuk penggunaan media. Penelitian dilaksanakan di MI Nurul Ulum Trenggalek yang beralamatkan di Jl.Mastrip Parakan Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur, dengan status sekolah swasta.

Pengembangan media *chocolate shop* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan tahapannya. Berikut tahapannya :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis peneliti melakukan kegiatan pra observasi dengan menggali informasi kepada wali kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek. Sekolah MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek menggunakan kurikulum 2013 untuk siswa kelas 1,2,3, dan 5 sedangkan siswa kelas 4 dan 6 menggunakan kurikulum merdeka. Peneliti juga melakukan observasi kepada siswa kelas III

dan memberikan angket gaya belajar siswa untuk menggali informasi tentang gaya belajar dari siswa kelas III di MI Nurul Ulum Trenggalek pada tanggal 29 September 2023. Berikut adalah hasil menggali informasi bersama ibu Mia wali kelas III adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Informasi Wali Kelas III

Peneliti	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan materi pembagian ?
Bu Mia wali kelas III	Iya saya menggunakan media belajar, saya menggunakan lidi atau benda yang ada disekitar siswa seperti batu kerikil untuk menghitung pembagian, tetapi hanya sebatas pada pembagian puluhan dengan jumlah yang kecil
Peneliti	Untuk pembagian ratusan, ibu menggunakan cara apa ?
Bu Mia wali kelas III	Saya mengajarkan pembagian dengan cara porogapit. Jadi awalnya saya menjelaskan kemudian mengajarkan porogapit dengan menjelaskannya di papan tulis
Peneliti	Bagaimana bu tanggapan siswa ketika mereka belajar menggunakan porogapit ?
Bu Mia wali kelas III	Mereka terlihat malas, tidak semangat dan merasa terbebani saat belajar pembagian ratusan karena mereka merasa sangat kesulitan. Terkadang ketika di kasih soal mereka tidak menjawab dan dibiarkan saja karena mereka kurang bisa pembagian. Ketika menggunakan porogapit mereka juga masih bingung, sehingga saya harus terus menuntun siswa ketika menghitung pembagian menggunakan porogapit.

Guru menggunakan bahan ajar berupa buku lks dan buku tematik. Berdasarkan hasil menggali informasi dengan wali kelas III bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar pembagian karena merasa kesulitan untuk melakukan pembagian. Media pembelajaran juga belum mampu menyampaikan konsep pembagian untuk bilangan ratusan dan hanya terbatas pada bilangan puluhan saja. Olehkarena itu peneliti melakukan pengembangan

media berupa media konvensional yang bernama *chocolate shop*. Media ini untuk menyampaikan konsep dasar pembagian mulai dari bilangan satuan, puluhan, maupun ratusan. Pembelajaran dengan menggunakan media ini juga dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan merencanakan media yang akan dikembangkan dan rancangan materi. Desain sebagai gambaran awal untuk mengembangkan media. Dalam tahapan ini dapat membuat *storyboard* untuk media dan materi. Tahapan perencanaan rancangan produk yaitu sebagai berikut :

a) Perancangan Materi

Media *chocolate shop* merupakan media konvensional untuk menyampaikan konsep dasar pembagian bilangan cacah ratusan. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat menentukan hasil bagi bilangan cacah tanpa sisa dengan benar. Berikut kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa :

Tabel 4. 2 KD dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	3.1.1	Menghitung pembagian bilangan cacah ratusan tanpa sisa	
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.1	Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan hitung pembagian dengan benar	

Penyusunan soal evaluasi untuk siswa setelah melaksanakan pembelajaran juga dibutuhkan. Untuk mengetahui bahwa dengan menggunakan

media *chocolate shop* materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Berikut daftar soal evaluasi beserta dengan jawabannya :

Tabel 4. 3 Soal dan Jawaban Evaluasi

No	Soal Evaluasi	Jawaban
1	Sebuah perkebunan memberikan 126 bibit pohon coklat untuk Udin dan 5 temanya. Pemilik perkebunan ingin memberikan bibit pohon coklat kepada 6 anak dengan jumlah yang sama banyak. Berapa bibit pohon coklat yang akan diterima oleh setiap anak?	21
2	Pak Dono memanen coklat 116 buah. Coklat-coklat akan dibagikan semua kepada tetangganya menggunakan keranjang, masing-masing keranjang berisi 4 buah. Maka berapakah banyak keranjang yang harus disiapkan pak Dono?	29
3	Sebuah toko menyediakan 270 seragam sekolah. Seragam tersebut dimasukkan kedalam 6 kotak dengan jumlah yang sama. Berapakah banyak seragam dalam setiap kotak?	45
4	$315 : 5 =$	63
5	$138 : 2 =$	69
6	$153 : 3 =$	57
7	$294 : 3 =$	98
8	$216 : 6 =$	36
9	$217 : 7 =$	31
10	$124 : 2 =$	62

b) Perancangan Media

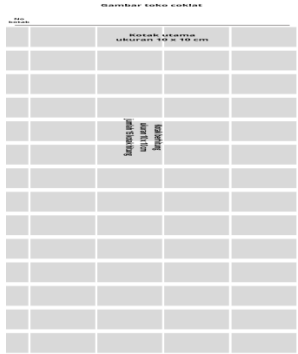
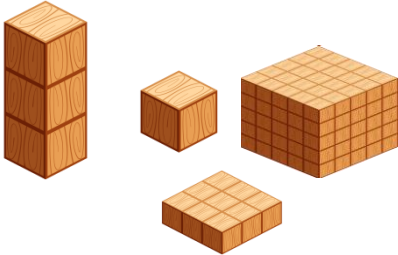
Perancangan media dapat dilakukan dengan membuat alur kerja media *chocolate shop* dalam pembelajaran. Rencana alur menggunakan media dalam pembelajaran pembagian bilangan cacah ratusan di kelas III MI Nurul Ulum Trenggalek dapat berupa RPP. Berikut rencana pelaksanaan pembelajaran :

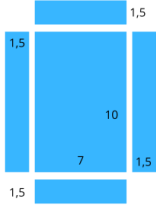
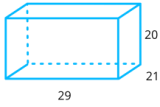
Tabel 4. 4 Rancangan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	1) Pembukaan kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (<i>Orientasi</i>) 2) Menanyakan kabar 3) Mengingatkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<i>Apersepsi</i>) 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Motivasi</i>)
Kegiatan Inti	1) Tanya jawab mengenai pembagian sebagai awal untuk anak mengingat pembagian ketika akan belajar pembagian 2) Memberikan pertanyaan random dan dijawab secara random 3) Mendemonstrasikan cara belajar menghitung pembagian dengan menggunakan <i>media chocolate shop</i> 4) Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk mencari kartu menu 5) Setelah siswa menyebar mencari kartu menu siswa berkumpul kembali bersama kelompoknya 6) Siswa menuju tempat pembuatan pesanan, siswa membuat sendiri pesannya dengan melakukan operasi hitung pembagian sesuai dengan pertanyaan pada kartu menu dengan menggunakan tempat berhitung yaitu benar hitung cepat 7) Setelah selesai membuat pesanan siswa akan mendapatkan jawaban dari pertanyaan kartu menu 8) Kemudian siswa menuju kasir untuk menunjukkan kartu menu dan mencari kartu order di kasir kemudian ditunjukkan kepada guru yang berperan sebagai kasir untuk mengkonfirmasi pesanan apakah sudah benar 9) Jika jawaban benar maka guru akan memberikan pesanan jika salah maka pembeli tidak mendapatkan pesanan 10) Kegiatan dilakukan secara bergantian 11) Siswa mengerjakan soal evaluasi
Kegiatan Penutup	1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab 2) Guru melakukan penilaian hasil kerja siswa 3) Guru melakukan penegasan ulang (menyimpulkan)

Menentukan bahan, ukuran, warna, serta desain juga masuk dalam perancangan media. Berikut rancangan media *chocolate shop* sebagai sketsa awal media yang dikembangkan :

Tabel 4. 5 Storyboard Media Chocolate Shop

Komponen Media Chocolate Shop	Keterangan
	Terdiri dari kotak utama untuk menentukan nilai tempat bilangan Kotak kecil sebagai tempat berhitung. Ukuran papan hitung 50 x 210 cm Menggunakan baner standar
	Memotong kayu dengan bentuk balok ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan sebagai media hitung terbuat dari kayu. Coklat ribuan dengan ukuran 10 x 10 x 10 cm, coklat ratusan dengan ukuran 10 x 10 x 1 cm, coklat puluhan dengan ukuran 10 x 1 x 10 cm. Coklat satuan dengan ukuran 1 x 1 x 1 cm.
	Ukuran kartu menu dan kartu order panjang 8,5 lebar 5,5 menggunakan art paper. Kartu terdiri dari kartu menu dan kartu order

	Kemasan kartu menu dan kartu order dengan ukuran 7 x 10 x 1,5 cm
	Kemasan balok kotak terbuat dari karton tebal dengan ukuran media 29 x 21 x 20 cm
	Buku materi dan buku petunjuk media <i>chocolate shop</i> menggunakan kertas ukuran A5

Media *chocolate shop* dirancang dengan komponen seperti kartu menu dan kartu order yang berisi soal, jawaban dan pembahasan. Media dengan menggunakan benda kongkret balok coklat yang terbuat dari kayu untuk memudahkan siswa berhitung dengan nilai tempat. Rancangan desain dan komponen media yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator agar mampu menyampaikan konsep dasar pembagian.

c) Menyusun Instrumen Uji Validasi Produk

Menyusun instrumen uji validasi produk yaitu instrumen validasi ahli materi, validasi untuk ahli media dan ahli pembelajaran. Penyusunan angket penilaian ketiga validator mengacu kepada penelitian terdahulu yang telah relevan dan dimodifikasi sesuai dengan pengembangan yang peneliti lakukan. Instrumen validasi ahli media disusun sebanyak 12 pertanyaan. Berikut deskripsi instrumen untuk validasi ahli media :

Tabel 4. 6 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan ukuran media <i>chocolate shop</i>				
2	Ketepatan pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar				
3	Ketepatan pemilihan bahan dasar media <i>chocolate shop</i>				
4	Ketepatan tata letak komponen media <i>chocolate shop</i>				
5	Ketepatan pemilihan gambar dan warna pada buku petunjuk				
6	Menggunakan huruf yang menarik dan mudah dibaca pada buku petunjuk				
7	Ketepatan ukuran balok sebagai alat hitung pada media <i>chocolate shop</i>				
8	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan				
9	Pemilihan warna dan desain pada bener hitung menarik				
10	Media aman dan tidak berbahaya untuk siswa				
11	Media mampu menyampaikan konsep dasar pembagian				
12	Menggunakan huruf yang menarik dan mudah dibaca pada kartu menu dan kartu order				

Angket validasi media bertujuan menilai media yang dikembangkan dari tampilan media, desain media, kemudahan dan keamanan penggunaan media, serta menilai kemenarikan dari media. Penggunaan bahasa dan tulisan yang menarik juga dinilai sehingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media belajar.

Instrumen untuk validasi materi terdiri dari 11 pertanyaan. Berikut deskripsi instrumen validasi untuk ahli materi :

Tabel 4. 7 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media mampu menyampaikan konsep dasar pembagian				
2	Kesesuaian komponen media dengan materi				
3	Soal evaluasi sesuai dengan isi materi yaitu pembagian bilangan cacah ratusan tanpa sisa				
4	Soal evaluasi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				
5	Materi disajikan secara jelas dan sederhana				
6	Ketepatan materi dengan media <i>chocolate shop</i>				
7	Menarik minat siswa dalam belajar pembagian				
8	Sistematika penyajian materi runtut				
9	Nilai tempat membantu memudahkan dalam menyampaikan konsep pembagian				
10	Pembahasan pada kartu order sesuai dengan konsep dasar pembagian dengan menggunakan nilai tempat				
11	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				

Angket validasi materi bertujuan menilai kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan. Penilaian pada angket validasi materi memuat aspek materi yaitu kesesuaian materi, materi didukung dengan ketepatan media, konsep yang disajikan jelas dan logis. Aspek bahasa memuat penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Aspek evaluasi memuat kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran. Kejelasan materi juga menjadi bagian penilaian dalam angket validasi materi.

Instrumen untuk validasi ahli pembelajaran terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut deskripsi instrumen validasi untuk ahli pembelajaran:

Tabel 4. 8 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				
2	Media <i>chocolate shop</i> dan petunjuk penggunaan mudah dipahami				
3	Media <i>chocolate shop</i> sesuai dengan karakteristik siswa				
4	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan oleh siswa maupun guru				
5	Media <i>chocolate shop</i> sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran pembagian				
6	Media <i>chocolate shop</i> membantu guru menyampaikan konsep dasar pembagian kepada siswa				
7	Media <i>chocolate shop</i> memotivasi belajar siswa				
8	Media <i>chocolate shop</i> dapat digunakan secara individu maupun kelompok				
9	Media pembelajar menambah variasi guru dalam melakukan pembelajaran pembagian				
10	Media <i>chocolate shop</i> menarik digunakan dalam pembelajaran operasi hitung pembagian				

Angket validasi pembelajaran bertujuan menilai media dari aspek kesesuaian media dengan materi yaitu pembagian bilangan cacah ratusan, kemenarikan media untuk pembelajaran, kenyamanan dan kemudahan media yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran pembagian.

- d) Menyusun instrumen respon siswa dengan tujuan mengetahui kemenarikan siswa terhadap *chocolate shop*. Angket respon siswa terdiri dari 11 pertanyaan. Berikut deskripsi angket respon siswa :

Tabel 4. 9 Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1 (Tidak Setuju)	2 (Kurang Setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat Setuju)
1	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan				
2	Saya senang belajar menghitung pembagian dengan media <i>chocolate shop</i>				
3	Tampilan media <i>chocolate shop</i> menarik minat saya untuk belajar pembagian				
4	Petunjuk penggunaan media <i>chocolate shop</i> jelas dan mudah dipahami				
5	Media <i>chocolate shop</i> membantu saya melakukan hitung pembagian bilangan ratusan				
6	Media <i>chocolate shop</i> membantu menghitung pembagian menjadi lebih mudah				
7	Desain, warna dan komponen dalam media <i>chocolate shop</i> menarik				
8	Media <i>chocolate shop</i> memotivasi saya untuk belajar pembagian ratusan				
9	Saya terbantu ketika belajar pembagian dengan media <i>chocolate shop</i>				
10	Saya mampu menyelesaikan soal pembagian dengan menggunakan media <i>chocolate shop</i>				
11	Saya menemukan kata-kata sulit dalam media <i>chocolate shop</i>				

Angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemenarikan media yang dikembangkan berdasarkan respon siswayang diberikan. Instrumen angket respon memuat penilaian kemenarikan media, kemudahan penggunaan media, motivasi untuk siswa, kejelasan bahasa dan petunjuk dalam media serta kemudahan penggunaan media.

3. *Development* (Pengembangan)

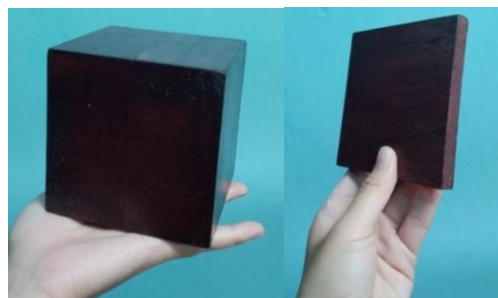
a. Langkah-langkah Pengembangan Media *Chocolate Shop*

Tahap pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi segala sesuatu produk yang dipilih. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan media *chocolate shop* :

- 1) Memotong balok coklat yang terdiri dari balok coklat ribuan dengan ukuran (10 x 10 x 10 cm). Balok coklat ratusan dengan ukuran (10 x 10 x 1 cm). Balok coklat puluhan dengan ukuran (10 x 1 x 1 cm). Balok coklat satuan dengan ukuran (1 x 1 x 1 cm) kemudian dicat menggunakan cat kayu warna coklat tua.



Gambar 4. 1 Balok Coklat Satuan dan Puluhan



Gambar 4. 2 Balok Coklat Ribuan dan Ratusan

- 2) Mendesain bener hitung cepat menggunakan canva. Bener didesain dengan ukuran (220 x 50 cm) menggunakan jenis bener standar.



Gambar 4. 3 Bener Hitung Nilai Tempat

- 3) Mendesain kemasan kartu dan box. Kemasan kartu dibuat dengan ukuran (10 x 7 x 1,5 cm) dengan jenis gambar glosi. Box terbuat dari kertas *hard box* dibuat dengan ukuran (29 x 21 x 20 cm). Desain gambar pada box didesain menggunakan canva.



Gambar 4. 4 Box Chocolate Shop



Gambar 4. 5 Kemasan Kartu

- 4) Mendesain kartu menu yang berisi pertanyaan dan kartu order yang berisi jawaban serta pembahasan. Ukuran kartu dengan panjang 8,5 cm dan lebar 5,5 cm. Desain kartu menggunakan canva.



Gambar 4. 6 Kartu Menu dan Kartu Order

- 5) Menyusun buku materi dan buku petunjuk. Buku materi berisi tentang mengerjakan operasi pembagian ratusan dengan menggunakan nilai tempat pada media *chocolate shop*. Buku petunjuk berisi keterangan komponen-komponen yang ada pada media *chocolate shop* dan langkah-langkah menghitung pembagian dengan operasi pembagian



Gambar 4. 7 Buku Materi



Gambar 4. 8 Buku Petunjuk

- 6) Melaksanakan uji validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dan melaksanakan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan.
- 7) Merancang soal evaluasi terdiri dari 10 pertanyaan essay 3 pertanyaan soal cerita dan 7 soal biasa

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan persiapan terhadap guru dan siswa untuk mendukung pembelajaran menggunakan media. Proses persiapan terhadap guru dan siswa dilakukan uji coba perorangan terdiri dari 2 siswa yang diambil secara acak dilakukan pada tanggal 18 Mei 2024. Persiapan dilakukan dengan melakukan pengenalan media dan cara mengoperasikan media. Uji coba kedua terhadap kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024. Uji coba ketiga yaitu uji coba kelompok besar dilakukan kepada siswa sebanyak 20 siswa pada tanggal 6 Juni 2024.

Media pembelajaran diimplementasikan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama siswa diberikan soal pembagian untuk dikerjakan. Setelah selesai mengerjakan peneliti menjelaskan pembagian, bahwa pembagian merupakan pengurangan yang dilakukan secara berulang-ulang. Kemudian peneliti mengenalkan media *chocolate shop* kepada siswa dan menjelaskan tahapan menggunakan media *chocolate shop* sebagai media hitung pembagian. Masing-masing siswa diperintahkan untuk mencoba menggunakan media. Jadi pertemuan pertama dua jam pelajaran digunakan untuk mengerjakan soal pembagian sebelum menggunakan media dan demonstrasi cara menggunakan media *chocolate shop*. Pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan melakukan pembagian dengan media *chocolate shop*. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *chocolate shop* peneliti memberikan 10 soal evaluasi dan pengisian angket respon siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kemenarikan siswa terhadap media *chocolate shop* dalam pelajaran matematika materi operasi pembagian. Berikut hasil pengerjaan soal evaluasi yang dilakukan oleh siswa :

Tabel 4. 10 Nilai Evaluasi Siswa

No	Nama	Nilai	
		Sebelum penggunaan media	Setelah menggunakan media
1.	AFA	50	80
2.	AWU	70	100
3.	ACS	50	80
4.	ANS	40	70
5.	ANSO	40	70
6.	ANY	40	90
7.	ANA	20	80
8.	BASA	40	80
9.	ESY	30	70
10.	EALV	50	70
11.	FIM	40	80
12.	FAH	10	70
13.	FSD	40	90
14.	HIB	20	70
15.	HZAF	20	90
16.	LIT	10	70
17.	AZI	50	90
18.	NAA	20	70
19.	VS	60	80
20.	ZAR	20	80
ΣX		720	1580
X		36	79

Berdasarkan hasil pengerjaan soal evaluasi sebelum menggunakan media nilai terendah yaitu 10 dan nilai paling tinggi yaitu 70. Sebanyak 19 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dengan presentase 95%. KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70. Semua siswa mengalami peningkatan nilai. Siswa yang memperoleh nilai 70 terdiri dari 40%. Siswa yang mendapatkan nilai 80 yaitu 35%. Siswa yang mendapatkan nilai 90 yaitu 20%, dan siswa yang mendapatkan nilai 100 yaitu 5%. Perolehan nilai tertinggi yaitu 100 didapatkan oleh 1 siswa. Nilai 90 didapatkan oleh 4 siswa, nilai 80 didapatkan 7 siswa, nilai 70 didapatkan oleh 8 siswa. Setelah menggunakan media *chocolate shop* nilai terendah siswa adalah 70 sedangkan nilai tertinggi siswa

adalah 100. Rata-rata nilai siswa keseluruhan sebelum menggunakan media 36, sedangkan setelah siswa menggunakan media nilai evaluasi siswa yaitu 79.

Berdasarkan tabel 4.10 Nilai siswa mengalami peningkatan pada hasil rata-rata yaitu sebelum menggunakan media *chocolate shop* nilai siswa di bawah KKM dan setelah menggunakan media *chocolate shop* berada di atas KKM. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media. Kendala yang dialami siswa selama melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *chocolate shop* yaitu keterbatasan jumlah media sehingga siswa harus menunggu dan saling bergantian ketika menggunakan media *chocolate shop* secara mandiri sedangkan secara kelompok tidak masalah.

Analisis data presentase ketuntasan klasikal sebelum menggunakan media *chocolate shop*

$$TB = \frac{1}{20} \times 100\% = 5\%$$

Analisis data presentase ketuntasan klasikal setelah menggunakan media *chocolate shop*

$$TB = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek dalam materi pembagian sebelum menggunakan media siswa secara keseluruhan yang memahami dan mampu menyelesaikan soal evaluasi sebanyak satu orang sehingga ketuntasan klasikal sebelum menggunakan media yaitu 5%. Setelah menggunakan media *chocolate shop* presentase ketuntasan klasikal siswa menjadi 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan lebih besar atau sama

dengan KKM. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media *chocolate shop* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi peneliti melakukan analisis data dari angket validasi media, validasi materi, validasi ahli pembelajaran, dan juga data dari respon siswa. Validasi media *chocolate shop* bertujuan untuk menilai kevalidan media dan juga respon siswa terhadap kemenarikan media *chocolate shop* sebagai media hitung pembagian bilangan cacah ratusan.

Evaluasi dilakukan sebelum media diterapkan dan setelah penerapan media. Sebelum diuji coba media *chocolate shop* di validasikan kepada para ahli dan direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli sampai media dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek.

b. Analisis Data Uji Produk

Validasi kepada tiga validator ahli dilakukan sebelum uji coba dilapangan dan melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Data validasi diperoleh dari tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dilaksanakan mulai tanggal 3 April 2024 sampai 4 Mei 2024.

Berikut data validasi :

1) Validasi ahli media

Berikut merupakan hasil data penilaian validasi dari ahli media setelah direvisi disajikan pada Tabel 4.11

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	Kategori
1.	Ketepatan pemilihan ukuran media <i>chocolate shop</i>	3	4	Baik
2.	Ketepatan pemilihan gambar dan warna pada buku petunjuk	4	4	Sangat Baik
3.	Ketepatan pemilihan bahan dasar media <i>chocolate shop</i>	3	4	Baik
4.	Ketepatan pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar	4	4	Sangat Baik
5.	Ketepatan tata letak komponen media <i>chocolate shop</i>	4	4	Sangat Baik
6.	Ketepatan ukuran balok sebagai alat hitung media <i>chocolate shop</i>	3	4	Baik
7.	Media aman dan tidak berbahaya untuk siswa	4	4	Sangat Baik
8.	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan	4	4	Sangat Baik
9.	Media mampu menyampaikan konsep dasar pembagian	4	4	Sangat Baik
10.	Menggunakan huruf yang menarik dan memudahkan dibaca pada buku petunjuk	4	4	Sangat Baik
11.	Menggunakan huruf yang menarik dan mudah dibaca pada kartu menu dan kartu order	4	4	Sangat Baik
12.	Pemilihan warna dan desain bener hitung menarik	3	4	Baik
Jumlah Skor (X_i)		44	48	Valid

Analisis data :

$$X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 4$$

$$X_i = \frac{44}{48} \times 4 = 3,66$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa hasil nilai akhir oleh validator yaitu 3,66 dengan kriteria kelayakan valid dan tidak perlu

dilakukan revisi. Terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan berikut

kritik dan saran :

Tabel 4. 12 Tabel Kritik dan Saran Validator Media

Validator Ahli	Kritik dan saran
Validator ahli media Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd	Media menarik tetapi perlu dibenahi pada bagian 1) <i>Cover box</i> , buku pedoman, cover kemasan kartu dicantumkan identitas pengembang, instansi, dan kelas 2) Buku materi dengan buku petunjuk penggunaan media dipisah 3) Ditambahkan gambar balok secara nyata dan komponen-komponen pendukungnya beserta dengan penjelasan kegunaan pada buku petunjuk 4) Konsisten dalam penggunaan huruf antara kartu dengan kemasan kartu

2) Validasi ahli materi

Berikut merupakan hasil data penilaian validasi dari ahli materi setelah direvisi disajikan pada Tabel 4.13

Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Validator Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	Kategori
1.	Media mampu menyampaikan konsep dasar pembagian	3	4	Baik
2.	Kesesuaian komponen media dengan materi	3	4	Baik
3.	Soal evaluasi sesuai dengan isi materi yaitu pembagian bilangan cacah ratusan tanpa sisa	3	4	
4.	Soal evaluasi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	3	4	Baik
5.	Materi disajikan secara jelas dan sederhana	3	4	Baik
6.	Ketepatan materi dengan media <i>chocolate shop</i>	3	4	Baik
7.	Menarik minat siswa dalam belajar pembagian	3	4	Baik
8.	Sistematika penyajian materi runtut	3	4	Baik
9.	Nilai tempat membantu memudahkan dalam	3	4	Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	Kategori
10.	menyampaikan konsep pembagian Pembahasan pada kartu order sesuai dengan konsep dasar pembagian dengan menggunakan nilai tempat	2	4	Kurang
11.	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami	4	4	Sangat baik
Jumlah Skor (X_i)		33	44	Cukup valid

Analisis data :

$$X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 4$$

$$X_i = \frac{33}{44} \times 4 = 3$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui bahwa hasil nilai akhir oleh validator yaitu 3 dengan kriteria kelayakan cukup valid dan perlu dilakukan revisi sebagian. Terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan berikut kritik dan saran :

Tabel 4. 14 Tabel Kritik dan Saran Validator Ahli Maeri

Validator Ahli	Kritik dan saran
Validator ahli materi Ibu Arini Mayan Fa'ani, M.Pd	1. Alur pembelajaran menggunakan media <i>chocolate shop</i> dibuat lebih jelas 2. Dilengkapi soal evaluasi 3. Soal evaluasi dibuat berbeda dengan soal yang ada pada media

3) Validasi pembelajaran

Berikut merupakan hasil data penilaian validasi dari ahli pembelajaran setelah direvisi disajikan pada Tabel 4.15

Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Validator Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	Kategori
1.	Media sesuai dengan kompetensi dasar dn tujuan pembelajaran	4	4	Sangat baik
2.	Media <i>chocolate shop</i> dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3	4	Baik
3.	Media <i>chocolate shop</i> sesuai dengan karakteristik siswa	3	4	Baik
4.	Media <i>chocolate shope</i> mudah digunakan oleh siswa maupun guru	4	4	Sangat baik
5.	Media <i>chocolate shop</i> sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran pembagian	3	4	Baik
6.	Media <i>chocolate shop</i> membantu guru menyampaikan konsep dasar pembagian kepada siswa	3	4	Baik
7.	Media <i>chocolate shop</i> memotivasi belajar siswa	4	4	Sangat baik
8.	Media <i>chocolate shop</i> dapat digunakan secara individu maupun kelompok	3	4	Baik
9.	Media belajar menambah variasi guru dalam melakukan pembelajaran pembagian	4	4	Sangat baik
10.	Media <i>chocolate shop</i> menarik digunakan untuk belajar operasi hitung pembagian	4	4	Sangat baik
Jumlah Skor (X_i)		35	40	

Analisis data :

$$X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 4$$

$$X_i = \frac{35}{40} \times 4 = 3,5$$

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran diketahui bahwa hasil nilai akhir oleh validator yaitu 3,5 dengan kriteria kelayakan valid dan tidak diperlukan melakukan revisi. Terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan berikut kritik dan saran :

Tabel 4. 16 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran

Validator Ahli		Kritik dan saran
Validator pembelajaran	ahli Ibu Mia Zulfatul Mustafidah, M.Pd	Soal dibuat lebih simpel agar konsep dasar pembagian dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik

3) Respon siswa

Uji coba media yang melibatkan 20 siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *chocolate shop* yang telah peneliti kembangkan. Respon siswa diketahui dengan cara memberikan angket kepada siswa. Angket respon siswa terdiri dari empat skala penilaian yaitu 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju). Adapun respon siswa terhadap kemenarikan media *chocolate shop* dalam pelajaran pembagian bilangan cacah ratusan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 17 Hasil Respon Siswa

No	Nama	Skor Item Pertanyaan												Skor	Σ Skor	Nilai (%)	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	AFA	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	42	48	87,5	Sangat Menarik
2	AWUH	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	40	48	83,3	Menarik
3	ACS	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	44	48	91,6	Sangat Menarik
4	ANS	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	39	48	81,25	Menarik
5	ANSO	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	39	48	81,25	Menarik
6	ANY	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	36	48	75	Menarik
7	ANA	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	41	48	84,4	Menarik
8	BASA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	48	75	Menarik
9	ESY	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	39	48	81,25	Menarik
10	EALV	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	46	48	95,83	Sangat Menarik
11	FIM	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	46	48	95,83	Sangat Menarik
12	FAH	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	40	48	83,3	Menarik
13	FSD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47	48	97,9	Sangat Menarik
14	HIB	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	41	48	85,41	Sangat Menarik
15	HZAF	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	41	48	85,41	Sangat Menarik
16	LIT	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48	100	Sangat Menarik
17	AZI	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	42	48	87,5	Sangat Menarik
18	NAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48	100	Sangat Menarik
19	VS	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	44	48	91,6	Sangat Menarik
20	ZAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48	100	Sangat Menarik
Skor		73	70	71	68	74	69	73	70	73	67	69	75				
Skor Maksimal		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80				
Nilai %		91	88	89	85	93	86	91	88	91	84	86	94				
Jumlah Keseluruhan														847	960	88,22	Sangat Menarik

Analisis data :

$$P = \frac{847}{960} \times 100\%$$

$$P = 88,22 \%$$

Berikut analisis data dari setiap butir pertanyaan yang terdapat pada angket respon kemenarikan siswa terhadap media *chocolate shop* yang terdiri dari 12 pertanyaan:

- 1) Respon siswa yang pertama pada pernyataan *media chocolate shop mudah digunakan* memperoleh nilai 91% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai motivasi pengoperasian media *chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 2) Respon siswa yang kedua pada pernyataan *saya senang belajar menghitung pembagian dengan media chocolate shop* memperoleh nilai 88% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai motivasi pengoperasian media *chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 3) Respon siswa yang ketiga pada pertanyaan *tampilan media chocolate shop menarik minat saya untuk belajar pembagian* memperoleh nilai 89% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai tampilan media *chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 4) Respon siswa yang keempat pada pernyataan *petunjuk penggunaan media chocolate shop jelas dan mudah dipahami* memperoleh nilai 85% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai tampilan media *chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.

- 5) Respon siswa yang kelima pada pernyataan *media chocolate shop membantu saya melakukan hitung pembagian ratusan menjadi lebih mudah* memperoleh nilai 93% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai motivasi pengoperasian *media chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 6) Respon siswa yang keenam pada pernyataan *belajar menggunakan media chocolate shop membuat saya menjadi lebih memahami materi pembagian* memperoleh nilai 86% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai materi pada *media chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 7) Respon siswa yang ketujuh pada pernyataan *desain warna dan komponen dalam media chocolate shop menarik* memperoleh nilai 91% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai tampilan *media chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 8) Respon siswa yang kedelapan pada pernyataan *media chocolate shop memotivasi saya untuk belajar pembagian ratusan* memperoleh nilai 88% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai motivasi pengoperasian *media chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 9) Respon siswa yang kesembilan pada pernyataan *saya terbantu ketika belajar pembagian dengan media chocolate shop* memperoleh nilai 91% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai tampilan *media chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.
- 10) Respon siswa yang kesepuluh pada pernyataan *saya mampu menyelesaikan soal pembagian dengan menggunakan media chocolate*

shop memperoleh nilai 84% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai materi pada media *chocolate shop* menurut siswa menarik.

11) Respon siswa yang kesebelas pada pernyataan *kalimat dalam kartu menu, kartu order, buku materi, dan buku petunjuk mudah dipahami* memperoleh nilai 86% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian tampilan media *chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.

12) Respon siswa yang keduabelas pada pernyataan *belajar menggunakan media chocolate shop membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan* memperoleh nilai 94% dari siswa. Dengan demikian aspek penilaian mengenai motivasi pengoperasian media *chocolate shop* menurut siswa sangat menarik.

Berdasarkan tabel respon kemenarikan siswa dan hasil analisis kemenarikan produk bahwa sebanyak dua siswa dengan respon kemenarikan sebesar 75%, sebanyak tiga siswa dengan respon kemenarikan sebesar 81,25%, sebanyak dua siswa dengan respon kemenarikan sebesar 83,3%, sebanyak satu anak dengan respon kemenarikan sebesar 84,4%, sebanyak dua anak dengan respon siswa 85,41%, sebanyak dua siswa dengan respon kemenarikan sebesar 87,5%, sebanyak dua siswa dengan respon kemenarikan sebesar 91,6%, sebanyak dua siswa dengan respon kemenarikan 95,8%, sebanyak satu anak dengan respon kemenarikan sebesar 97,9%, dan sebanyak tiga siswa dengan respon kemenarikan sebesar 100%.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari keseluruhan siswa dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 9 siswa, dan siswa perempuan berjumlah 11 siswa di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek

secara keseluruhan memberikan respon kemenarikan terhadap media *chocolate shop* yang dikembangkan oleh peneliti dengan presentase 88% dengan kriteria sangat menarik.

Berikut merupakan kritik dan saran yang diberikan oleh siswa untuk media *chocolate shop* :

Tabel 4. 18 Kritik dan Saran Siswa

No	Nama	Kritik dan saran
1	2	3
1.	AFZ	Saya sangat senang menggunakan media <i>chocolate shop</i>
2.	AWUH	Sangat menari, mudah dipahami, memudahkan cara pembagian dan sangat menyenangkan
3.	ACS	<i>Chocolate shop</i> membuat saya semangat untuk belajar pembagian dan saya sangat senang memakai <i>chocolate shop</i> karena bisa belajar dan bermain
4.	ANS	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan dalam pembagian
5.	ANSO	Baik
6.	ANY	Saya jadi mengerti dan memahami pembagian dengan menggunakan media <i>chocolate shop</i>
7.	ANA	Apik bagus
8.	BASA	Sangat bagus dan seru, mudah dipahami
9.	ESY	Mudah dan menyenangkan
10.	EALV	Bisa memahami pembagian dengan seru dan bisa pakai balok coklat ribuan,ratusan,puluhan dan satuan, sangat seru bagi pelajar seperti aku
11.	FIM	Baik
12.	FAH	Menarik dan mudah sekali untuk belajar
13.	FSD	Mudah dipahami dan tidak sulit untuk dipahami, bisa membagi ratusan, puluhan, satuan
14.	HIB	Menarik dan mudah sekali untuk saya menyelesaikan soal pembagian
15.	HZAF	Membantu saya menyelesaikan soal pembagian dengan mudah
16.	LIT	Sangat menarik minat saya untuk belajar pembagian
17.	AZI	Saya sangat suka dengan media <i>chocolate shop</i> membuat belajar semakin menyenangkan dan bisa memahami materi pembagian dan saya terbantu karena media <i>chocolate shop</i> mampu menyelesaikan pembagian, dan proses belajar menjadi senang dan gembira
18.	NAA	Mudah dipahami, seru, seperti bermain jual beli
19.	VS	Senang dan lebih cepat
20.	ZAR	Media <i>chocolate shop</i> sangat seru dan mudah mengerjakannya

Berdasarkan kritik dan saran dari siswa dapat diambil kesimpulan bahwa media *chocolate shop* mudah digunakan, membuat siswa memahami pembagian yang sebelumnya dianggap sulit menjadi mudah, membantu siswa dalam menyelesaikan soal pembagian. Pembelajaran dengan menggunakan media *chocolate shop* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Berdasarkan pemaparan data media layak digunakan dilapangan.

c. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan mengacu pada arahan, lritik dan saran yang diberikan oleh validator. Revisi produk dilakukan agar media *chocolate shop* memiliki kualitas yang lebih baik. Berikut hasil revisis media sesuai dengan saran validator :

1. Validator Media

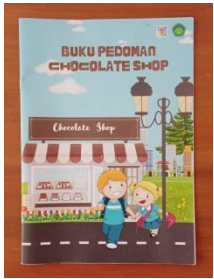
Validasi media dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang bergelar S-2. Tahap validasi awal, validator memberikan kritikan dan saran terhadap media *chocolate shop*. Adapun kritik dan saran yang diberikan yaitu:

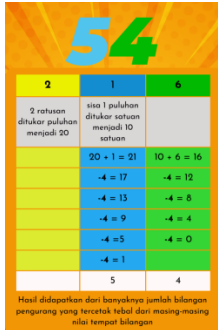
- 1) Cover box, buku pedoman, cover kemasan kartu dicantumkan identitas pengembang, isntansi, dan kelas
- 2) Buku materi dengan buku petunjuk penggunaan media dipisah
- 3) Ditambahkan gambar balok secara nyata dan komponen-komponen pendukungnya beserta dengan penjelasan kegunaan pada buku pentunjuk

- 4) Konsisten dalam penggunaan huruf antara kartu dengan kemasan kartu.

Berikut hasil revisi media berdasarkan kritikan dan saran dari validator ahli media :

Tabel 4. 19 Hasil Revisi Media Berdasarkan Penilaian Validator Media

Perbaikan Produk		
Keterangan	Sebelum	Sesudah
Cover box, buku pedoman, buku petunjuk, kemasan kartu belum tercantum identitas, instansi dan kelas		
Buku materi dengan buku petunjuk penggunaan di pisah		
Ditambahkan gambar balok secara nyata dan komponen-komponen pendukung		

beserta dengan penjelasan kegunaan pada buku petunjuk		 
Konsistensi penggunaan huruf pada kartu dan kemasan kartu	 	 

Berdasarkan hasil revisi media diatas revisi pada box dan sampul buku materi dan petunjuk serta kemasan kartu sebagai identitas media yang dikembangkan agar tidak diambil pihak lain atas kepemilikan produk yang dikembangkan. Penambahan gambar balok coklat secara nyata sebagai panduan untuk siswa agar mampu membedakan bentuk balok coklat yang

digunakan. Penggunaan tulisan yang konsisten agar pengguna tidak kesulitan menggunakan media.

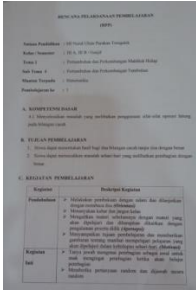
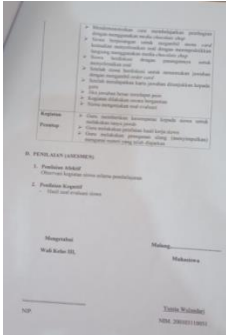
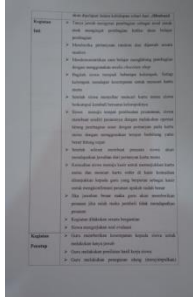
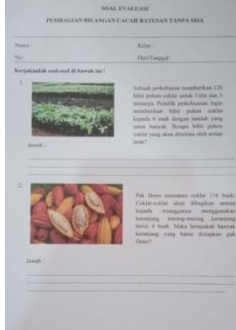
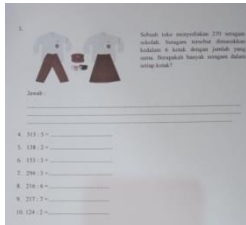
2. Validator Materi

Validasi media dilakukan oleh dosen program studi Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang bergelar S-2. Tahap validasi awal, validator memberikan kritikan dan saran terhadap materi *chocolate shop*. Adapun kritik dan saran yang diberikan yaitu :

- a. Alur pembelajaran menggunakan media *chocolate shop* dibuat lebih jelas
- b. Soal evaluasi dibuat berbeda dengan soal yang ada pada media

Berikut hasil revisi materi berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi ditunjukkan pada Tabel 4.20

Tabel 4. 20 Hasil Revisi berdasarkan Penilaian Vaidator Materi

Perbaikan Produk		
Keterangan	Sebelum	Sesudah
1	2	3
Alur pembelajaran menggunakan <i>chocolate shop</i> dibuat lebih jelas	 	
Soal evaluasi dibuat berbeda dengan soal yang ada pada media	 	 

Berdasarkan hasil revisi media diatas revisi pada bagian alur pembelajaran dengan tujuan agar alur kegiatan pembelajaran lebih jelas dan memudahkan guru serta siswa saat pembelajaran. Soal evaluasi di buat

berbeda agar siswa lebih paham materi pembagian karena banyak berlatih menyelesaikan soal.

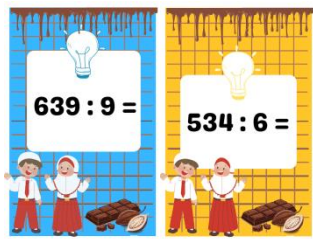
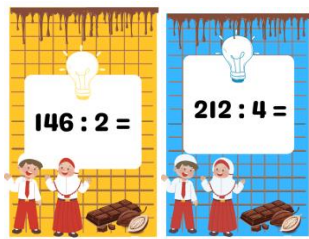
3. Validator Pembelajaran

Validasi pembelajaran dilakukan oleh wali kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang bergelar sarjana pendidikan strata satu (S-1) ibu Mia Zulfatul Mustafidah, S.Pd. Tahap validasi awal, validator memberikan kritikan dan saran terhadap pembelajaran dengan menggunakan *chocolate shop*. Adapun kritik dan saran yang diberikan yaitu :

- a. Soal dibuat lebih simpel agar konsep dasar pembagian dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

Berikut hasil revisi berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 4.21

Tabel 4. 21 Hasil Revisi Berdasarkan Penilaian Validator Pembelajaran

Perbaikan Produk		
Keterangan	Sebelum	Sesudah
Soal dibuat lebih simpel agar konsep dasar pembagian dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik		

Berdasarkan hasil revisi pada bagian soal, soal dibuat lebih mudah pada angka ratusan paling maksimal empat ratus karena siswa kelas tiga belum melakukan pembagian di atas empat ratus.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi Pembagian Bilangan Cacah Ratusan

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat digunakan siswa untuk belajar yang membantu menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa terhadap proses pembelajaran.⁸⁰ Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dilapangan bahwa siswa kurang tertarik dalam pelajaran matematika materi pembagian karena merasa kesulitan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *chocolate shop* dalam pembelajaran matematika bertujuan menyampaikan konsep pembagian yaitu pengurangan secara berulang dengan menggunakan nilai tempat. Penggunaan media *chocolate shop* berdasarkan fungsinya yaitu memanipulasi benda untuk menampilkan kembali sesuatu yang bersifat abstrak menjadi konkret.⁸¹ Penggunaan media dalam pembelajaran matematika untuk merangsang minat dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar matematika.⁸²

Penelitian dan pengembangan media *chocolate shop* menggunakan penelitian ADDIE. Penggunaan metode ADDIE dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti karena sesuai dengan kebutuhan penelitian yang

⁸⁰ Nasaruddin, "Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika."

⁸¹ Suciati et al., *Media Pembelajaran Matematika Teori Dan Aplikasi Pada Matematika Sekolah Dasar*.

⁸² Nasaruddin, "Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika."

dilakukan. Filosofi pendidikan penerapan ADDIE adalah pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif, sehingga ADDIE cocok untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.⁸³ Metode ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Tahap analisis melakukan analisis permasalahan bahwa di MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang terdiri dari 20 siswa. Siswa mengalami kesulitan mengerjakan soal pembagian bilangan ratusan sehingga siswa malas saat pembelajaran matematika materi pembagian. Perilaku siswa menunjukkan sikap yang merasa terbebani, mengeluh, kurang bersemangat, dan terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan soal pembagian yang diberikan oleh guru. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, aktif bergerak, senang bekerja kelompok, dan juga senang mengikuti apa yang dilihat atau memperagakan secara langsung.⁸⁴ Rentan usia anak sekolah dasar 7-12 tahun dalam tahap operasional konkret sedangkan pelajaran matematika yang sifatnya abstrak membutuhkan peran guru untuk mampu menyampaikan materi dari konkret ke abstrak serta cara penyampaian yang menyenangkan agar mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar.⁸⁵

Tahap desain merancang materi dan media. Rancangan media dibuat *storyboard*. Rancangan materi terdiri dari KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran. Rancangan media terdiri dari desain warna, tulisan, gambar,

⁸³ Branch, *Desain Instruksional : Pendekatan ADDIE*.

⁸⁴ Syahril and Najwa, "Pengembangan Media Manipulatif Ramah Lingkungan Pada Perkalian Bilangan Bulat Dan Nilai Tempat."

⁸⁵ Isrok'atun and Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*.

serta ukuran media yang disesuaikan dengan materi. Media yang dibuat harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar, tujuan belajar, program belajar, dan karakteristik siswanya.⁸⁶ Siswa di Mi Nurul Ulum Parakan Trenggalek dominan memiliki gaya belajar visual dan kinestetik berdasarkan angket gaya belajar siswa yang diisi oleh siswa.

Tahap pengembangan melakukan proses mengembangkan media *chocolate shop* yang terdiri dari balok coklat ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan, kartu menu, kartu order, papan hitung cepat dengan menggunakan nilai tempat, buku materi, dan buku petunjuk kegunaan. Setelah media jadi media divalidasikan kepada validator media, materi, dan pembelajaran, yang kemudian dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Berikut hasil validasi dari validator :

1) Validator Media

Validasi media memuat aspek desain yang terdiri dari unsur media yang ditinjau dari komponen, bentuk dan ukuran, warna, proporsi media, kesesuaian bentuk dan gambar pada media, kemudahan akses oleh seluruh pengguna. Aspek pengoperasian meliputi kemudahan penggunaan media. Aspek ketepatan dan kejelasan terdiri dari ketertarikan median dan kelengkapan identitas media.⁸⁷ Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 3,66 dengan kriteria kelayakan valid dan tidak dilakukan revisi

⁸⁶ Johar, Risdianto, and Indriyati, "Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Di Kelas VII Smp Negeri 1 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql."

⁸⁷ Ummah, *Media Pembelajaran Matematika*.

2) Validator Materi

Validasi materi memuat aspek isi ketepatan materi, kemenarikan materi, kesesuaian materi, penyajian konsep secara jelas dan logis, dan materi didukung dengan media yang tepat. Aspek bahasa menilai penggunaan bahasa yang baik, benar dan jelas sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aspek evaluasi kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 3 dengan kriteria kelayakan yang cukup valid dan dilakukan revisi sebagian.

3) Validator Pembelajaran

Validasi pembelajaran memuat aspek tujuan memuat petunjuk penggunaan. Aspek strategi memuat kejelasan kegiatan, kemampuan media memotivasi siswa. Aspek evaluasi memuat kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, kejelasan petunjuk pengerjaan soal. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan skor 3,5 dengan kriteria kelayakan valid dan tidak dilakukan revisi.

Tahap implementasi melakukan persiapan terhadap guru dan siswa. guru mencoba menggunakan media yang peneliti kembangkan. Uji coba kecil kepada 2 siswa untuk dilakukan revisi, uji coba kedua dilakukan kepada 5 siswa untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan kemudian direvisi. Uji coba ketiga dilakukan setelah media direvisi media diuji cobakan kepada 20 siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemenarikan

media yang telah dikembangkan dengan cara menganalisis angket respon siswa.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi melakukan analisis data dari hasil angket ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon siswa. Berdasarkan hasil dari ketiga validator ahli setelah dilakukan revisi media, media dinyatakan valid dengan perolehan skor dari ahli media 3,66, ahli materi 3, dan ahli pembelajaran 3,5 sehingga diperoleh rata-rata skor dari ketiga validator ahli yaitu 3,38 kriteria kelayakan valid dan tidak dilakukan revisi. Adapun respon siswa terhadap kemenarikan media *chocolate shop* keseluruhan dalam kriteria sangat menarik dengan presentase 88%.

Dengan demikian pengembangan media *chocolate shop* dengan kategori kelayakan valid dan sangat menarik dapat menjadi solusi untuk pembelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah ratusan yang menarik dan menyenangkan. Ketika suatu proses pembelajaran dikemas dalam suasana yang menyenangkan, siswa akan dengan mudah menangkap makna dari pembelajaran itu sendiri tanpa siswa merasa bahwa mereka sedang belajar.⁸⁸

B. Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagaian Bilangan Cacah Ratusan

Penggunaan media *chocolate shop* dalam pembelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah ratusan bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam belajar konsep dasar pembagian dengan menggunakan media belajar manipulatif. Belajar bukan hanya sekedar

⁸⁸ Jiyanto et al., *Pendidikan & Pembelajaran Era Society 5.0*, ed. M.Pd M.Mansyur, Pertama (Pamekasan: ALIFBA MEDIA, 2024), <https://www.researchgate.net/publication/380069492>.

mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.⁸⁹ Hasil yang dicapai dalam belajar berbentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes.⁹⁰ Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *chocolate shop* hanya satu siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM. Nilai tertinggi yaitu 70 sesuai KKM. Setelah menggunakan media *chocolate shop* nilai siswa mengalami peningkatan 100% semua siswa mendapat nilai sama dengan atau lebih dari KKM. Ketuntasan klasikal sebelum menggunakan media yaitu 5%. Setelah menggunakan media *chocolate shop* presentase ketuntasan klasikal siswa menjadi 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan lebih besar atau sama dengan KKM. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media *chocolate shop* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kemenarikan Media *Chocolate Shop* pada Materi Pembagian Bilangan Cacah Ratusan

Media *chocolate shop* yang telah di validasi dan dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli, selanjutnya di uji cobakan kepada siswa MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 9 siswa dan siswa perempuan terdiri dari 11 siswa. Uji coba media dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap kemenarikan media *chocolate shop* yang diperoleh dari pengisian angket yang dibagikan kepada siswa. Salah satu cara

⁸⁹ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

⁹⁰ Kartinah, Kresnadi, and Syamsiati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Konkret Di Sekolah Dasar."

mengatahui respon siswa terhadap produk pendidikan yang dikembangkan adalah melalui lembar angket yang diberikan kepada siswa.⁹¹

Media *chocolate shop* termasuk media manipulatif yaitu segala benda atau alat bantu pelajaran yang dapat dilihat dan disentuh, didengar dan dirasakan yang dapat digunakan oleh guru pada pembelajaran matematika untuk kemudahan siswa memahami konsep dan prosedur matematika.⁹² Pengembangan media manipulatif disekolah dasar dalam pelajaran matematika dibutuhkan karena tahap berfikir siswa sekolah dasar yang bersifat operasional konkret siswa akan lebih menghayati dan mudah memahami materi yang disampaikan guru. Media manipulatif yang menyenangkan adalah media yang mampu memfasilitasi belajar sambil bermain sehingga dapat menarik minat belajar siswa.⁹³ Penggunaan media manipulatif penyampaian konsep dasar perkalian dan pembagian dikelas rendah mampu menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi menyenangkan.⁹⁴

Kriteria penilaian kemenarikan produk meliputi aspek tampilan yaitu kemenarikan media pembelajaran, keterbacaan tulisan, keterbacaan gambar, kejelasan warna, ketepatan media sesuai dengan materi. Aspek materi yaitu kemudahan penggunaan media dan kejelasan uraian materi. Aspek motivasi

⁹¹ Nasir, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pecahan Di Kelas IV MI Al Azhar Kota Malang*.

⁹² Siti Khoiruli Ummah and Rizal Dian Azmi, "Konstruksi Konsep Matematika Melalui Pembuatan Media Manipulatif Terintegrasi Teknologi," *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 43, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2653>.

⁹³ dan Adrianus i Wayan Yuda Sukmana I Putu Pasek Suryana, IGN Yudi Hartawan, "Desain Media Manipulatif Pecahan Berbasis Montessori Untuk Sd Gugus Vi Kecamatan Baturiti," *Jurnal Widya Laksana* 8, no. 2 (2019): 125–38.

⁹⁴ Sugiarto, Anugrahana, and Aprinastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Ii Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori."

pengoperasian. Adapun hasil analisis dan paparan data dari butir pertanyaan pada angket respon siswa terhadap kemenarikan produk media *chocolate shop* secara keseluruhan presentase nilai rata-rata seluruh respon siswa sebesar 88,22% dengan kriteria produk yaitu sangat menarik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses pengembangan dan pemaparan data hasil uji coba produk *chocolate shop* diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *chocolate shop* untuk matapelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah ratusan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan enam tahapan yang dilakukan secara sistematis mulai dari tahap analisis, pengembangan, desain, implementasi, dan evaluasi. Produk *chocolate shop* divalidasikan kepada tiga ahli yaitu ahli media memperoleh nilai 3,66 dengan kriteria valid sehingga tidak revisi. Ahli materi memberikan nilai 3 dengan kriteria cukup valid dan membutuhkan revisi sebagian. Ahli pembelajaran memberikan nilai 3,5 dengan kriteria valid sehingga tidak membutuhkan revisi. Dengan demikian secara keseluruhan hasil validasi media *chocolate shop* kriteria valid dan tidak revisi.
2. Hasil belajar siswa secara keseluruhan yang memahami dan mampu menyelesaikan soal evaluasi sebelum menggunakan media sebanyak satu orang sehingga ketuntasan klasikal sebelum menggunakan media yaitu 5%. Setelah menggunakan media *chocolate shop* presentase ketuntasan klasikal siswa menjadi 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan lebih besar atau sama dengan KKM. Dengan demikian

pembelajaran dengan menggunakan media *chocolate shop* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Hasil uji coba produk terhadap respon siswa terhadap media *chocolate shop* di kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek sebagai media belajar matematika materi pembagian bilangan cacah ratusan memperoleh nilai 88,22% termasuk dalam kriteria sangat menarik.

B. Saran Pemanfaatan

1. Media *chocolate shop* dapat digunakan sebagai media belajar dalam matapelajaran matematika, khususnya dalam operasi hitung pembagian bilangan cacah ratusan.
2. Penggunaan media *chocolate shop* dalam pembelajaran hendaknya guru memberikan pengenalan mengenai nilai tempat dan pembagian dengan cara pengurangan berulang.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Fandi, Haryanto. *Pengantar Jurnalistik. Pengantar Jurnal Olahraga*, 2021.
- Amanda, Athylla Friska, Silfiana Sari, Lidia Thimora Sirait, and Armanta Sembiring. “Mengidentifikasi Tantangan Yang Dihadapi Oleh Siswa Kelas 3 SDN 171/1 Bajubang Laut Dalam Kemampuan Berhitung Melalui Observasi.” *Al-DYAS* 2, no. 3 (2023): 737–49. <https://doi.org/10.58578/alldyas.v2i3.1767>.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Edited by M.Pd Muhammad Fadhli. CV. Pusdikra MJ. Medan: CV.Pusdikra Mitra Jaya, 2020.
- Aras, Latri. *Bilangan Dan Pembelajarannya Pegangan Bagi Guru Dan Calon Guru SD*. Edited by S.Pd. Riswan Arizona Budhi Agusalim Juhari, S.Pd., M.Pd. Muhammad Iswan Achlan. Bandung: PUSTAKA RAMADHAN, 2020.
- Arima, Nur, and Delia Indrawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar.” *Jpgsd* 06 (2018): 1242–51. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24024>.
- Aulia Ar Rakhman Awaludin, M.Pd, M.Pd Natalia Rosalia Rawa, S.Pd Suci Dahlia Narpila, and M.Pd Bernadus Bin Frans Resi. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*. Edited by M.Pd Nurjannah, S.Pd. Pidie Provinsi aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Branch, Robert Maribe. *Desain Instruksional : Pendekatan ADDIE. Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2010.
- Dewi, Dian Rosdiana. “Pengembangan Media Pembelajaran POPIPE Pada Materi Operasi Pembagian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Lowokwaru 04 Malang,” 2018.
- Diahratri, Khusnul. “Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan.” *Khusnul Diahratri*. 2022 5, no. 3 (2022): 248–53.
- Dr. Amir Hamzah, M.A. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and*

- Development*. 1st ed. Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Dr. Abdul Wahab, M.Si, S.Pd Junaedi, M.Pd Didik Efendi, S.Pd Rani Fenriyanni, and M.PMat Hendri Prasetyo. *Media Pembelajaran Matematika*. Edited by M.Pd Iffah S. Mustasyrifah. 1st ed. Pidie Provinsi aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Drs. H. Karso, M.M, and .Pd. *Pembelajaran Matematika Di SD. Pendidikan Matematika I*, 2019.
- Dwijayanti, Sita. “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Block Dienes Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Perkalian Dan Pembagian.” *Skripsi*, 2015, 54–66. https://www.academia.edu/download/40840262/Sita_Dwi_Jayanti.pdf.
- Erdiana, Mila. “Pengembangan Media Sharing House Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Konsep Pembagian Di Kelas III UPT SDN 256 Gresik.” *Etheses.Uin-Malang.Ac.Id*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Fitria, Dewi, Yunita Wulandari, Rahmad Hidayat, and Universitas Jambi. “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dalam Kemampuan Berhitung Melalui Metode Observasi.” *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 3, no. September 2023 (2023): 1020–32.
- Fitriani Nur Masita. *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Edited by Lisnasari Andi Mattoliang. Makasar: PT Nas Media Indonesia, 2022.
- Gede Indra Widiada, I, Desak Putu Parmiti, and Luh Putu Putrini Mahadewi Jurusan Teknologi Pendidikan. “Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana ‘Kotak Hitung’ Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Liligundi.” *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha* 6, no. 1 (2018): 110–22.
- Goni, Agnes Maria. *Konsep Bilangan Dan Pembelajarannya Di Sekolah Dasar*. Edited by Agnes Maria Goni. Major, 2022.
- Hasan, Qodri Ali, and Universitas Palangkaraya. “Pengembangan Materi Pembelajaran Operasi Pembagian Dengan Menggunakan Alat Peraga Manipulatif,” 2011, 113–20.

- Hasdiana, Ulva. *Kamus Bahasa Indonesia. Analytical Biochemistry*. Vol. 11. Jakarta, 2018. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>.
- Hermaliani, Resti, Rosiana Mufliva, Nahnia Usbah, and Aula Nida Rahmi. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembagian Untuk Siswa Kelas III SD.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 266. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71702>.
- I Putu Pasek Suryana, IGN Yudi Hartawan, dan Adrianus i Wayan Yuda Sukmana. “Desain Media Manipulatif Pecahan Berbasis Montessori Untuk Sd Gugus Vi Kecamatan Baturiti.” *Jurnal Widya Laksana* 8, no. 2 (2019): 125–38.
- Isrok’atun, and Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Edited by Bunga Sari Fatmawati. Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2018.
- Jiyanto, Rommel Utungga Pasopati, Achmad Faqihuddin, Fahmi Nur Ramadhan, Krisna Wijaya, Wardati Khumairah Rusdi, Sulis Maryati, et al. *Pendidikan & Pembelajaran Era Society 5.0*. Edited by M.Pd M.Mansyur. Pertama. Pamekasan: ALIFBA MEDIA, 2024. <https://www.researchgate.net/publication/380069492>.
- Johar, Asahar, Eko Risdianto, and Desty Asriyani Fera Indriyati. “Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Di Kelas VII Smp Negeri 1 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql.” *Rekursif* 2, no. 1 (2014): 1–9.
- Kartinah, Hery Kresnadi, and Syamsiati. “Peningkatan Hasil Belajar Siswadalam Pembelajaran Matematika Memggunkan Media Konkret Di Sekolah Dasar.” *Media Neliti*, 2014, 1–12.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya*. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.

- Mahasiswa Tadris Matematika (DPPM B). *Catatan Dasar Pembelajaran Matematika*. Edited by M.Pd Santika Lya Diah Pramesti. 1st ed. Pekalongan: PT.Nasya Expanding Management, 2020.
- Mohammad Faizal Amir, M.Pd. *Bilangan*. Edited by M.Pd Septi Budi Sartika. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- Mulyani, Wiwi. “Penggunaan Media Manipulatif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” 66, no. 1997 (2013): 37–39.
- Murniayudi, Heti. “Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Pembagian Bilangan Cacah Menggunakan Media Kartu Domi Numbers Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Dawung Tegalrejo Kabupaten Magelang.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Nahri, annas arfatun. “Pengembangan Media Domath (Domino Mathematic) Pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 1 Landungsari.” *Ibtidaiyyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah* 2, no. 3 (2023): 183–99. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi>.
- Nasaruddin, Nasaruddin. “Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, no. 2 (2018): 21–30. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>.
- Nasir, Muhammad. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pecahan Di Kelas IV MI Al Azhar Kota Malang*, 2022.
- Nihayati, Nihayati, Ana Istiani, and Rahmat Efendi. “Integrasi Nilai Akhlak Dengan Ayat-Ayat Operasi Bilangan Matematika Dalam Al-Qur’an.” *JURNAL E-DuMath* 8, no. 2 (2022): 91–97. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1805>.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Nizmania Learning Center*. 1st ed. Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif Dan RnD*. Edited by MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd. 2nd ed. Bandung: ALFABETA, 2020.
- Putra, I Kadek Dwi, and Ni Wayan Suniasih. “Media Diorama Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Atriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. “Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif.” *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 2023, 1–23. https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover.
- Rosyadi, Widiya. “Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Pada Siswa Kelas IV SDN Di Kecamatan Winong Kabupaten Pati.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 9, no. 1 (2016): 56. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/9138/>.
- Santoso, Andi, Octarina Hidayatus Sholikah, and Sri Pudjiwati. “Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2023): 54–68.
- Sari, Sinta Merta, and Ni Nyoman Ganing. “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 2 (2021): 288–98. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>.
- Satrianawati, M.Pd. *Media Dan Sumber Belajar*. Edited by Haris Ari Susanto Dwi

- Novidiantoko. Sleman: DEEPUBLISH, 2018.
- Sawir, Sawir. “Pengembangan Desain Algoritma Hitung Dasar Berbantuan Program Microsoft Excel.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 371–408. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.131>.
- Suciati, Idah, Hajerina, Dewi Sri Wahyuni, Wahyu H. Mailili, and Nurhalida Sartika. *Media Pembelajaran Matematika Teori Dan Aplikasi Pada Matematika Sekolah Dasar*. Edited by Amran Hapsan. 1st ed. Gowa: CV. RUANG TENTOR, 2022.
- Sugiarto, Shinta, Andri Anugrahana, and Christiyanti Aprinastuti. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Ii Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori,” 2018, 229–34. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.24>.
- Suharjana, Agus, Ahmad Thalib, Agus Dwi Wibawa, Andi Wibawa, Departemen Pendidikan Nasional, and Tenaga Kependidikan. *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Edited by Agus Dwi Wibawa. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika Yogyakarta, n.d.
- Suryani, Apri. “Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Matematika Materi Pembagian Menggunakan Cara Porogapit Di Kelas IV SD.” UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG FAKULTAS, 2022.
- Syahril, Syahril, and Wulida Arina Najwa. “Pengembangan Media Manipulatif Ramah Lingkungan Pada Perkalian Bilangan Bulat Dan Nilai Tempat.” *KARIWARI SMART: Journal of Education Based on Local Wisdom* 2, no. 1 (2022): 30–37. <https://doi.org/10.53491/kariwarismart.v2i1.128>.
- Triyono, R I O. “Kajian Operasi Bilangan Dalam Surah Al-Baqoroh.” Islam Negeri Profesor Kiai haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2023.
- Tsanidya, Dania Nuril. “Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V Sdn 3 Kunduran Blora.” Universitas Negeri Semarang, 2019.

- Ummah, Siti Khoirul. *Media Pembelajaran Matematika*. Edited by Ahmad Andi Firmansyah and Puguh Ideawirasta. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.
- Ummah, Siti Khoiruli, and Rizal Dian Azmi. "Konstruksi Konsep Matematika Melalui Pembuatan Media Manipulatif Terintegrasi Teknologi." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 43. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2653>.
- Wayan, Ni Astini, and Ni Kadek Rini Purwati. "Edukasi Matematika Dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students." *Jurnal Emasains IX*, no. 1 (2020): 1–8.
- Widodo, Sri Adi, and Wahyudin. "Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students." *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET* 17, no. 1 (2018): 154–60. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1165728>.
- Yayuk, Erna. *Pembelajaran Matematika SD*. Edited by Ari Dwi Haryono. Malang: UMM Press, 2019.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Edited by M.Ag Rudy Al Hana. CV. Putra Media Nusantara. Surabaya: Putra Media Nusantara Surabaya dan IAIN PRESS Sunan Ampel, 2010. <https://core.ac.uk>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1904/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 20 Mei 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek
di
Trenggalek

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Yunita Wulandari
NIM : 200103110051
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : Pengembangan Media Chocolate Shop pada Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Trenggalek
Lama Penelitian : Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil, Wakil Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KABUPATEN
TRENGGALEK

MI NURUL ULUM PARAKAN

Jl. Mastrip Ds. Parakan Kec. Trenggalek Kab. Trenggalek 66317

☎ 896-0109-0302

✉ nurululumparakanmi@gmail.com

🌐 www.nurululumparakanmi.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 037/MI/SK/1040045/VI/2024

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor :1094/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 tanggal 20 Mei 2024 tentang Izin penelitian.

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek :

Nama : **SUGENG NURCAHYO, S.Pd., M.Pd.**
Jabatan : Kepala Madrasah
Instansi : MI Nurul Ulum Parakan
Alamat instansi : Jl. Mastrip Desa Parakan Kec./Kab. Trenggalek

Menerangkan bahwa :

Nama : Yunita Wulandari
NIM : 200103110051
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester/Tahun : Genap / 2023 - 2024
Judul Skripsi : Pengembangan Media Chocolate Shop pada Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Trenggalek

Telah Mengadakan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Parakan Trenggalek selama 2 bulan mulai tanggal 06 Mei sampai dengan 07 Juni tahun 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Trenggalek, 07 Juni 2024

Kepala Madrasah

SUGENG NURCAHYO, S.Pd., M.Pd

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B/ST /Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 02 Mei 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Arini Mayan Fa'ani, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Yunita Wulandari
NIM : 200103110051
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Chocolate Shop pada Operasi
Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Trenggalek
Dosen Pembimbing : Ria Norfika Yulindari, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-128 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 02 April 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Yunita Wulandari
NIM : 200103110051
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Chocolate Shop pada Operasi
Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum
Trenggalek
Dosen Pembimbing : Ria Norfika Yuliandari, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 5 Angket Validasi Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *CHOCOLATE SHOP* UNTUK AHLI MATERI

A. Data Pribadi Ahli Materi

Nama : *Artini Mayan Fani*
 NIP : *199112032019032016*
 Instansi : *UIN Mlg*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket validasi, Bapak/Ibu dimohon mencoba media hasil pengembangan yang diberi nama *chocolate shop*.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan silahkan Bapak/Ibu memberikan jawaban pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1	Sangat (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
2	Baik (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
3	Kurang (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
4	Sangat kurang (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1

4. Adanya kritikan, komentar, dan saran mohon tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Pertanyaan Mengenai Materi Media *Chocolate Shop*

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media mampu menyampaikan konsep dasar pembagian			✓	
2	Kesesuaian komponen media dengan materi			✓	
3	Soal evaluasi sesuai dengan isi materi yaitu pembagian bilangan cacah ratusan tanpa sisa			✓	
4	Soal evaluasi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan			✓	

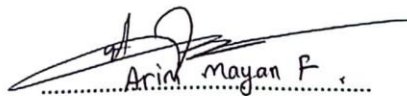
	tingkat pemahaman siswa			✓	
5	Materi disajikan secara jelas dan sederhana			✓	
6	Ketepatan materi dengan media <i>chocolate shop</i>			✓	
7	Menarik minat siswa dalam belajar pembagian			✓	
8	Sistematika penyajian materi runtut		-	✓	
7	Nilai tempat membantu memudahkan dalam menyampaikan konsep pembagian			✓	
9	Pembahasan pada kartu order sesuai dengan konsep dasar pembagian dengan menggunakan nilai tempat			✓	
10	Ketepatan materi dengan media <i>chocolate shop</i>			✓	
11	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami				✓

D. Kolom Kritik dan Saran

sebaiknya dg catatan saat diskusi.

Malang, ...17 Mei 2024....

Validator,


Arin Mayan F.
NIP. 199112032019032016

Lampiran 6 Angket Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *CHOCOLATE SHOP* UNTUK AHLI MEDIA

A. Data Pribadi Ahli Media

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket validasi, Bapak/Ibu dimohon mencoba media hasil pengembangan yang diberi nama *chocolate shop*.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan silahkan Bapak/Ibu memberikan jawaban pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1	Sangat (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
2	Baik (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
3	Kurang (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
4	Sangat kurang (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1

4. Adanya kritikan, komentar, dan saran mohon tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Pertanyaan Mengenai Desain Media *Chocolate Shop*

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan pemilihan ukuran media <i>chocolate shop</i>			✓	

2	Ketepatan pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar				✓
3	Ketepatan pemilihan bahan dasar media <i>chocolate shop</i>			✓	
4	Ketepatan tata letak komponen media <i>chocolate shop</i>				✓
5	Ketepatan pemilihan gambar dan warna pada buku petunjuk				✓
6	Menggunakan huruf yang menarik dan mudah dibaca pada buku petunjuk			✓	
7	Ketepatan ukuran balok sebagai alat hitung pada media <i>chocolate shop</i>				✓
8	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan				✓
9	Pemilihan warna dan desain pada papan hitung menarik				✓
10	Media aman dan tidak berbahaya untuk siswa				✓
11	Media mampu menyampaikan konsep dasar pembagian				✓
12	Menggunakan huruf yang menarik dan mudah dibaca pada <i>menu card</i> dan <i>order card</i>			✓	

D. Kolom Kritik dan Saran

1. Cover box, cover Buku pedoman, cover kumatan kartu di cantumkan identitas pengembang, instansi, dan kelas
2. Antara buku pedoman penggunaan media dan buku materi dipisah.
3. Konsistensi penggunaan huruf antara kartu dgn kumatan kartu

$$\frac{71}{90} \times 4 = 3,66$$

Malang, 3 April 2024

Validator,

[Signature]
Guh. p. n.

NIP. 1988032220180201196

Lampiran 7 Angket Validasi Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *CHOCOLATE SHOP* UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

A. Data Pribadi Ahli Pembelajaran

Nama : Mia Zulfatul Mustafidah, S.Pd .
 NIP :
 Instansi : MI Nurul Ulum Parakan,

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket validasi, Bapak/Ibu dimohon mencoba media hasil pengembangan yang diberi nama *chocolate shop*.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan silahkan Bapak/Ibu memberikan jawaban pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang disediakan sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1	Sangat (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
2	Baik (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
3	Kurang (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
4	Sangat kurang (baik, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1

4. Adanya kritikan, komentar, dan saran mohon tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				4
2	Media <i>chocolate shop</i> dan petunjuk				

	penggunaan mudah dipahami			3	
3	Media <i>chocolate shop</i> sesuai dengan karakteristik siswa			3	
4	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan oleh siswa maupun guru				4
5	Media <i>chocolate shop</i> sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran pembagian			3	
6	Media <i>chocolate shop</i> membantu guru menyampaikan konsep dasar pembagian kepada siswa			3	
7	Media <i>chocolate shop</i> memotivasi belajar siswa				4
8	Media <i>chocolate shop</i> dapat digunakan secara individu maupun kelompok			3	
9	Media pembelajar menambah variasi guru dalam melakukan pembelajaran pembagian				4
10	Media <i>chocolate shop</i> menarik digunakan dalam pembelajaran operasi				4

D. Kolom Kritik dan Saran

Soal dibuat lebih simpel agar konsep dasar pembagian dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

Malang, 7 Mei, 2024...

Validator,



Mia Zulfatul Mustafidah.. S.Pd
NIP.

Lampiran 8 Angket Respon Siswa

ANGKET KEMENARIKAN MEDIA *CHOCOLATE SHOP* UNTUK SISWA

A. Data Pribadi Siswa

Nama : Ahda Wafaa Ul'Hikam

Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket respon, pastikan kalian sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *chocolate shop*.
- Angket ini berisi kolom pertanyaan dan penilaian. Keterangan skor beserta kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

- Berikanlah tandai centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian kalian!

C. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1 (Tidak Setuju)	2 (Kurang Setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat Setuju)
1	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan				✓
2	Saya senang belajar menghitung pembagian dengan media <i>chocolate shop</i>				✓
3	Tampilan media <i>chocolate shop</i> menarik minat saya untuk belajar pembagian			✓	
4	Petunjuk penggunaan media <i>chocolate shop</i> jelas dan mudah dipahami			✓	
5	Media <i>chocolate shop</i> membantu saya melakukan hitung pembagian bilangan ratusan menjadi lebih mudah			✓	

6	Belajar menggunakan media <i>chocolate shop</i> membuat saya menjadi lebih memahami materi pembagian			✓	
7	Desain, warna dan komponen dalam media <i>chocolate shop</i> menarik				✓
8	Media <i>chocolate shop</i> memotivasi saya untuk belajar pembagian ratusan			✓	
9	Saya terbantu ketika belajar pembagian dengan media <i>chocolate shop</i>				✓
10	Saya mampu menyelesaikan soal pembagian dengan menggunakan media <i>chocolate shop</i>			✓	
11	Kalimat dalam kartu menu, kartu soal, buku materi dan buku petunjuk mudah dipahami			✓	
12	Belajar menggunakan media <i>chocolate shop</i> membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan			✓	

24 16

D. Pendapat mengenai media *Chocolate Shop*

Sangat menarik, Mudah dipahami, memudahkan cara pembagian, Sangat menyenangkan.	$\frac{40}{48} \times 100\%$ $= 83,33\%$
---	--

ANGKET KEMENARIKAN MEDIA *CHOCOLATE SHOP* UNTUK SISWA

A. Data Pribadi Siswa

Nama : FATHIMA HUSNITA

Kelas : 3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket respon, pastikan kalian sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *chocolate shop*. Ya
2. Angket ini berisi kolom pertanyaan dan penilaian. Keterangan skor beserta kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

3. Berikanlah tandai centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian kalian!

C. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1 (Tidak Setuju)	2 (Kurang Setuju)	3 (Setuju)	4 (Sangat Setuju)
1	Media <i>chocolate shop</i> mudah digunakan				✓
2	Saya senang belajar menghitung pembagian dengan media <i>chocolate shop</i>				✓
3	Tampilan media <i>chocolate shop</i> menarik minat saya untuk belajar pembagian				✓
4	Petunjuk penggunaan media <i>chocolate shop</i> jelas dan mudah dipahami			✓	
5	Media <i>chocolate shop</i> membantu saya melakukan hitung pembagian bilangan ratusan menjadi lebih mudah				✓

6	Belajar menggunakan media <i>chocolate shop</i> membuat saya menjadi lebih memahami materi pembagian				✓
7	Desain, warna dan komponen dalam media <i>chocolate shop</i> menarik				✓
8	Media <i>chocolate shop</i> memotivasi saya untuk belajar pembagian ratusan				✓
9	Saya terbantu ketika belajar pembagian dengan media <i>chocolate shop</i>				✓
10	Saya mampu menyelesaikan soal pembagian dengan menggunakan media <i>chocolate shop</i>			✓	
11	Kalimat dalam kartu menu, kartu soal, buku materi dan buku petunjuk mudah dipahami				✓
12	Belajar menggunakan media <i>chocolate shop</i> membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan				✓

6 40

D. Pendapat mengenai media *Chocolate Shop*

baik

$$\frac{46}{48} \times 100\%$$

$$= 95,83\%$$

Lampiran 9 Dokumentasi Pelaksanaan



Mengenalkan media *chocolate shop* kepada 5 siswa di kelas III



Mengenalkan media *chocolate shop* kepada seluruh siswa di kelas III



Uji coba media *chocolate shop* kepada seluruh siswa kelas III



Mengerjakan soal evaluasi



Pengisian angket respon siswa

Lampiran 10 Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi sebelum Menggunakan Media

SOAL EVALUASI
PEMBAGIAN BILANGAN CACAH RATUSAN TANPA SISA

Nama : EVANSUBEKTI Y. Kelas : 30
No : 19 Hari/Tanggal : Selasa, 27 2024

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini !

1. 

Sebuah perkebunan memberikan 126 bibit pohon coklat untuk Udin dan 5 temanya. Pemilik perkebunan ingin memberikan bibit pohon coklat kepada 6 anak dengan jumlah yang sama banyak. Berapa bibit pohon coklat yang akan diterima oleh setiap anak?

Jawab :

$$\begin{array}{r} 126 \\ \underline{6} \quad 21 \\ 36 \\ \underline{36} \\ 0 \end{array}$$

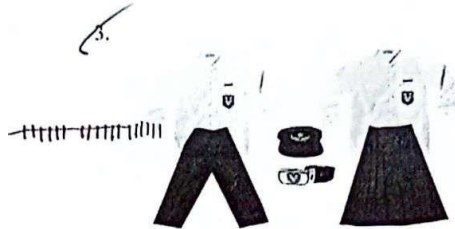
2. 

Pak Dono memanen coklat 116 buah. Coklat-coklat akan dibagikan semua kepada tetangganya menggunakan keranjang, masing-masing keranjang berisi 4 buah. Maka berapakah banyak keranjang yang harus disiapkan pak Dono?

Jawab :

$$\begin{array}{r} 29 \\ 4 \overline{) 116} \\ \underline{8} \\ 36 \\ \underline{36} \\ 0 \end{array}$$

||||| ||||| ||||| ||||| |||||



Sebuah toko menyediakan 270 seragam sekolah. Seragam tersebut dimasukkan kedalam 6 kotak dengan jumlah yang sama. Berapakah banyak seragam dalam setiap kotak?

Jawab :

$$\begin{array}{r} 4 \\ 6 \overline{) 270} \\ \underline{24} \\ 30 \\ \underline{30} \\ 0 \end{array}$$

4. $315 : 5 = \dots$

$$\begin{array}{r} 63 \\ 5 \overline{) 315} \\ \underline{30} \\ 15 \\ \underline{15} \\ 0 \end{array}$$

5. $138 : 2 = \dots$

6. $153 : 3 = \dots$

7. $294 : 3 = \dots$

8. $216 : 6 = \dots$

9. $217 : 7 = \dots$

10. $124 : 2 = \dots$

$$\begin{array}{r} 62 \\ 2 \overline{) 124} \\ \underline{12} \\ 0 \end{array}$$

||||| |||||
|||

$$\begin{array}{r} 41 \\ 3 \overline{) 153} \\ \underline{12} \\ 33 \\ \underline{33} \\ 0 \end{array}$$

||||| |||||
||||| |||||

SOAL EVALUASI
PEMBAGIAN BILANGAN CACAH RATUSAN TANPA SISA

Nama : Wafar

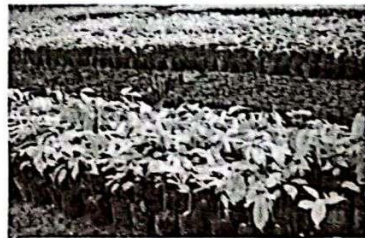
Kelas : 3

No : 2

Hari/Tanggal : 20, 5, 2024

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini !

1. ✓

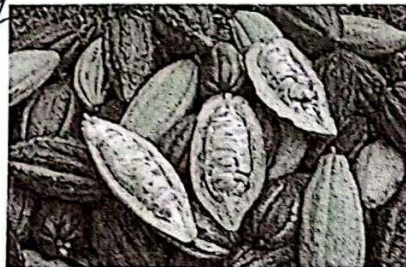


Sebuah perkebunan memberikan 126 bibit pohon coklat untuk Udin dan 5 temanya. Pemilik perkebunan ingin memberikan bibit pohon coklat kepada 6 anak dengan jumlah yang sama banyak. Berapa bibit pohon coklat yang akan diterima oleh setiap anak?

Jawab :

$$\begin{array}{r} 126 \\ - 6 \\ \hline 21 \end{array}$$

2. ✓



Pak Dono memanen coklat 116 buah. Coklat-coklat akan dibagikan semua kepada tetangganya menggunakan keranjang, masing-masing keranjang berisi 4 buah. Maka berapakah banyak keranjang yang harus disiapkan pak Dono?

Jawab :

$$\begin{array}{r} 29 \\ 4 \overline{) 116} \\ \underline{8} \\ 36 \\ \underline{36} \\ 0 \end{array}$$

3. /



Sebuah toko menyediakan 270 seragam sekolah. Seragam tersebut dimasukkan kedalam 6 kotak dengan jumlah yang sama. Berapakah banyak seragam dalam setiap kotak?

Jawab :

$$\begin{array}{r} 45 \\ 6 \overline{) 270} \\ \underline{24} \\ 30 \\ \underline{30} \\ 0 \end{array}$$

$$315 : 5 = 63$$

$$5. 138 : 2 = 69$$

$$6. 153 : 3 = 51$$

$$7. 294 : 3 = 98$$

$$8. 216 : 6 = 36$$

$$9. 217 : 7 = 31$$

$$10. 124 : 2 = 62$$

$$\begin{array}{r} 31 \\ 3 \overline{) 93} \\ \underline{15} \\ 03 \\ \underline{03} \\ 0 \end{array} \quad \begin{array}{r} 98 \\ 3 \overline{) 294} \\ \underline{27} \\ 24 \\ \underline{24} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 36 \\ 6 \overline{) 216} \\ \underline{18} \\ 36 \\ \underline{36} \\ 0 \end{array} \quad \begin{array}{r} 31 \\ 7 \overline{) 217} \\ \underline{21} \\ 07 \\ \underline{07} \\ 0 \end{array}$$

Lampiran 11 Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi setelah Menggunakan Media

SOAL EVALUASI

PEMBAGIAN BILANGAN CACAH RATUSAN TANPA SISA

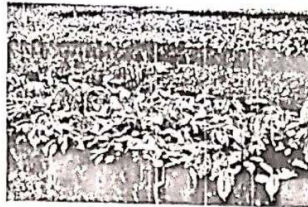
Nama : Alisa Wafar Ul Hikam Kelas : 3

No : 2

Hari/Tanggal : Kamis 6 Juni 2024

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini !

1.



Sebuah perkebunan memberikan 126 bibit pohon coklat untuk Udin dan 5 temannya. Pemilik perkebunan ingin memberikan bibit pohon coklat kepada 6 anak dengan jumlah yang sama banyak. Berapa bibit pohon coklat yang akan diterima oleh setiap anak?

Jawab :

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	2	6
-	6	0
-	0	0

2.



Pak Dono memanen coklat 116 buah. Coklat-coklat akan dibagikan semua kepada tetangganya menggunakan keranjang, masing-masing keranjang berisi 4 buah. Maka berapakah banyak keranjang yang harus disiapkan pak Dono?

Jawab :

R	D	S
1	1	6
-	4	0
-	0	0

2 9

$$1. 126 : 6 = 21$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar puluhan	50	1
1	~~12~~ 2 = 0	~~6~~ = 0
	-6 = 6	-6 = 0
	-6 = 0	

$$2. 116 : 4 = 29$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar puluhan	50 2 3	0
1	~~10~~ 4 = 6	~~16~~ 3 = 6
	-4 = 7	-4 = 3 2
	-4 = 3	-4 = 2 8
		-4 = 2 9
		-4 = 2 0
		-4 = 1 6
		-4 = 1 2
		-4 = 1 8
		-4 = 1
		-4 = 0

$$3. 272 : 6 = 45$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar puluhan	50 2 3	5
2	~~20~~ 7 = 2	~~22~~ 3 = 2
	-6 = 2 1	-6 = 2 9
	-6 = 1 5	-6 = 1 8
	-6 = 9	-6 = 1 2
	-6 = 3	-6 = 6
		-6 = 0

$$4. 315 : 5 = 63$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar puluhan	50 2 1	
3	~~30~~ 1 = 3 1	~~10~~ 5 = 1 5
	-5 = 2 6	-5 = 1 0
	-5 = 2 1	-5 = 5
	-5 = 1 6	-5 = 0
	-5 = 1 1	
	-5 = 6	
	-5 = 1	

$$5. 138 : 2 = 69$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar puluhan	50 2 1	
1	~~10~~ 3 = 1 3	~~10~~ 8 = 1 8
	-2 = 1 1	-2 = 1 6
	-2 = 9	-2 = 1 4
	-2 = 7	-2 = 1 2
	-2 = 5	-2 = 1 0
	-2 = 3	-2 = 8
	-2 = 1	-2 = 6
		-2 = 4
		-2 = 2
		-2 = 0

$$6. 153 : 3 = 51$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar puluhan		
1	~~10~~ 5 = 1 5	~~10~~ 3 = 1 3
	-3 = 1 2	-3 = 0
	-3 = 9	
	-3 = 6	
	-3 = 3	
	-3 = 0	

$$7.294:3 = 98$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar	Sisa 2	
2	~~20 + 9 = 29~~	~~2 + 1 = 3~~
	- 3 = 26	- 3 = 21
	- 3 = 23	- 3 = 18
	- 3 = 20	- 3 = 15
	- 3 = 17	- 3 = 12
	- 3 = 14	- 3 = 9
	- 3 = 11	- 3 = 6
	- 3 = 8	- 3 = 3
	- 3 = 5	- 3 = 0
	- 3 = 2	
	9	8

$$8.216:6 = 36$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar	Sisa 3	
2	~~20 + 1 = 21~~	~~2 + 1 = 3~~
	- 6 = 15	- 6 = 30
	- 6 = 9	- 6 = 24
	- 6 = 3	- 6 = 18
	- 6 =	- 6 = 12
		- 6 = 6
		- 6 = 0
	3	6

$$9.217:7 = 31$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar		
2	~~20 + 1 = 21~~	~~2 + 1 = 3~~
	- 7 = 14	- 7 = 0
	- 7 = 7	
	- 7 = 0	
	3	1

$$101.24:2 = 62$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
ditukar		
1	~~10 + 2 = 12~~	~~1 + 1 = 2~~
	- 2 = 10	- 2 = 2
	- 2 = 8	- 2 = 0
	- 2 = 6	
	- 2 = 4	
	- 2 = 2	
	- 2 = 0	
	6	2

NAMA: Ahda Wafas Ul' Hikam

TANGGAL: Kamis 6 Juni 2024

SOAL EVALUASI

PEMBAGIAN BILANGAN CACAH RATUSAN TANPA SISA

Nama: EVAN/Subekti Y.

Kelas: 3

No: 9

Hari/Tanggal: 10

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini!



Sebuah perkebunan memberikan 126 bibit pohon coklat untuk Udin dan 5 temannya. Pemilik perkebunan ingin memberikan bibit pohon coklat kepada 6 anak dengan jumlah yang sama banyak. Berapa bibit pohon coklat yang akan diterima oleh setiap anak?

Jawab:

Rt	Plh	Stg
20	4	20

21



Pak Dono memanen coklat 116 buah. Coklat-coklat akan dibagikan semua kepada tetangganya menggunakan keranjang, masing-masing keranjang berisi 4 buah. Maka berapakah banyak keranjang yang harus disiapkan pak Dono?

Jawab:

29

$$7.294 : 3 =$$

Ratusan	Puluhan	Satuan
di tukar puluhan		
2	20 9 = 29	0 4 24
	- 3 = 26	- 3 = 27
	- 3 = 23	- 3 = 18
	- 3 = 20	- 3 = 15
	- 3 = 17	- 3 = 12
	- 3 = 14	- 3 = 9
	- 3 = 11	- 3 = 6
	- 3 = 8	- 3 = 3
	- 3 = 5	- 3 = 0
	- 3 = 2	

9

8

$$8. : =$$

Ratusan	Puluhan	Satuan

$$9. : =$$

Ratusan	Puluhan	Satuan

$$10. : =$$

Ratusan	Puluhan	Satuan

NAMA : EVAN

TANGGAL :

RIWAYAT HIDUP



Yunita Wulandari lahir pada tanggal 15 Juni 2000 di Trenggalek. Putri pasangan dari bapak Slamet Santoso dan ibu Uswatun Kasanah merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Bertempat tinggal di Jl.Mastrip RT.012, RW.004, Desa Sukosari, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur. Pendidikan yang pernah ditempuh ; Sekolah Dasar di SDN 2 Sukosari pada tahun 2007 lulus pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 2 Trenggalek lulus pada tahun 2016, melanjutkan sekolah ke SMA Negeri 1 Karangan dan lulus pada tahun 2019. Penulis tercatat sebagai mahasiswa perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2020.

Pada saat menjadi mahasiswa, penulis mengikuti organisasi Rumah Bibit yang mewadahi mahasiswa jurusan PGMI untuk mengembangkan kemampuan mengajar sebagai calon guru. Penulis juga mengikuti UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Kopma Padang Bulan. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah melaksanakan Asesmen Mengajar selama tiga bulan di MIN 1 Jombang dan melaksanakan KKN di MI KH. Romly Tamim desa Belung Poncokusumo Malang pada bulan Januari 2023 selama satu bulan. Dengan ketekunan, kesabaran dan semangat tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan syukur atas terselesaikannya skripsi dengan judul **“Pengembangan Media *Chocolate Shop* pada Materi Operasi Hitung Pembagian di Kelas III MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek.”**