
**PENGEMBANGAN MEDIA KERETA PEMBAGI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KETERAMPILAN BERHITUNG PEMBAGIAN PADA SISWA KELAS II C
MI PGM KOTA CIREBON**

Haris Faturrohman¹, Patimah², dan Dwi Anita Alfiani³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

^{1,2,3} **IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia**

900hasirfathurrohman@gmail.com¹, patimahwardono@gmail.com², dwianita@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pelajaran matematika sulit di mengerti dan di pahami oleh siswa yang membuat siswa cepat putus asa dan merasa bosan karena matematika tergolong abstrak karena pada dasarnya Siswa sekolah dasar kelas 2 tahap belajarnya masih dalam fase operasional kongkrit. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran kereta pembagi dalam meningkatkan kemampuan keterampilan berhitung pembagian siswa kelas II C MI PGM Kota Cirebon. Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and development) dengan mengikuti prosedur dari Boarg and Gall yang terdiri dari beberapa tahap pengumpulan informasi awal, perencanaan, mengembangkan bentuk produk awal, revisi produk dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Hasil validasi oleh tim ahli media adalah rata-rata skor 3.8 presentase 95% dan 3.9 presentase 97,5% dan skor rata-rata hasil validasi praktisi adalah 4 presentase 100% dan hasil validasi oleh ahli materi adalah 4 presentase 100% dan hasil uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata 38,25 termasuk dalam kategori "Baik" pada kepraktisan media dan juga mendapatkan presentase 100% pada evaluasi hasil ketuntasan nilai pada post test dan mendapatkan kriteria sangat baik dan menunjukan bahwa media kereta pembagi layak digunakan dan termasuk dalam kategori "Baik".

Kata Kunci : Media Kereta Pembagi, Kemampuan Keterampilan Berhitung Pembagian

ABSTRACT

Mathematics is difficult to understand and understand by students which make students quickly give up and feel bored because mathematics is classified as abstract because basically elementary school students in grade 2 are still in the concrete operational phase. This study aims to develop instructional media products for divider trains in improving the numeracy skills of class II C students at MI PGM Cirebon City. This type of research is R&D (Research and development) by following the procedures from Boarg and Gall which consists of several stages of collecting initial information, planning, developing initial product forms, product revisions and product testing. Data collection techniques in this study were observation, interviews and questionnaires. The results of the validation by a team of media experts were an average score of 3.8 percentage 95% and 3.9 percentage 97.5% and the average score of the validation results of practitioners was 4 percentages 100% and the results of validation by material experts was 4 percentages 100% and the results of the trial limited average score of 38.25 is included in the "Good" category in the practicality of the media and also gets a 100% percentage of the evaluation of the completeness of the score on the post test and gets very good criteria and shows that the divider train media is feasible to use and is included in the category Good".

Keywords: Divider Train Media, Division of numeracy skills

Articel Received: 16/12/2020; **Accepted:** 09/04/2021

How to cite: Faturrohman, H., Patimah, Alfiani, D.A. (2021). Pengembangan Media Kereta Pembagi Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas IIC MI PGM Kota Cirebon. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 2(01), halaman 48-64

A. PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan yang penting bagi anak yang perlu di kembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal nya di kehidupan di masa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung, kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan penting sehari-hari. Aisyah dkk dalam (Nataliya, 2015)

Kondisi nyata yang di terjadi oleh siswa kelas 2 C MI PGM kota Cirebon hasil dari observasi dan pengamatan selama plp (Pengenalan Lapangan Persekolahan), menunjukan permasalahan bahwa pelajaran matematika sulit di mengerti dan di pahami oleh siswa kelas II C yang membuat siswa cepat putus asa dan merasa bosan karena matematika tergolong abstrak dan terkait hasil belajar siswa anak kelas 2 MI tentang operasi hitung pembagian kurang begitu maksimal bagi sebagian anak, terbukti dari 30 siswa hanya 10 orang siswa yang mampu mengerjakan hitung pembagian, hal ini terlihat saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung anak itu terlihat bosan, cenderung pasif dan tidak bersemangat dalam belajar, makadari itu perlu media yang kongkrit atau riil untuk membantu siswa memahaminya, menurut (Erlina, 2009) media pengajaran berfungsi agar pengajaran lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pembelajaran lebih bervariasi, dan siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar lebih banyak. Teori ini menjelaskan tentang bagaimana kegunaan media yang sangat penting dan sangat membantu meringankan guru dalam memperjelas suatu materi pelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan dengan kegiatan yang bervariasi dengan hal ini siswa akan tidak akan merasa bosan dan akan lebih bersemangat serta termotivasi dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang guru ajarkan, media mengajar harus di sesuaikan dengan materi apa yang akan diajarkan guna tercapainya kemampuan yang ingin ditingkatkan dan di kembangkan.

Untuk memecahkan masalah diatas guru diharapkan mampu mengembangkan suatu media yang dapat meningkatkan aktifitas siswa. Penggunaan media yang sangat efektif

dan menarikpun sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi pembagian. Dengan media yang sesuai dengan siswa tentunya akan memberi gambaran yang lebih jelas dalam proses belajarnya terutama oleh anak-anak sekolah dasar yang dalam tahapan belajarnya masih dalam tahapan kongkrit. Makadari itu untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda yang kongkrit sebagai perantara atau yang bisa menggambarkan konsep abstrak yang di capai tentunya dengan tingkat yang berbeda-beda.

Media kereta pembagi merupakan media yang menarik dengan bentuk yang menyerupai kereta yang dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajarnya. Dari beberapa penelitian yang sebelumnya yang dilakukan oleh (Palasari, 2014) media kereta bernomor terdapat pengaruh yang signifikan dari media tersebut yakni dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia TK. Dan selain daripada itu juga (Setiyawan, 2017) adanya pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran menggunakan media rel kereta bilangan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Dan meningkatkan aktifitas belajar anak (Muliani, 2019)

Dari berbagai kelebihan yang dimiliki media kereta makadari itu penulis mengembangkan media yang berbentuk kereta pembagi untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berhitung pembagian pada siswa kelas II MI PGM Kota Cirebon. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu media untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berhitung pembagian siswa kelas II MI PGM Kota Cirebon pada tema Bermain di Lingkunganku subtema Bermain di Lingkungan Sekolah.

B. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Media

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses dalam belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat penting untuk mempermudah atau menunjang suatu keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ini adalah salah satu komponen proses dalam belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat penting untuk mempermudah atau menunjang suatu keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan terhadap

siswa, penggunaan media itu dapat memberikan stimulus dalam memberikan rangsangan untuk terjadinya suatu proses pembelajaran (Musfiqon, 2012; Rusman, 2017)

Dalam proses pembelajaran antara siswa dan guru harus menjalin komunikasi yang baik dan terarah agar suatu proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan teratur, untuk kemudahan dan harapan hasil yang baik dari pembelajaran dibutuhkan media untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan agar dalam proses pembelajaran siswa tidak terkesan bosan dan suntuk, akan tetapi penting memperhatikan penggunaan media yang harus sesuai dengan karakteristik siswa dan kesesuaian bahan yang mudah didapatkan akan tetapi dapat mencuri perhatian siswa.

2. Fungsi dan Manfaat Media

Fungsi media pembelajaran antara lain :

- a. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Dimana peristiwa-peristiwa penting langka yang dapat diabadikan lewat foto, film, atau direkam atau audio kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

- b. Memanipulasi keadaan peristiwa atau obyek tertentu.

Guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. (Nurseto, Membuat media pembelajaran yang menarik, 2011; Sanjaya, 2016)

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah dan memperlancar interaksi antar guru dan siswa sehingga pada proses belajar mengajar terjalin efektif dan efisien adapun manfaat media yang lebih khusus antara lain yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa dapat memahami dan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi tidak hanya semata-mata berkomunikasi verbal melalui tutur kata yang dilakukan guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak terlalu menguras tenaga, apalagi guru yang mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga siswa bisa melakukan aktifitas lain seperti mengamati, memerankan dan lain-lain. (Arsyad, 2015; Mushon, 2010; Falahudin, 2014; Karo-Karo, 2018)

3. Media kereta

Media atau alat peraga yang digunakan adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru untuk menerangkan atau memperagakan pelajaran didalam proses belajar mengajar. Kereta angka adalah alat permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam kemampuan berhitungnya, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak. (Winarsieh, 2014; Adiningsih, 2008)

4. Keterampilan berhitung

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya kecakapan dalam menyelesaikan tugas, keterampilan sendiri diartikan sebagai suatu kecakapan untuk menyelesaikan tugas. menurut Munandar dalam (Susanto, 2011) bahwa kemampuan keterampilan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang akan mampu dan melakukan sesuatu dikarenakan adanya kemampuan yang ia miliki. Dalam pandangan munandar ini dimana kemampuan keterampilan ini ialah merupakan suatu potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir dan dipermatang dengan adanya pembiasaan dan dorongan dari sebuah latihan, sehingga ia mampu untuk melakukan suatu hal tertentu.

Berhitung merupakan bagian dari mata pelajaran berhitung, pembelajaran berhitung tidak jauh dari angka. Pembelajaran dasar tersebut dilengkapi dengan kemampuan berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian Slamet dalam (Novianti, 2015; Nataliya, Efektifitas penggunaan media pembelajaran

permainan tradisional Congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar, 2015)

5. Indikator kemampuan Keterampilan Berhitung

Menurut (Sukardi, 2015) kemampuan berhitung adalah kemampuan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung. Sehingga keterampilan berhitung memiliki indikator sebagai berikut :

a. Mampu menyelesaikan soal

Siswa mampu menyelesaikan soal-soal tes yang di berikan oleh guru, terkait dengan pengertian mampu adalah bisa dan cakap dalam menjalankan tugas selai itu juga cekatan dalam menjalankan tugas

b. Mampu membuat soal dan penyelesaiannya

Siswa mampu mengerjakan soal yang telah diberikan guru selai dari pada itu diharapkan siswa mampu membuat soal dan penyelesaiannya secara mandiri

c. Mampu menjelaskan cara penyelesaian soal menggunakan media

Siswa mampu menjelaskan cara penyelesaian soal yang telah diberikan guru menggunakan media yang tersedia dengan benar dan penuh keyakinan dalam melakukannya.

6. Manfaat kemampuan keterampilan berhitung

Berhitung juga memiliki manfaat yang sangat besar menurut Montolalu dalam (Nur, 2013) adapun manfaat berhitung awal adalah sebagai berikut:

a. Mengoptimalkan fungsi otak.

Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoptimalkan fungsi-fungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmuilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari.

b. Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berfikir, daya konsentrasi dan daya ingat. Ini dicapai dengan melatih otak kiri dan kanan menjadi lebih aktif melalui pembelajaran berhitung.

c. Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir

- d. Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita.
- e. Untuk anak-anak yang suka lalai menghafal rumus perkalian, mental aritmatika sangat membantu.
- f. Menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap mental positif, terutama dalam menghadapi soal-soal matematika atau berhitung.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian penelitian ini adalah Research and development (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian R&D atau pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan perlu pengujian keefektifan dari produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kereta pembagi yaitu sebuah media yang berbentuk menyerupai kereta. Penelitian ini dilaksanakan di MI PGM Kota Cirebon pada materi tema bermain dilingkungan sub tema bermain dilingkungan sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Tahapan atau langkah pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall dalam (Ekayana, 2013) diantaranya melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, Perencanaan, mengembangkan Bentuk Awal Produk, uji coba awal, revisi produk utama, uji coba lapangan.

Subjek penelitian ini dilakukan di MI PGM Kota Cirebon pada siswa kelas II C dengan jumlah siswa 30 siswa berhubung penelitian dilakukan dalam kondisi pandemi Covid 19 makadari itu subjek penelitian dibatasi hanya 10 orang siswa kelas II C MI PGM Kota Cirebon Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dimana semua pendapat, saran dan tanggapan dari validator yang didapat dari lembar angket kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteriakan empat tingkat yang kemudian di analisis melalui perhitungan membagi skor maksimal yang diperoleh dari uji coba dengan jumlah kategori yang ditentukan.

Teknik pengumpulan data

1. Data informasi dan masalah yang dihadapi guru yang menjadi hambatan dalam mengajar matematika materi pembagian di dapatkan dengan wawancara dan observasi secara ferbal

2. Untuk memperoleh data penelitian demi kelayakan dan kesempurnaan produk dari hasil pengembangan ialah menggunakan angket. Angket ini ditunjukkan untuk subyek uji coba, adapun angket yang dibutuhkan adalah angket penilaian ahli materi, angket untuk ahli media angket untuk praktisi dan angket penilaian siswa uji coba lapangan.

D. HASIL

Proses pengembangan media Kereta pembagi dilakkan berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh boarg dan Gall. Adapun langkah-langkah dalam proses pengembangan media kereta pembagi sebagai berikut

1. Melakukan pengumpulan Informasi dan Studi Pendahuluan

Pengumpulan informasi di dapat dari studi literature dan konsultasi dengan ahli. Pengumpulan informasi terkait dengan media dilakukan dengan studi literatur mengenai media pembelajaran, sedangkan pengumpulan informasi terkait materi dilakukan dengan mengkaji kurikulum 2013 kelas II tema bermain dilingkunganku, subtema bermain dilingkungan sekolah.

2. Melakukan Perencanaan Produk

Berikut adalah desain perencanaan produk dari media kereta yang dikembangkan

- a. Media yang berbentuk menyerupai kereta berwarna warni, dengan bahan dasar papan berukuran tebal 1cm dan panjang 109cm sebagai penopang gerbong yang terbuat dari bambu, ini bertujuan supaya media menjadi kokoh,kuat dan tahan lama.
- b. Memiliki gerbong yang berjumlah 10 gerbong dan dilengkapi nomor pada setiap gerbongnya.
- c. Terdapat variasi roda pada media kereta dan variasi uap pada kepala kereta
- d. Dilengkapi sedotan berjumlah 50 buah sebagai alat penghitung.

3. Mengembangkan produk awal

Tahapan selanjutnya setelah perencanaan adalah tahap mengembangkan produk awal, yang dalam tahap ini adalah media kereta pembagi. Adapun alat dan bahan yang digunakan antara lain : Bambu, Paku, Sedotan putih dan sedotan warna warni, List kayu, Kawat, Pipa palaron, Batang bambu biji, Gergaji, palu, paku kecil, amplas dan kuas. Tahapan pengembangan media kereta pembagi adalah sebagai berikut:

- a. Merancang pola gerbong, pola diawali dengan pembuatan wadah alat penghitung dari bambu berukuran tinggi 20 cm dua buah dan potongan berukuran tinggi 13 cm 10 buah.
- b. Pembuatan Papan Gerbong, dibuat dengan ukuran panjang 38 cm dan lebar 10 cm dengan ketebalan papan 2 cm, untuk dijadikan dudukan wadah gerbong dari bambu tadi.
- c. Pembuatan ban kereta dengan menggunakan batang pohon jambu biji kemudian di potong-potong sesuai dengan ukuran yang di inginkan.
- d. Pembuatan kepala kereta yang terdiri dari papan untuk bagian alas dengan panjang 27cm dan lebar 7cm kemudian papan untuk pembuatan ruangan masinis berukuran 8cm untuk bagian kiri dan kanan dan 5cm untuk bagian atas kemudian bambu berukuran panjang 17cm dan lebar 5cm dn tenganya di lubangi sesuai pipa, ini diperutukan sebagai variasi uap kereta.
- e. Pemasangan list kayu di bagian pinggiran kanan dan kiri pada setiap gerbong nya, al ini dilakukan sebagai pengunci gerbong bambu dengan di paku dan juga bisa untu variasi.
- f. Menyatukan setiap bagian-bagian yang telah dibuat sehingga menyerupai kereta.
- g. Alat pengitung ini terbuat dari sedotan air mineral, warna bebas 50 buah.
- h. Proses pewarnaan ini bisa diberikan warna sesuai yang diinginkan, dan pewarnaan disini agar lebih menarik menggunakan warna warni yakni warna biru dan kuning

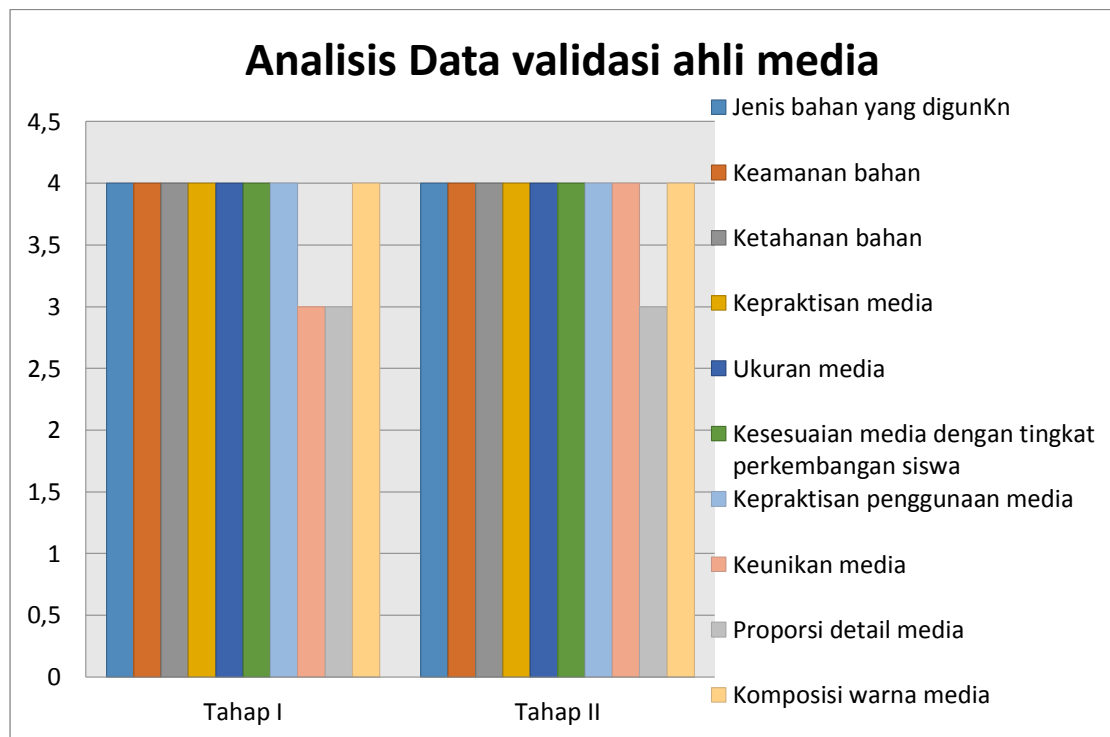
4. Tahap uji coba produk awal

Produk media yang telah dibuat kemudia di uji cobakan kepada para ahli untuk divalidasi kelayakannya, berikut hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi :

a. Validasi ahli media

Ahli media adalah ibu Wulan Andini, M.pd dosen dari jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Selaku ahli media. Uji ahli media ini dilakukan dalam dua tahap. Berikut grafik berdasarkan hasil dari ahli media tahap I dan II :

Gambar 1 Hasil Validasi Ahli Media



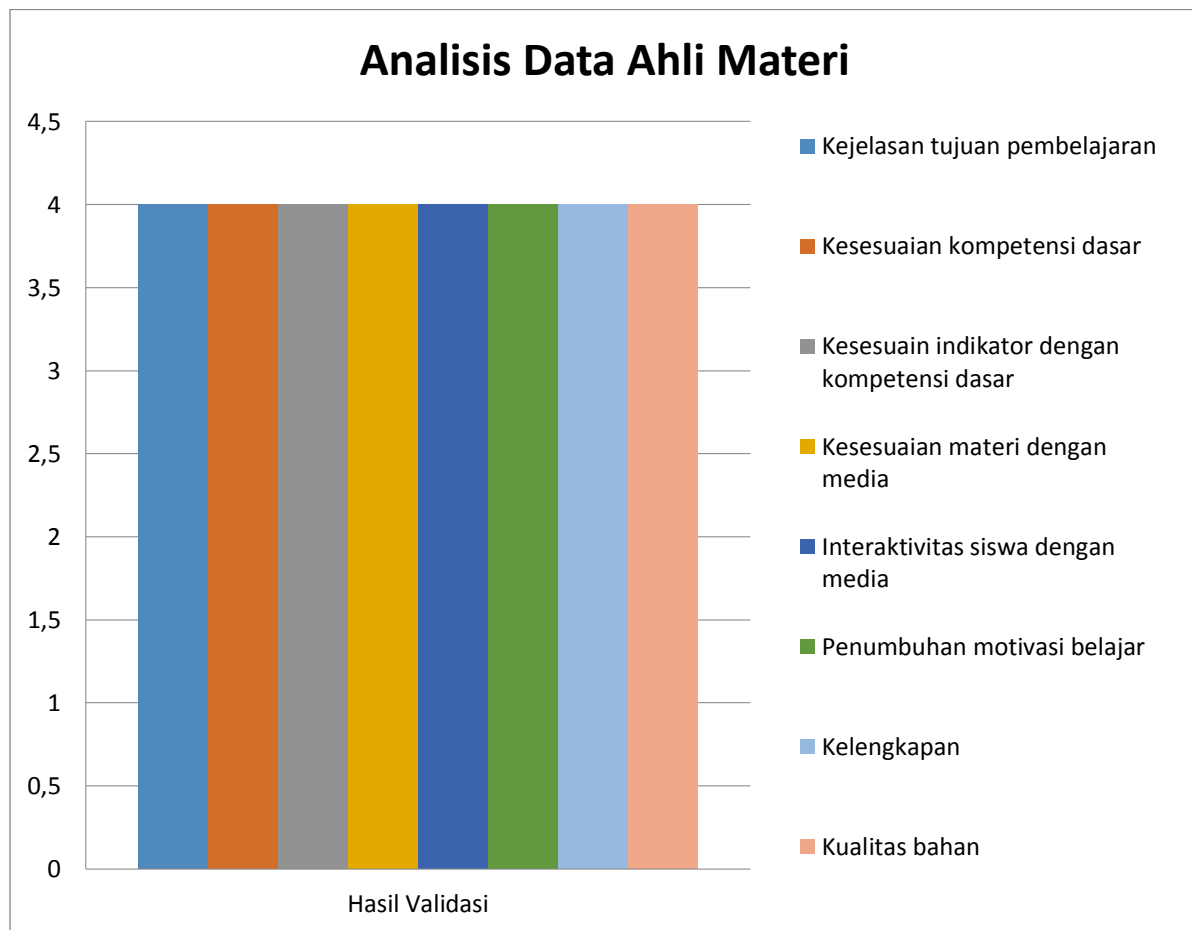
Berdasarkan gambar diatas, bahwa validasi pada tahap satu menunjukkan bahwa poin jenis bahan yang digunakan, keamanan bahan, ketahanan,bahan, kepraktisan media, ukuran media, kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa, kepraktisan penggunaan media dan komposisi warna media mendapatkan skor tertinggi yakni 4 dengan kriteria “Baik” sedangkan untuk poin keunikan media proporsi detail media mendapatkan skor 3 dengan kriteria “Cukup Baik”

Validasi ahli media selanjutnya pada tahap II menunjukan bahwa terjadi kenaikan poin pada keunikan media yang semula mendapat poin 3 dengan kriteria cukup baik pada tahap II mengalami kenaikan menjadi 4 dengan lategori “Baik” dan sangat layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi adalah ibu Yulitha Indah Mumpuni. S.pd.I. Guru kelas siswa kelas II dari sekolah MI PGM kota Cirebon dengan bidang keahlian Pendidikan dasar. Berikut grafik yang berisikan hasil dari validasi ahli materi :

Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Materi

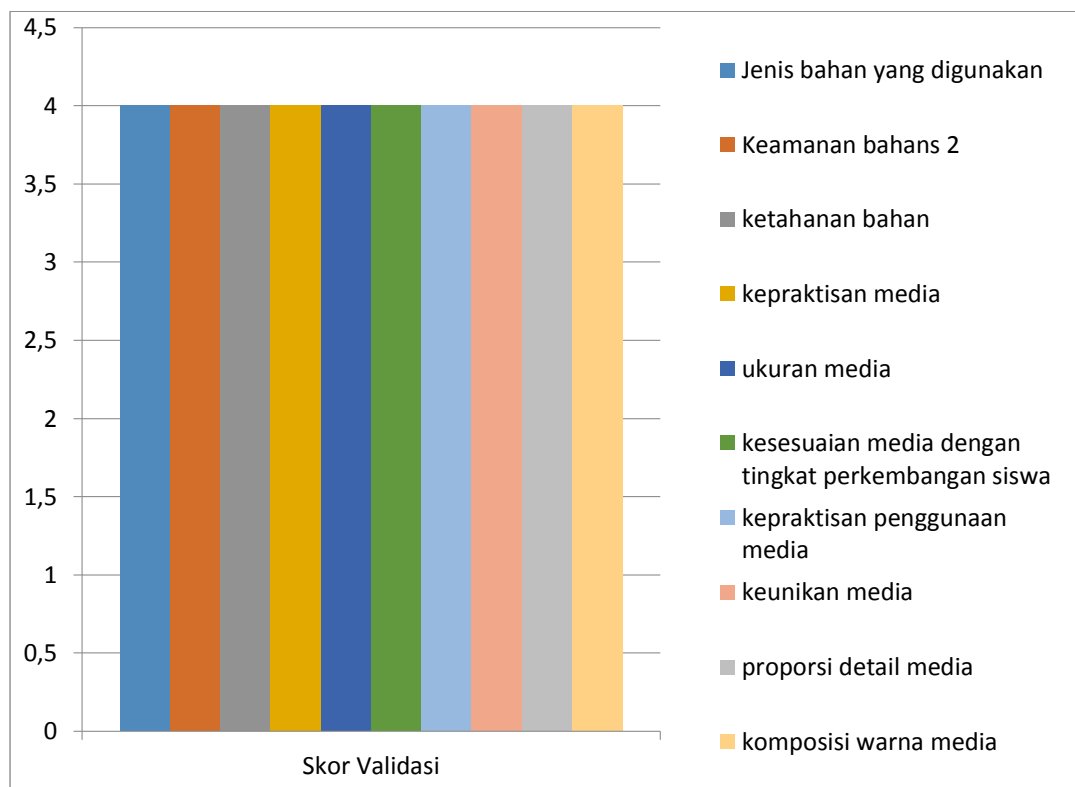


Berdasarkan gambar diatas,menunjukan bahwa hasil validasi dari ahli materi. pada hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa materi yang menyertai media kereta pembagi dinilai memiliki kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, kesesuaian materi dengan media yang dibuat, interaktifitas siswa dengan media, penumbuhan motivasi belajar,kelengkapan dan kualitas bahan Hasil menunjukan bahwa materi yang menyertai media Kereta Pembagi termasuk dalam kategori “Baik” dengan nilai rata-rata 4 dan presentase sebesar 100 % dan layak diuji cobakan dilapangan tanpa revisi.

c. Validasi Praktisi

Selain validasi oleh ahli materi dan ahli materi media kereta pembagi juga divalidasi oleh praktisi yakni oleh Bapak Bisri Mustofa S. Pd. I. Wakil kepala sekolah MI PGM Kota Cirebon. Berikut hasil dari validasi media oleh praktisi:

Gambar 3 Hasil Validasi Praktisi



Berdasarkan gambar 3 diatas, hasil validasi media kereta pembagi oleh praktisi menunjukkan bahwa pada setiap poin menunjukkan poin 4 itu menunjukkan bahwa media ini masuk pada kriteria “Baik” dan layak diuji cobakan tanpa revisi.

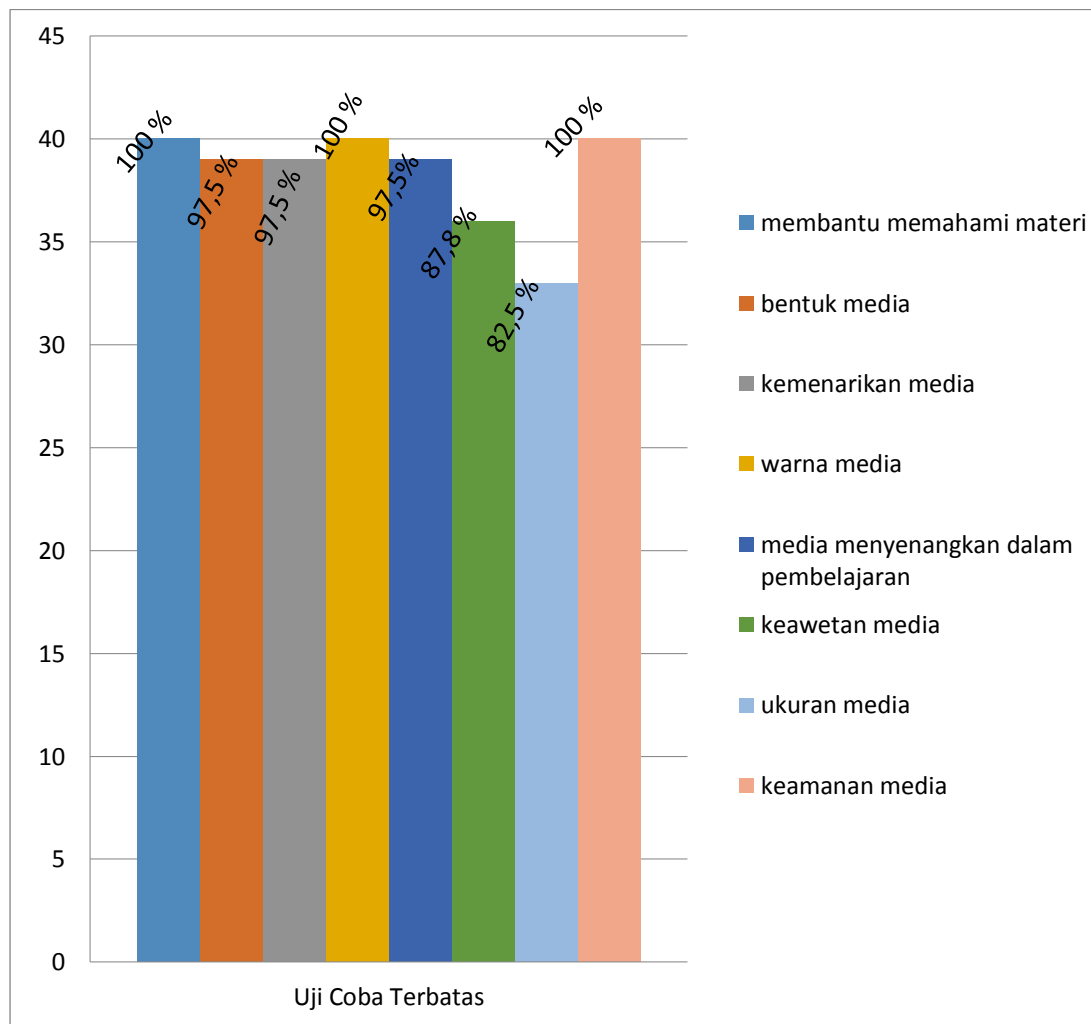
d. Tahap revisi produk

Setelah melalui tahap validasi, media kereta pembagi mendapatkan saran perbaikan yakni pada gerbong kereta yang sebelumnya belum tertera nomor supaya di berikan nomor pada setiap gerbong supaya memudahkan untuk menghitung hasil daripada penggunaanya.

e. Tahap uji coba terbatas/ kelompok kecil

Uji coba terbatas ini dilakukan 10 siswa MI PGM Kota Cirebon pada pembelajaran kelompok dirumah, hal ini dilakukan karena selama penelitian berlangsung sedang terjadi wabah virus covid 19 yang tidak memungkinkan untuk uji coba pada seluruh siswa kelas II C. pada uji coba ini metode angket kesan siswa dan post test untuk menunjukkan ketuntasan bahwa kemampuan keterampilan berhitung pembagian siswa meningkat.

Gambar 4 Hasil Uji Coba Terbatas



Hasil uji coba terbatas pada gambar 4 diatas menunjukan bahwa media kereta pembagi termasuk dalam kategori “Baik” dengan hasil rata-rata penilaian 38,25 dengan presentase 100 % pada aspek membantu memahami materi, warna media dan keamanan media dimana presentase ini sesuai dengan yang diinginkan dan presentase nilai 97,5 % pada aspek bentuk media, kemenarikan media, media yang menyenangkan dalam pembelajaran, dan presentase nilai 87,8 di dapat pada aspek ke awetan media dan 82,5 % presentase yang didapat ukuran media dari 100% yang di inginkan.

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan validasi tahap satu menunjukan bahwa poin jenis bahan yang digunakan, keamanan bahan, ketahanan,bahan, kepraktisan media, ukuran media, kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa, kepraktisan penggunaan media dan komposisi warna media mendapatkan skor tertinggi yakni 4 dengan kriteria “Baik”

sedangkan untuk poin keunikan media proporsi detail media mendapatkan skor 3 dengan kriteria “Cukup Baik”

Validasi ahli media selanjutnya tahap II menunjukan bahwa terjadi kenaikan poin pada keunikan media yang semula mendapat poin 3 dengan kriteria cukup baik pada tahap II mengalami kenaikan menjadi 4 dengan kategori “Baik” dengan ini media dinyatakan layak dikarenakan sudah memenuhi syarat media yang baik dari 3 faktor yakni faktor edukatif yang meliputi kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan dan juga sesuai dengan tingkat kemampuan dan daya pikir peserta didik, kemudian faktor teknik pembuatan yang meliputi bahan dan bentuknya kuat, tahan lama, tidak mudah berubah. Kemudian faktor keindahan yang meliputi bentuk estetis, ukuran serasi dan tepat dengan kombinasi warna yang menarik perhatian dan minat peserta didik untuk menggunakannya. **(Asyhari, 2016)**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi. pada hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa materi yang menyertai media kereta pembagi dinilai memiliki kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, kesesuaian materi dengan media yang dibuat, interaktifitas siswa dengan media, penumbuhan motivasi belajar, kelengkapan dan kualitas bahan hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dkk dalam **(Nurrita, 2018)** bahwa media pembelajaran harus memiliki ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil validasi media kereta pembagi oleh praktisi menunjukan bahwa pada setiap poin menunjukan poin 4 itu menunjukan bahwa media ini masuk pada kriteria “Baik” dan layak.

Hasil uji coba terbatas menunjukan bahwa media kereta pembagi pada aspek membantu memahami materi, warna media dan keamanan media dimana presentase ini sesuai dengan yang diinginkan dan presentase nilai 97,5 % pada aspek bentuk media, kemenarikan media, media yang menyenangkan dalam pembelajaran, dan presentase nilai 87,8 di dapat pada aspek ke awetan media dan 82,5 % presentase yang didapat ukuran media dengan ini media dinyatakan termasuk dalam kategori Baik karena menurut Heinich dkk dalam **(Nurseto, 2011)** situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kesempatan untuk siswa merespon dan terlibat

dalam pembelajaran. Dengan media yang unik hal ini membuat siswa akan lebih merespon secara maksimal dalam menggunakan media kereta pembagi ini.

F. KESIMPULAN

1. Media Kereta Pembagi dinilai baik dan layak apabila di dalam proses pengembangannya mendapatkan hasil validasi tim ahli dan uji coba menunjukkan bahwa media dalam kategori “Baik” dan juga telah dilakukannya revisi sesuai dengan catatan revisi yang di peroleh dari berbagai tahapan validasi dengan tujuan penyempurnaan produk. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 3.8 dengan presentase 95% dan 3.9 dengan presentase 97,5% dengan kategori “Baik”. Kemudian hasil validasi dari praktisi memperoleh skor 4 dengan presentase 100% dengan kategori “Baik” hasil validasi ahli materi memperoleh skor 4 dengan kategori “Baik” dengan presentase 100% Dari hasil validasi meunjukkan bahwa media Kereta pembagi termasuk dalam kategori Baik dan layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi.
2. Tahapan uji coba hanya sampai uji coba terbatas dengan memperoleh skor 38,25 pada kepraktisan media dan juga mendapatkan presentase 100% pada evaluasi hasil ketuntasan nilai pada post test dan mendapatkan kriteria sangat baik dan menunjukkan bahwa media kereta pembagi termasuk dalam kategori “Baik” dan layak digunakan sebagai media penunjang guru dalam pembelajaran subtema Bermain di Lingkungan Sekolah, tema Bermain di Lingkunganku di kelas II MI sesuai dengan kurikulum 2013

G. ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kepada IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberikan kesempatan dan dukungan moril terhadap peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan sesuai target dan sesuai dengan tujuan-tujuan penelitian.

H. DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih, N. U. (2008). *Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis Matematis*.

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asyhari, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Bku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika AL-BIRUNI Vol 5 No 1*.
- Ekayana, A. G. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mikrpkpntrpler Berbasis Advance Virtual Risc (AVR) dalam mata pelajaran Teknik Mikrokontroler. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Erlina. (2009). *Super media paduan praktis pemanfaatan media mengajar di internet*. Erlangga.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Wiyaiswara, edisi 1 No 4 ISSN: 2355-4118*.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM Vol 7 No 1*.
- Muliani, B. N. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif dan mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Model Kereta Api. *PANDAWA volume 1, No 1*.
- Musfiqon. (2012). *pengembangan media dan sumber belajar*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Mushon, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia Vol VIII, No 2*.
- Nataliya, P. (2015). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekola Dasar. *Ilmiah Psikologi Terapan vol 3 No 2*.
- Nataliya, P. (2015). Efektifitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *jurnal ilmiah psikologi terapan vol 3 No 2*.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan Permaianan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka anak Usia 5-6 Tahun. *EDUCHILD vil 4 No 1*.
- Nur, S. F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok B3 di Tk lu Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. *PAUD Teratai Vol 2 No 1*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa. *Misykat, vol 03 No 01*.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 No 1, 21*.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan Vol 8 No 1*.
- Palasari, Y. D. (2014). pengaruh penggunaan media kereta bernomor terhadap kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Dharma wanita persatuan kebmars gresik. *Paud Teratai Vol 3, No 3*.

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP jl. Tambora Raya . No 23 Rawamangun, Jakarta 13220.

Setiawan, H. (2017). pembelajaran matematika dengan menggunakan rel kereta bilangan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. *Jurnal Pendidikan vol 11, No 2*.

Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Grup.

Winarsieh, W. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 dengan Bermain Kereta Angka Melalui Model Pembelajaran Area pada Kelompok B TK di Surabaya. *Paud Teratai volume 3 no 3*.