

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERHITUNG BERBASIS *STICK POUCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS II MI DARUSSALAM SUKANEGARA KECAMATAN BANGUNREJO KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

Mala Ulfi Nadiroh*, Muhammad Ngali Zainal Makmun, Nur Laili

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

ulfinadiroh1202@gmail.com*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch. Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya kreatifitas pendidik dalam penggunaan media pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4D. Adapun langkah pengembangan yang dilakukan peneliti adalah 1) tahap pendefinisian (define), 2) tahap perancangan (design), 3) tahap pengembangan (development), 4) tahap penyebaran (dissiminate). Penelitian ini menggunakan instrument berupa observasi, wawancara, lembar angket validasi materi, lembar angket validasi media, angket respon guru, angket respon siswa, dan soal test untuk mengetahui pengetahuan siswa. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung dalam penelitian ini peneliti memaparkan beberapa hasil yang diperoleh setelah peneliti melakukan penelitian adapun hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut: (1) kualitas pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch sangat layak digunakan dengan beberapa ahli meliputi ahli media memperoleh nilai 95% dengan kategori layak, validasi ahli materi dengan rata rata nilai 85% dengan kategori sangat layak. (2) respons peserta didik Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah pada ujicoba yang dilakukan oleh peneliti memperoleh rata rata diatas nilai kriteria ketuntasan minimal dengan prosentase 90% dengan kriteria sangat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Stick Pouch*, Hasil Belajar.

Abstract

The background of this research is the lack of creativity of educators in using learning media. This type of research uses Research and Development (R&D) with a 4D model. The development steps carried out by researchers are 1) definition stage, 2) design stage, 3) development stage, 4) dissemination stage. The aim of this research is to examine the development of stick pouch-based numeracy learning media. This research uses instruments in the form of observations, interviews, material validation questionnaire sheets, media validation questionnaires, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and test questions to determine student knowledge. This research was carried out at Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara,

Bangunrejo subdistrict, Lampung Regency. In this research, the researcher explained several conclusions obtained after the researcher carried out the research. The results of the research are as follows: (1) The quality of the development of stick pouch-based numeracy learning media is very suitable for use with several Experts include media experts with a score of 95% in the decent category, validation by material experts with an average score of 85% in the very decent category. (2) the response of students from Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara, Bangunrejo sub-district, Central Lampung district in the trials conducted by researchers obtained an average score above the minimum completeness criteria with a percentage of 90% with the criteria being to really attract students' attention in understanding the material presented.

Keywords: *learning media, stick pouch, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia sering terjadi kesenjangan dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut memiliki dampak pada kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari materi berhitung. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang sangat berpengaruh terhadap motivasi dan keberhasilan bagi peserta didik. Yang hakikaknya media pembelajaran salah satu komponen sistem pembelajaran yang sangat penting peranannya dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan ataupun keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong untuk terjadinya proses pembelajaran (Tammu, 2017).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam pencapaian keberhasilan belajar bagi peserta didik dan dapat dijadikan sebagai daya tarik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik supaya hal tersebut membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Secara tidak langsung media pembelajaran juga akan mempengaruhi gaya belajar peserta didik seiring dengan minat peserta didik terhadap media pembelajaran yang diberikan juga meningkat (Mahnun, 2021).

Faktor yang mempengaruhi tinggi dan rendahnya motivasi peserta didik terhadap proses pembelajaran adalah seorang pendidik hal tersebut dapat dilihat dari inovasi dan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang dirancang secara efektif untuk membantu para peserta didik mempermudah memahami materi yang disampaikan. Jadi peran seorang pendidik dalam mengembangkan dan menciptakan inovasi media pembelajaran yang baru dapat menjadi indikator yang sangat penting dalam kemajuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Nuryadi, 2010).

Masalah yang sering dihadapi oleh pendidik ketika melakukan proses pembelajaran berhitung pada umumnya peserta didik mengalami kesulitan dalam hal tersebut karena berhitung merupakan suatu pelajaran yang dianggap sulit untuk dipahami. Pada kegiatan berhitung meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. peserta didik pada awal semester satu pengajaran mengenai penjumlahan, pengurangan dan perkalian. Namun pada semester dua para peserta didik masih belajar dengan materi perkalian 1-10.

Setelah mengetahui bahwa peserta didik memiliki masalah dalam belajar berhitung, yaitu hasil belajar mereka masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal 70 dan mereka juga kurang memiliki kemampuan untuk menjalankan operasi perhitungan perkalian 1-10 oleh karena itu peneliti menemukan adanya masalah yang terjadi di lokasi penelitian hal tersebut terjadi di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah. Setelah peneliti mengetahui hal tersebut maka dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengangkat sebuah pengembangan media berhitung berbasis stick pouch dengan harapan dengan adanya pengembangan media stick pouch para peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik agar

pembelajaran yang dilakukan tidak cenderung hanya dilakukan dengan metode ceramah akan tetapi juga dibarengi dengan pengembangan media berhitung berbasis stick pouch (Ana, 2024)

Peneliti mengkaji penelitian tersebut relevan dengan penelitian sebelumnya seperti yang diteliti oleh Devi Ratnasari (2016) Universitas Yogyakarta, dengan mengangkat judul pengaruh penggunaan media kantong bilangan terhadap hasil belajar matematika penjumlahan bilangan secara bersusun pada kelas I SDN I Prambanan Sleman. Penelitian tersebut merupakan penelitian Quasi Experimental Type nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimental yang diberi perlakuan menggunakan media kantong bilangan dan kelompok kontrol yang melakukan pembelajaran ceramah. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu media kantong bilangan dan buku paket pelajaran sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar penjumlahan matematika bilangan secara bersusun. Penelitian tersebut adalah penelitian populatif dengan jumlah populasi sebanyak 52 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa soal tes. Teknik analisis data pada penelitian tersebut menggunakan Uji-t hasil penelitian tersebut menunjukkan pengaruh penggunaan media kantong bilangan terhadap hasil belajar berhitung penjumlahan bilangan secara bersusun pada peserta didik kelas 1 SDN Prambanan Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan Uji-t yang menunjukkan bahwa ada perbedaan pada post test kelompok eksperimen dari kelompok kontrol. Persamaan skripsi diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peneliti meneliti pemanfaatan media dalam mata pelajaran matematika, sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan materi yang disampaikan (Ratnasari, 2016).

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) menurut borg dan Gall yang dikutip hanafi, research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017)

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model 4D yang dikutip oleh Rosa F.O, tahap tahap dalam pengembangan ini yaitu *define, design, develop, disseminate*. Berdasarkan langkah langkah dengan model 4D dalam penelitian ini adalah pendefinisian masalah media di tempat penelitian, mendesain media berhitung berbasis stick pouch, pengembangan media dan melakukan validasi, penyebaran atau uji coba produk pada peserta didik darussalam sukanegara (Rosa, 2014).

Desain ujicoba produk dimulai dengan observasi lapangan, membuat bahan ajar berupa media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidak layaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan. Ujicoba pertama kepada ahli media untuk menilai karakteristik bahan ajar yang digunakan. Ujicoba yang kedua kepada ahli materi dan praktisi lapangan untuk menilai pembelajaran dan kesesuaian butir butir materi yang diharapkan selain itu untuk melakukan penilaian terhadap produk pengembangan dari segi kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Ujicoba terakhir kepada peserta didik untuk menilai keberhasilan produk yang dikembangkan pada peserta didik yang merupakan subjek penelitian (Margono, 2010).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi kemudian analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat saran dan semua tanggapan dari evaluator. Pada tahap ujicoba data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran masukan serta perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch. Data dari angket merupakan data yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkereteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata rata item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket (Ramli, 2021). Adapun hasil perhitungan persentase rata rata dengan menggunakan skala likert adalah sebagai berikut:

**Kriteria Skor Yang Digunakan Pengembangan
Dalam Memberikan Penilaian Pada Media Audiovisual**

SKOR			
1	2	3	4
Sangat Kurang Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju

Sedangkan untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan, yaitu: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

- P = Angka presentase
 f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = Banyak data.

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala likert tersebut kemudian di cari rata ratanya dari sejumlah subjek sampel ujicoba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Adapun tabel skala kelayakan dapat adalah sebagai berikut:

Tabel Skala Kelayakan

SKOR	KRITERIA
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

Hasil uji kelayakan untuk media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch didapatkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Adapun rumus untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch akan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah. Produk hasil media pembelajaran berbasis stick pouch akan dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian R&D model pengembangan 4D. Dengan uraian sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini peneliti melakukan tahap pendefinisian atau mencari tahu apa saja yang dibutuhkan, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dalam media stick pouch dengan cara peneliti menganalisis beberapa analisis diantaranya:

a. Analisis Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Pada tahapan ini bertujuan untuk menentukan pokok masalah waktu proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui media pembelajaran yang ada di sekolah apakah sudah efektif digunakan atau belum menggunakan media pembelajaran pada setiap pembelajaran yang dilakukan. Analisis yang dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui wawancara dengan ibu Siti Aliyana, S.Pd selaku wali kelas di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah berdasarkan wawancara dengan ibu Siti Aliyana, S.Pd diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, pendidik belum menggunakan media pembelajaran berhitung dengan menggunakan stick pouch.

b. Analisis Peserta Didik

Pengembangan media berhitung berbasis stick pouch merupakan salah satu media pembelajaran dengan menggunakan stick yang divariasikan dan dikembangkan sebagai alat pembelajaran yang sederhana karena sangat mudah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran para peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah saja akan tetapi pembelajaran yang dilakukan bisa dengan menggunakan media pembelajaran dan salah satunya dengan menggunakan stick.

Pada tahapan ini peneliti melakukan penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah dengan membuat sebuah inovasi pembelajaran yang lebih efektif yakni menggunakan papan berhitung berupa stick. Peneliti menyadari bahwa begitu pentingnya sebuah media pembelajaran agar para peserta didik dapat memperoleh hasil yang maksimal pasalnya pelajaran berhitung sangat kurang diminati oleh peserta didik ketika pembelajaran hanya disajikan kedalam bentuk tulisan saja. Berangkat dari hal tersebut media stick pouch hadir untuk mengatasi masalah minat peserta didik dan diharapkan memperoleh hasil yang maksimal.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dan digunakan didalam kelas adalah media yang ditujukan untuk materi pembagian dan perkalian dasar kelas II Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah. Media tersebut berbentuk stick yang dilengkapi dengan papan sebagai tempat untuk menaruh angka angka yang akan disajikan. Media yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan dinamakan stick pouch karena terdiri dari stick dan juga kantong. Media stick pouch dapat digunakan oleh peserta didik baik secara individu maupun secara berkelompok. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran matematika kelas II yang mana tujuan utama dari media stick pouch ini adalah para peserta didik mampu menghitung serta menyelesaikan perkalian dan pembagian yang hasilnya kurang dari 50. Para peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan soal terkait dengan materi perkalian dan pembagian.

Media stick pouch dikembangkan sesuai dengan konsep materi pembagian dan perkalian dengan menggunakan benda yang konkret. Media stick pouch merupakan inovasi media yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menjelaskan materi perkalian dan pembagian kepada peserta didik selama

proses pembelajaran berlangsung. Media stick pouch di design semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik madrasah ibtida'iyah sehingga dari segi tampilan, warna, dan bentuk pola serta isi sangatlah diperhatikan.

c. Analisis Konsep

Pada tahapan ini, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Siti Aliyana S.Pd selaku wali kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara untuk mengidentifikasi terkait konsep pengembangan media pembelajaran berhitung yang digunakan, serta melihat secara rinci mengenai konsep yang harus diajarkan. Tahapan ini, bagian pokok yang sudah dirancang dn disusun secara berurut serta sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pada tahapan ini adalah untuk menggabungkan hasil dari tahapan sebelumnya, kemudian menentukan objek penelitian. Objek penelitian merupakan dasar saat penyusunan dan perancangan produk yang dikembangkan. Dari analisi konsep telah diperoleh tujuan dari pengembangan media pembelajaran berupa pengembangan media berhitung berbasis stick pouch.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat mempermudah para peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan penggunaan media, pembuatan media yang sangat mudah dan waktu yang singkat akan tetapi hasilnya efektif dn efisien dalam pembelajaran. Diharapkan pengembangan media berhitung berbasis stick pouch mampu menjadi solusi tersebut. Dengan adanya media tersebut para peserta didik diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga para peserta didik cenderung belajar atau hanya memahami materi yang ada di dalam buku pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap pendefinisian, tahapan selanjutnya yaitu design dengan hasil sebagai berikut:

a. Cara Membuat Media Stick Pouch

Alat dan Bahan

Sterofom, Stick Es Krim, Double Tip, Lem Kertas.



Cara membuat

1. Siapkan kertas origami dengan ukuran 16x16 cm lalu lipat menjadi dua bagian lalu lipat lagi hingga membentuk menjadi sebuah kantong.



2. Setelah terbentuk menjadi kantong lalu tempelkan double tip untuk ditempelkan dikardus atau sterofom yang sudah dibuat.



3. Lalu buatlah angka satu sampai 10 untuk ditempelkan pada kantong yang telah dibuat dan buatlah angka 1 sampai 30 untuk digunakan sebagai hasil.
4. Tempelkan semua bahan yang sudah dibuat lalu berikan hiasan pada media yang sudah dibuat agar terlihat lebih menarik.



5. Media siap untuk digunakan.



b. Cara Menggunakan Media Stick Pouch

1. Ambil stick lalu masukkan kedalam 2 kantong, dengan masing masing kantong berisi 3 stick.
2. Hitung jumlah stick seluruhnya yang berada di 2 kantong tersebut, dan diketahui hasilnya yaitu 6. Apabila dalam soal pembagian dengan contoh soal $6:3$
3. Apabila stik berjumlah 6, kemudian letakkan kedalam kantong sebanyak 3 stick, maka ada beberapa kantong yang berisi stick tersebut dan hasilnya ada 2 kantong, jadi $6:3=2$.

c. Cara Menerapkan Media Stick Pouch

1. Guru menempelkan 10 kantong pada papan tulis sebagai contoh dan membagikan 10 kantong serta 50 stick es krim kepada masing masing kelompok.
2. Guru menjelaskan tentang metode berhitung dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dengan contoh $2 \times 3 = 6$ maka 2 kantong di isi dengan 3 stick es krim sehingga hasil yang diperoleh yaitu dalam 1 kantong berisi 3 stick es krim, jika 2 kantong maka $3 \text{ stick} + 3 \text{ stick} = 6 \text{ stick}$. Jadi dapat disimpulkan jika perkalian ada penjumlahan berulang begitu sebaliknya dengan pembagian dengan contoh $6:3$, dimana kita mengambil stick berjumlah 6 lalu diletakkan kedalam 3 kantong dengan jumlah yang sama, sehingga dapat di peroleh dari setiap kantong berisi 2 stick es krim jadi dapat diperoleh hasil dari $6:3=2$.
3. Guru memberikan soal kepada peserta didik.
4. Setiap kelompok mencoba menyelesaikan soal yang diberikan dengan media yang sudah ada.
5. Salah satu anggota kelompok menulis hasil penyelesaian dikertas.
6. Untuk menguji pemahaman peserta didik, guru meminta beberapa peserta didik untuk maju kedepan kelas dan menyelesaikan masalah yang diberikan.

d. Perancangan Sistematika dan Materi Pembelajaran

Materi yang diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan indikator dengan melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus. Materi yang diajarkan juga berasal dari sumber yang jelas serta sesuai dengan buku paket yang ada di sekolah. Pengembangan pembelajaran berhitung akan dirancang dengan menggunakan media stick pouch karena dengan menggunakan media para peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan diharapkan media stick pouch dapat menjadi solusi terhadap para peserta didik agar lebih menyukai materi berhitung.

e. Perancangan Instrumen

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah angket. Penyusunan instrumen ini menggunakan skala likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu 1 (sangat kurang valid) 2 (cukup valid) 3 (valid) 4 (sangat valid). Langkah sebelum masuk tahap pengembangan, pertama peneliti mengevaluasi setiap tahapan. Instrumen angket dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti, dengan menambah aspek kontekstual. Tidak hanya angket validator ada pula angket respon pendidik dan angket peserta didik yang memuat poin poin yang disesuaikan sehingga dapat diketahui seberapa menarik media tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap *development* adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dirancang dapat divalidasi dan direvisi oleh validator media dan validator materi. Beberapa aspek yang akan dinilai validator materi ini sesuai dengan KI dan KD keakuratan dan kemutakhiran materi, serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik yang dinilai melalui pengisian angket penilaian dimulai dari skala 1 sampai 4. Validator dipersilahkan memberikan saran terhadap kualitas materi pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan media stick pouch.

1) Ahli Media

Maksud validasi ahli media yakni untuk menilai tampilan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch dari berbagai aspek diantaranya: ukuran media, desain media, dan karakteristik media. Media pembelajaran ini divalidasi oleh bapak Dr. Choiruddin, M.Pd.I adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Jenis Bahan yang digunakan	4			
2	Keamanan Bahan	4			
3	Ketahanan Bahan	4			
4	Ukuran Media	4			
5	Kemudahan menggunakan media	4			
6	Kesesuaian Media dengan Tingkat Perkembangan Siswa		3		
7	Kepraktisan Penggunaan Media	4			
Jumlah		27			

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dapat diketahui media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch memperoleh prosentase sebesar 95% dengan rata rata 3,8 atau memperoleh kategori sangat layak digunakan.

2) Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Siti Aliyana S.Pd validasi ahli materi dilakukan ditempat penelitian yaitu Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch. Setelah merevisi produk pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada katagori layak digunakan dalam pembelajaran siswa disekolah. Adapun hasil dari validasi materi adalah sebagai berikut:

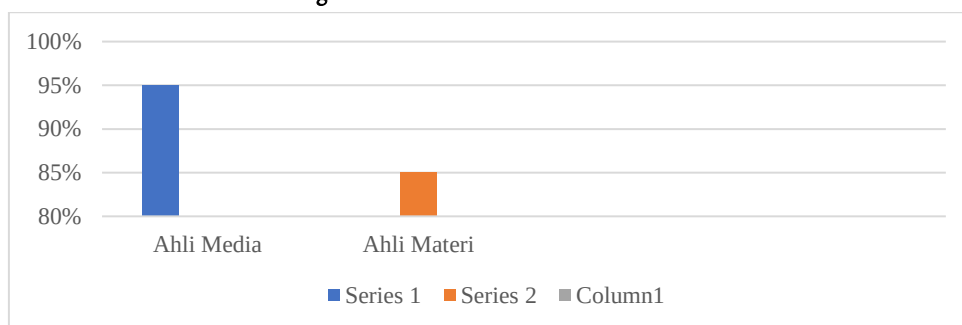
No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4

1	Kesesuaian media dengan tujuan	4			
2	Kesesuaian media dengan materi	4			
3	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar yang dipilih	4			
4	Kejelasan materi	4			
5	Ketepatan penyusunan materi	4			
6	Bahasa yang digunakan komunikatif		3		
7	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami		3		
Jumlah		26			

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dapat diketahui media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch memperoleh prosentasi sebesar 85% dengan rata rata 3,7 maka dalam hal ini pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch disebut layak setelah melalui beberapa kali revisi.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti akan menampilkan kedalam bentuk diagram hasil validasi ahli materi dan juga ahli media adalah sebagai berikut:

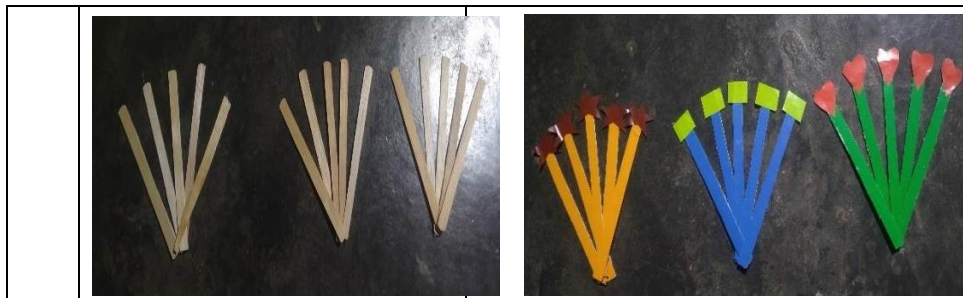
Diagram Validasi Ahli Media dan Ahli Materi



b. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi maka terdapat saran dari ahli media guna memperbaiki media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch. Berikut adalah beberapa perbaikan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch.

No	Media Sebelum Revisi	Media Setelah Revisi
	Stick yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu dikemas kedalam bentuk yang lebih menarik dengan menambahkan warna pada stick atau memodifikasi bentuk stick kedalam bentuk yang lebih menarik dengan membuat pola segitiga atau kotak sehingga para peserta didik lebih antusias dalam menerima pembelajaran tersebut.	Stick yang digunakan di tambahkan warna warna yang menarik perhatian siswa dan di buat pola semenarik mungkin.



c. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba lapangan pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch di implementasikan di Madrasah Ibtida'iyah Darussaalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah Yang Diperuntukan Siswa Kelas II Madrasah Ibtida'iyah sebagai subjek penelitian. Ujicoba yang dilakukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berhitung serta kemenarikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tahap ujicoba lapangan merupakan contoh kecil dimana penerapan pengembangan pembelajaran berhitung dengan media stick pouch dapat menjadi inovasi terbaru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Sebelum melakukan ujicoba dengan menggunakan media terlebih dahulu peneliti melakukan pretest kepada siswa kelas II madrasah ibtida'iyah darussalam sukanegara kecamatan bangunrejo kabupaten lampung tengah dengan tujuan melihat pengetahuan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang telah disampaikan. Dari keseluruhan jumlah peserta didik Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara kelas II berjumlah 25 orang siswa dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 15 peserta didik dinyatakan tuntas, sisanya 10 peserta didik tersebut dinyatakan tidak tuntas. Sehingga dapat diketahui bahwasannya prosentase kriteria ketuntasan minimal sebesar 65% yang berarti bahwa efektifitas media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch masih tergolong cukup.

Kemudian, desain produk media pembelajaran yang akan di ujicoba kembali lapangan. Pada tahapan ini peneliti melakukan ujicoba kembali dengan melakukan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch yang sudah dikemas kedalam bentuk dan dimodifikasi media stick pouch agar lebih menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran berhitung berbasis stick pouch menunjukkan hasil yang sangat signifikan hal ini terbukti dari jumlah peserta didik yang ada di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara sejumlah 25 peserta didik hanya 2 peserta didik yang dinyatakan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal sehingga dapat diketahui presentase ketuntasan mencapai 90% yang artinya efektifitas pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch menunjukkan hasil yang positif untuk kemudian di terapkan pada peserta didik.

Apabila pengembangan media berhitung berbasis stick pouch memperoleh kriteria ketuntasan minimal kurang dari 50% akan dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat. Begitu juga sebaliknya apabila pengembangan media pembelajaran memperoleh kriteria ketuntasan minimal lebih dari 75% maka media pembelajaran dikatakan telah selesai dikembangkan sehingga menjadi produk akhir. Berdasarkan hasil ujicoba yang dilakukan oleh peneliti kepada para peserta didik kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara menunjukkan kriteria ketuntasan minimal telah melebihi standar yang ditetapkan sehingga produk media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bahan Ajar

Berdasarkan hasil validasi kepada ahli media dan ahli materi, serta hasil ujicoba yang ditujukan kepada peserta didik produk media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch tidak mengalami ujicoba ulang dan dinyatakan valid, sehingga media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch bisa dimanfaatkan di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah. Adapun produk akhir dari media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch adalah sebagai berikut.



4. Tahap Penyebaran (*Dessiminate*)

Tahap *dessiminate* merupakan tahap akhir pengembangan untuk mempromosikan suatu produk. Pada tahap ini peneliti menyalurkan hasil produk secara terbatas dikarenakan keterbatasan waktu tempat dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti menyalurkan produk akhir berupa pembelajaran berhitung berbasis stick pouch hanya di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh penulis, dengan mengangkat judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Stick Pouch Pada Kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah”* peneliti akan membagi kedalam tiga pokok bahasan yaitu pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch terhadap hasil belajar peserta didik kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara, kelayakan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch terhadap hasil belajar kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara, respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch terhadap hasil belajar peserta didik di kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara.

Adapun pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch pada kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah bisa kita telaah dari sebuah pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan dalam sebuah institusi kelembagaan, hal ini dikarenakan tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor pengembangan media yang diterapkan disekolah. Oleh karena itu madrasah perlu mengetahui pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut dapat diketahui sesuai pemaparan dibawah ini.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Stick Pouch Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara

Untuk mengembangkan performa Madrasah menjadi lebih baik, agar menghasilkan lulusan yang memiliki kualitas ilmu pengetahuan agama sosial dan budaya salah satu upaya dalam mencapai hal tersebut adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran, dalam hal ini peneliti melakukan pra penelitian di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah dengan melihat beberapa poin seperti halnya pembelajaran yang dilakukan, media pembelajaran yang digunakan dan lain sebagainya. Berdasarkan data hasil wawancara dengan pendidik di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten

Lampung Tengah bahwa belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran, dan masih menggunakan metode ceramah dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut merupakan faktor peserta didik kurang tertarik serta kurang memahami akan materi yang ada serta tidak adanya media yang digunakan sehingga proses pembelajaran terkesan monoton. Tujuan adanya penelitian ini adalah supaya peneliti dapat melihat bagaimana tanggapan peserta didik dengan mengimplementasikan media berhitung berbasis stick pouch dengan mengemas materi sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator sesuai dengan materi pembelajaran sehingga pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Stick Pouch Terhadap Hasil Belajar Kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara

Kelayakan media pembelajaran berbasis stick pouch dapat dikatakan sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah hal ini terbukti setelah peneliti mencoba melakukan pembelajaran berhitung berbasis stick pouch dalam hal ini para peserta didik lebih perhatian dan fokus terhadap materi yang disajikan. Para peserta didik mulai antusias dengan banyaknya bertanya tentang media pembelajaran yang disajikan hal ini juga memberikan respon kepada pendidik bahwasannya media stick pouch dapat menjadikan suatu alternatif ketika para peserta didik mulai merasa pembelajaran yang dilakukan tidak efisien.

Sebelum melakukan uji coba dengan menggunakan media terlebih dahulu peneliti melakukan pretest kepada para peserta didik kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah, untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan para peserta didik terkait materi yang akan disajikan. Hal ini terbukti berdasarkan hasil pretest pada peserta didik kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah dari jumlah keseluruhan peserta didik 25 orang dengan kriteria ketuntasan minimal yang diterima sebanyak 23 peserta didik dinyatakan tuntas. Sehingga dapat diketahui bahwasanya prosentase ketuntasan mencapai 90% artinya pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media stick pouch layak diterapkan pada peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah.

3. Respon Pendidik Dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Stick Pouch Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara

Berdasarkan dari uji coba yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil yang sangat signifikan, para pendidik sangat responsif dalam menyikapi hal ini. Hal ini memang seharusnya disadari melihat pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch sangat layak diterapkan di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah hal senada juga ditunjukkan dengan respon peserta didik yang sangat perhatian akan media pembelajaran yang disajikan, begitu pula hasil yang diperoleh para peserta didik, dari 25 peserta didik yang ada di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah 23 peserta didik memenuhi syarat kriteria ketuntasan minimal dengan prosentase 90% sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis stick pouch juga dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahapan prosedur ilmiah, mulai dari tahap pra penelitian pra perencanaan penelitian, identifikasi masalah, pengumpulan data penyajian data sampai pada tahapan analisis data yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah, peneliti memaparkan beberapa kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch kelas II Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) pendefinisian (define) (2) perancangan (design) (3) pengembangan (development) (4) penyebaran (disseminate).
2. Kualitas pengembangan media pembelajaran berhitung berbasis stick pouch sangat layak digunakan yang telah divalidasi oleh ahli media dan juga ahli materi dengan memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat layak, validasi materi memperoleh nilai dengan rata rata 85% dengan kategori sangat layak.
3. Respon peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Darussalam Sukanegara Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung tengah pada ujicoba yang dilakukan oleh peneliti memperoleh rata rata nilai diatas kriteria ketuntasan minimal dengan prosentase 90% dengan kriteria sangat menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang disajikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur limpahan nikmat dari Allah SWT yang tiada mampu penulis menebusnya melainkan dengan ucapan *Alhamdulillah Wa Syukurillah* yang dengannya kajian yang penulis lakukan dapat terselesaikan. Hal ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, yang kepada penulis mengucapkan terima kasih, yaitu: Bapak Dr. Mispani, M.Pd.I, selaku Rektor Universitas Ma'arif Lampung (UMALA), Bapak Dr. Agus Setiawan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Ma'arif Lampung (UMALA), Ibu Masrurotul Mahmudah, M.Pd.I, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Ma'arif Lampung (UMALA), Bapak Muh. Ngali Zainal Makmun, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing I, Ibu Nur Laili, M.Pd, selaku dosen pembimbing II. Meskipun demikian, penyusun merasa masih banyak kesalahan dalam penyusunan jurnal penelitian ini. Oleh sebab itu penyusun sangat terbuka menerima kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi. Akhir kata, semoga jurnal ini dapat diterima, bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, (2015) Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar”, dalam Jurnal Al-Ta'dib <https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Devi Ratnasari (2016) *Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Bilangan Secara Bersusun Pada Siswa Kelas 1 SD N Prambanan Sleman* <http://eprints.uny.ac.id/eprint/37898>
- Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013
- Ety Yeni, (2015) “Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar, <https://www.neliti.com/id/publications/71281>
- Guslinda dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publising, 2018

- Hanafi, (2017) Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan
<https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Homroul Fauhah, & Brilliant Rosy (2021) Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>
- Lailatul Izzah, (2020) Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/107>
- Marlina (2019) Pengaruh Penggunaan Media Block Dienes Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Napal Melintang Kecamatan Selangit Kabupaten Musi Rawas
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3539>
- Muhammad Ali, (2009) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/132256208>
- Natalina Nilamsari, (2014) Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif
<https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/view/143>
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019
- Nuryadi, & Zulfa Hanani Bahtiar, (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 Pokok Bahasan Trigonometri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA <https://researchgate.net/publication/328041533>
- Rosa, (2015), Pengembangan Modul Pembelajaran IPA SMP Pada Materi Tekanan Berbasis Keterampilan Proses Sains <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/21>
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Steffi Adam & Muhammad Taufik Syastra, (2015) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam
<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kalitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2017
- Swaditya Rizki, (2016) Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Konstektual dan ICT
<https://docplayer.info/41340180>
- Tammu, (2017) Keterkaitan Metode Dan Media Bervariasi Dengan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Tingkat SMP <https://researchgate.net/publication/324990860>
- Umar, Media Pendidikan Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran, <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364>
- Winda Oktavia (2019) *Pengaruh Model Pembelajaran RME (Realistic Mathematic Education) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Matematika (perkalian) SD Negeri 76 Kota Bengkulu*
<https://repository.uin-suska.ac.id/74345>