

Development of Local Culture-Based Image Media to Improve Student Learning Outcomes on the Material of Arithmetic Operations of Multiplication of Natural Numbers

Putri Tria Sundari¹, Sihabudin², Mansur³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

e-mail: putritriaa4@gmail.com, habudin@uinbanten.ac.id,
mansur@uinbanten.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Media Gambar untuk menghitung perkalian bilangan asli peserta didik kelas II SDN Tejamari Kecamatan Baros. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dari model pengembangan S. Thiagarajan, yang memiliki 4 tahapan pengembangan yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Media yang dikembangkan di validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba lapangan awal terhadap peserta didik. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan angket ahli media, ahli materi, angket guru kelas II, angket peserta didik, observasi wawancara dan dokumentasi. Data hasil dari penelitian dianalisis dengan menggunakan teknis analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 46 dengan persentase 83% dengan kriteria “Baik”, validasi ahli media dengan hasil skor 44 dengan persentase 88% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan hasil dari validasi guru kelas II dengan hasil skor 99 dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik”. Adapun dari hasil uji coba lapangan awal dengan jumlah persentase 90% - 100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Secara keseluruhan media pembelajaran Media Gambar sudah layak untuk digunakan dengan memudahkan menghitung perkalian bilangan asli oleh peserta didik yang mengalami kesulitan pada menghitung perkalian dengan hasil pengamatan secara langsung Media gambar ini memudahkan peserta didik untuk belajar perkalian. Berdasarkan hasil Pre-Test sebelum menggunakan media gambar dan Post-Test dengan menggunakan media gambar memperoleh nilai rata-rata 0,898 dengan kriteria tinggi. Dan memperoleh skor persentase N-Gain 89,833 dengan kategori efektif. Maka dengan media pembelajaran Media Gambar sudah efektif digunakan untuk siswa dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung perkalian bilangan asli.

Kata kunci: *Media Gambar, Kemampuan berhitung Perkalian, Peserta didik*

Abstract

The aim of this research is to develop Image Media learning media to calculate the multiplication of natural numbers for class II students at SDN Tejamari, Baros District. This research uses the type of research and development (R&D) from S. Thiagarajan's development model, which has 4 stages of development, namely defining, designing, developing and disseminating. The media developed is validated by material experts and media experts before conducting initial field trials on students. Data was collected using questionnaires from media experts, material experts, class II teacher questionnaires, student questionnaires, interview observations and documentation. Data resulting from research were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. Based on the validation results, material experts got a score of 46 with a percentage of 83% with the criteria "Good", validation from media experts with a score of 44 with a percentage of 88% with the criteria "Very Good", and the results of class II teacher validation with a score of 99 with a percentage 94% with "Very Good" criteria. As for the results of the initial field trials, the percentage was 90% - 100% with the criteria "Very Good". Overall, the learning media Image Media is suitable for use by making it easier to calculate multiplication of natural numbers by students who have difficulty calculating multiplication using direct observation. This image media makes it easier for students to learn multiplication. Based on the results of the Pre-Test before using image media and the Post-Test using image media, the average score was 0.898 with high criteria. And obtained an N-Gain percentage score of 89.833 in the effective category. So, the learning media Image Media has been effectively used for students in improving learning outcomes for the arithmetic operation of multiplying natural numbers.

Keywords : *Image Media, Multiplication counting skills, Students*

LATAR BELAKANG

Di Indonesia, tujuan utama pendidikan sebagaimana dituangkan dalam pembukaan UUD 1945 adalah untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa . UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, meliputi kekuatan agama dan spiritual, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk mencapai tujuan guna untuk kebaikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kemendiknas, 2017).

Pentingnya peran guru dalam penyampaian penjelasan dan pengetahuan pemahaman materi kepada siswa bertujuan agar penyampaian materi di mengerti dan dipahami oleh siswa sehingga tidak mudah lupa. Selain itu, padatnya kurikulum sekolah dasar menimbulkan tantangan bagi guru untuk mencapai tujuan mereka secara efektif, sehingga menghambat transfer pembelajaran secara optimal (Awaliyah, 2017). Sebelum menggunakan media gambar sebagai sarana pembelajaran, hal ini yang harus di

siapkan yaitu susunan gambar yang teratur agar lebih mudah ketika digunakan pada waktunya (Puspitawati, n.d.).

Hasil wawancara dan observasi peneliti di SDN Tejamari dengan ibu Saripah sebagai guru kelas II, bahwa kemampuan berhitung perkalian kelas II di SDN Tejamari masih kurang dengan menggunakan pembelajaran kurikulum 2013 yaitu menjelaskan perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 60 dalam kehidupan sehari-hari dengan mengaitkan perkalian, sehingga menghambat proses belajarnya siswa dalam memecahkan soal perhitungan matematika, kenyataan tersebut terlihat ketika proses belajar mengajar terjadi khususnya pada saat siswa sedang memahami materi operasi hitung perkalian bilangan asli.

Persoalan ini adalah salah satu hal yang dapat menghambat proses berjalannya pembelajaran soal berhitung matematika (Rusmania, 2019). Munculnya masalah yang lain yaitu tidak fokusnya konsentrasi siswa dalam proses belajar dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai materi. Terlihat dalam proses belajar bahwa siswa tidak antusias atau kurangnya ketertarikan untuk belajar, terlihat dari banyaknya siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya. Bukan hanya siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal operasi hitung perkalian, namun siswa juga belum mengerti cara operasi berhitung bersusun perkalian dan mengstigma bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan (Mukminah, 2021).

Media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika, media gambar berfungsi mempermudah proses pembelajaran yang berlandaskan adanya keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media gambar dapat memperbaiki hasil belajar siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika (Teni, 2018).

Dengan adanya media gambar diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika semakin lebih baik dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi bagi siswa untuk mempelajari matematika, sehingga matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjenuhkan (Almira, 2019).

Dalam penggunaan media gambar diterapkannya pula kebudayaan lokal di dalamnya agar menambah antusiasme siswa dalam belajar, karena kebudayaan lokal ini sendiri perilaku positif manusia berhubungan dengan lingkungan sekitar, yang bersumber dari adat istiadat, nilai-nilai agama, peninggalan nenek moyang atau budaya sekeliling lingkungan, tercipta secara alamiah dalam komunitas dan terus beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga berkesinambungan dengan siswa dimana mayoritas siswa SD Tejamari yang masih kental dengan adat istiadat di lingkungan sekitar.

Banyaknya siswa dan siswi yang tidak bisa memahami konsep dari operasi hitung, bahkan perkalian bilangan asli, bilangan bulat satuan juga mereka belum paham. Sehingga hal ini menghambat dalam proses kegiatan belajar mengajar matematika yang setiap saat pelajaran hampir kebanyakan membahas mengenai persoalan penyelesaian dengan perkalian. Dari persoalan yang muncul pada peserta didik kelas II SDN Tejamari solusinya yaitu dibuatkannya pemanfaatan media yang berbasis media gambar yang

lebih efektif dan efisien. Bertujuan agar berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas, hal tersebut memicu tumbuhnya dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, solusi terbaiknya adalah dengan pemanfaatan media belajar secara optimal (Marsigit, 2019).

Menurut Peaget siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7 sampai dengan 12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Selama tahap ini siswa mengembangkan konsep dengan menggunakan benda-benda konkret untuk menyelidiki hubungan dan model-model ide abstrak. Guru dituntut untuk selektif dalam memilih dan menerapkan media dalam proses belajar mengajar. Siswa harus mampu menggunakan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan (Apriyani, 2023).

Karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media gambar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman operasi hitung bilangan asli pada pembelajaran dikelas II SDN Tejamari. Menggunakan gambar sebagai media pembelajaran dapat dipastikan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam menerima konsep pembelajaran dengan baik, selain tidak asing untuk siswa juga untuk menarik minat siswa dalam proses belajar.

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini termasuk kedalam kategori penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yang secara khusus berfokus pada penelitian produk yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya (Lesmana & Saputra, 2023).

Produk yang dibuat bisa sepenuhnya baru atau penyempurnaan dari produk yang sudah ada, dan harus dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, tujuan utamanya adalah menciptakan produk untuk tujuan evaluasi efektivitasnya (Azzahra, 2021).

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau metode untuk memvalidasi yang digunakan dalam pengembangan produk. Proses ini berfungsi untuk memverifikasi dan memajukan pengembangan suatu produk. Penelitian dan pengembangan melibatkan penelitian yang menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan menjalani pengujian efektivitas terlebih dahulu, untuk memastikan kegunaan dan penerapannya di komunitas yang lebih luas. Validasi produk yang dikembangkan didasarkan pada keberadaan sebelumnya, dengan peneliti melakukan penilaian untuk menguji efektivitas dan validitasnya (Wahyuni, 2019).

B. Sumber data

Sumber data dan kebutuhan prototipe media gambar pada penelitian ini meliputi siswa dan guru. Rincian sumber data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa

Data dari penelitian tersebut bersumber dari siswa guna memenuhi persyaratan prototipe media gambar untuk peserta didik kelas II SD Tejamari.

2. Guru

Penyedia data penelitian adalah guru kelas II SDN Tejamari. Selain itu, guru ini akan berperan sebagai validator prototipe media gambar.

Sumber data validasi prototipe

Sumber data untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan yaitu media gambar hasil karya peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru
Penilaian produk memerlukan arahan dan evaluasi dari guru kelas II SDN Tejamari.
2. Validasi Ahli
Validasi ahli berperan sebagai penguji dan memberikan rekomendasi untuk menyempurnakan prototipe media. Pada tahap ini, kesesuaian media dipastikan dengan menghadirkannya kepada ahli di bidangnya masing-masing.

C. Model Penelitian dan Pengembangan

Ada berbagai metode untuk model penelitian dan pengembangan. Model yang dipilih untuk penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Pengembangan ini fokus pada pembuatan media gambar untuk pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan perkalian siswa kelas II di Kabupaten Serang khususnya di SDN Tejamari untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D, yaitu kerangka kerja yang dirancang untuk menciptakan alat pendidikan. Model 4-D, juga dikenal sebagai Model (Four-D), dikembangkan oleh Thiagarajan dan terdiri dari tahapan berikut: Definisi, Desain, Pengembangan, dan Penyebaran. Metode dan model ini dipilih karena efektif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, termasuk media gambar (Irawan, 2017). 4D, yaitu : Define (pendefinisian atau analisa kebutuhan), Design (perencanaan atau perancangan), Develop (penilaian dan revisi), dan Disseminate (uji coba pada calon pengguna) (Silvia et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Ahli

Peneliti melakukan validasi produk yang sudah dibuat kepada ahli materi, ahli media, dan pendidik atau guru kelas.

a. Ahli Media

Para profesional media dilibatkan untuk validasi dalam penelitian ini, Ahli media yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini yaitu oleh Ibu Wida Rachmiati, M.Pd., dosen Universitas Islam Negeri Banten. Proses validasi dengan ahli media dilakukan pada Selasa, 23 Januari 2024. Validasi data diperoleh melalui angket yang mencakup aspek tampilan dan aspek fungsional. Dari kedua aspek tersebut dijabarkan terdiri dari 10 indikator penilaian. Hasil data

yang diperoleh dari penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan hasil skor 44. Sehingga dapat dihitung :

$$NP = R/SM \times 100 \%$$

$$NP = 44/50 \times 100 \% = 88 \% \text{ (layak)}$$

Berdasarkan hasil peilaian masuk pada kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata persentase 88%. Dari hasil evaluasi media secara keseluruhan, ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran “Media Gambar” yang dikembangkan sudah layak diujicobakan lapangan dengan tanpa revisi dan sarannya adalah jenis budaya lokal di variasikan lagi.

Hal ini memungkinkan guru untuk mengenalkan konsep dan simbol matematika kepada siswa sejak usia dini, disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitifnya (Farida, 2017).

b. Ahli Materi

Para profesional ahli materi dilibatkan untuk validasi dalam penelitian ini, Ahli materi yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini yaitu oleh Bapak Khaeroni, M.Si, dosen Universitas Islam Negeri Banten. Proses validasi dengan ahli materi dilakukan pada Kamis, 25 Januari 2024. Validasi data diperoleh melalui angket yang mencakup aspek materi dan aspek bahasa. Dari kedua aspek tersebut dijabarkan terdiri dari 11 indikator penilaian. Hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapatkan hasil skor 46. Sehingga dapat dihitung :

$$NP = R/SM \times 100 \%$$

$$NP = 46/55 \times 100 \% = 83 \% \text{ (layak)}$$

Berdasarkan hasil peilaian masuk pada kriteria “Baik” dengan rata-rata persentase 83%. Dari hasil evaluasi materi secara keseluruhan, ahli materi menyimpulkan bahwa media pembelajaran “Media Gambar” yang dikembangkan sudah layak diujicobakan lapangan dengan revisi menyesuaikan teori belajar matematika nalaria realistic bagus dimasukan kedalam lembar kerja.

c. Validasi Guru Kelas

Hasil data yang diperoleh dari penilaian guru kelas secara keseluruhan mendapatkan hasil skor 99. Sehingga dapat dihitung :

$$NP = R/SM \times 100 \%$$

$$NP = 99/105 \times 100 \% = 94 \% \text{ (Sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil peilaian masuk pada kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata persentase 94%. Dari hasil evaluasi media secara keseluruhan, guru kelas menyimpulkan bahwa media pembelajaran “Media Gambar” yang dikembangkan sudah layak diujicobakan lapangan tanpa revisi dan sarannya adalah penggunaan pada media gambar sudah layak dan tepat untuk diuji cobakan.

Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar sangat efektif hal ini sejalan dengan ciri-ciri anak usia sekolah dasar yang memiliki ketertarikan

yang kuat terhadap gambar, bahan ajar yang menampilkan gambar atau simbol dapat membangkitkan respons emosional dan membentuk sikap siswa. Gambar dapat digunakan untuk menginspirasi dan mendorong siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka, baik secara lisan maupun tertulis (Tiara, 2019). Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aisyah Fitri Handayani berjudul “Penggunaan Alat Peraga Takkalintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Operasi Hitung Perkalian di SDN 5 Kecamatan Raman Aji Raman Utara (Handayani, 2019).

2. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Lapangan

Hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa kelas II dengan menggunakan media gambar di SDN Tejamari diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100-Pre)	<i>N- Gain Score</i>	<i>N- Gain Score (%)</i>
1	Peserta didik 1	90	40	50	60	0,833	83,333
2	Peserta didik 2	100	30	70	70	1	100
3	Peserta didik 3	95	60	35	40	0,875	87,5
4	Peserta didik 4	95	50	45	50	0,9	90
5	Peserta didik 5	100	70	30	30	1	100
6	Peserta didik 6	100	40	60	60	1	100
7	Peserta didik 7	90	60	30	40	0,75	75
8	Peserta didik 8	95	70	25	30	0,833	83,333
9	Peserta didik 9	95	40	55	60	0,917	91,667
10	Peserta didik 10	95	60	35	40	0,875	87,5
Mea n		95,5	52	43,5	48	0,898	89,833

Rumus Perhitungan:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest})}$$

Berdasarkan hasil Pre-test dan Post-test memperoleh rata-rata skor N-gain 0,898 dengan kriteria tinggi. Dan memperoleh skor persentase N-gain 89,833 dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan media gambar yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dan terbukti efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Annisa Dwi Fitria berupaya untuk mendapatkan wawasan tentang proses pengembangan media berbasis gambar yang valid, praktis, dan efektif memanfaatkan sumber daya lokal. Penelitian ini termasuk kedalam pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model 4-D yang dimodifikasi oleh S. Thiagarajan,dkk. Model pengembangan 4-D mencakup empat tahapan utama: Define (Definisi), Design (Desain), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Fitria Dwi, 2017).

b. Analisis Data Uji Coba Lapangan Awal

Tabel 4. 2 Hasil Uji Coba Lapangan Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jumlah Peserta Didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Media Gambar Menarik Untuk digunakan	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4
2.	Media Gambar mudah untuk digunakan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3.	Media gambar dapat meningkatkan semangat belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5
4.	Media gambar dapat meningkatkan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

n kemampuan berhitung perkalian											
5.	Pemilihan jenis angka mempermudah untuk menjawab soal	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5
6.	Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4
Jumlah		29	29	27	29	28	28	27	28	26	28
Rata-rata		96	96	90	96	93	93	90	93	86	93
Presentase		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

Berdasarkan pada tabel penggunaan media pembelajaran “Media Gambar” di atas, hasil data yang diperoleh dari uji coba lapangan awal ke 10 peserta didik diperoleh dari 6 indikator, yaitu untuk indikator 1 dengan jumlah respon rata-rata 80% dan respon kurang baiknya yaitu 20%, indikator II dengan jumlah respon rata-rata 90% dan respon kurang baiknya yaitu 10%, indikator III dengan jumlah respon rata-rata 90% dan respon kurang baiknya yaitu 10%, indikator IV dengan jumlah respon rata-rata 100% dan respon kurang baiknya yaitu 0%, indikator V dengan jumlah respon rata-rata 50% dan respon kurang baiknya yaitu 50%, indikator VI dengan jumlah respon rata-rata 30% dan respon kurang baiknya 70%. Berikut ini adalah tabel interpretasi atas peserta didik.

Tabel 4. 3 Persentase Indikator Peserta Didik

No	Indikator Pertanyaan	SB		B		C		K		SK		Jumlah Responden
1	Pertanyaan 1	8	80%	2	20%	0	0%	0	0%	0	0%	10
2	Pertanyaan 2	9	90%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	10
3	Pertanyaan 3	9	90%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	10
4	Pertanyaan 4	10	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	10
5	Pertanyaan 5	5	50%	4	40%	1	1%	0	0%	0	0%	10
6	Pertanyaan 6	3	30%	6	60%	1	1%	0	0%	0	0%	10

3. Kelayakan Media Gambar

Kelayakan pada produk media gambar ini menggunakan instrument validasi oleh para ahli diantaranya 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli guru. Pada kegiatan validasi ini peneliti melakukan validasi mulai dari tanggal 23 Januari- 21 Februari. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh hasil persentase nilai akhir sebesar 83 % dengan kategori “Baik”. Kemudian hasil dari validasi ahli media memperoleh hasil persentase nilai akhir sebesar 88 % dengan kategori “Sangat baik”, sedangkan hasil validasi ahli pendidik atau guru memperoleh hasil persentase nilai akhir sebesar 94% dengan kategori “Sangat baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa media gambar ini layak digunakan oleh siswa kelas II.

4. Keefektifan Media Gambar

Berdasarkan hasil kemampuan berhitung perkalian bilangan asli, siswa sebelum menggunakan media pembelajaran “media gambar” yaitu Pre-test dan setelah menggunakan media gambar Post-test kepada 10 peserta didik didapatkan hasil rata-rata 0,898 dengan kriteria tinggi. Dan memperoleh skor persentase N-Gain 89,833 dengan kategori efektif. Selain itu pemanfaatan perangkat pendidikan dengan penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi pendidikan. Tejo Nurseto menekankan, guru perlu pandai dalam menciptakan media yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan perolehan informasi dan pemahaman pelajaran selama kegiatan pembelajaran (Azzahra Fakhriyah, 2021).

Setelah penggunaan media gambar diperoleh hasil respon peserta didik terhadap media gambar berbasis kebudayaan lokal dengan persentase 78% untuk jawaban Tidak dan persentase 22% untuk jawaban Ya diperoleh kategori “Baik”. Berdasarkan hasil pengembangan media gambar berbasis kebudayaan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi operasi hitung perkalian bilangan asli berhasil menjadi media yang layak dan efektif digunakan pada siswa kelas II SDN Tejamari. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa ebelum dilakukan uji keefektifan materi pembelajaran TUNGPLUNG harus memenuhi kriteria validitas yang dinilai melalui analisis lembar validasi. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman, menunjukkan adanya respon positif siswa terhadap materi pembelajaran TUNGPLUNG. Data kuantitatif hasil tes menunjukkan bahwa siswa mencapai nilai rata-rata (Widiatmoko Joni, 2017).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut media gambar yang digunakan untuk peserta didik kelas II yang telah dilakukan, yakni Prosedur pada pengembangan media pembelajaran Media Gambar dengan menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan model 4D. Selain itu, media pembelajaran dengan menggunakan media gambar ini telah dikategorikan “layak

dan baik” untuk digunakan. Sesuai dengan hasil validasi dari beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan validasi dengan guru. Ahli materi mendapatkan persentase 83% dengan kategori layak, dan validasi dengan ahli media mendapatkan hasil persentase 88% dengan kategori layak, dan validasi dengan guru kelas mendapatkan persentase 94% dengan kategori sangat layak. Selain itu juga telah dibuktikan dengan uji coba lapangan awal dengan mendapatkan data kualitatif dengan dikategorikan baik. Media Gambar yang dikembangkan dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung perkalian bilangan asli siswa. Sebelum pelaksanaannya siswa menjalani pre-test dengan tidak menggunakan media pembelajaran “media gambar” setelah menggunakan media gambar yaitu dengan post-test didapatkan dengan skor N-Gain 0,898 dengan kriteria tinggi atau memperoleh presentase N-Gain skor sebesar 89,833 dengan kategori efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran “Media Gambar” efektif untuk digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Almira, A. (2019). Jurnal Eksakta. *Jurnal Eksakta*, 1.
- Apriyani, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(3), 359–368. <https://doi.org/10.31004/ijim.v1i3.40>
- Awaliyah, A. K. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Perkalian Dengan Teknik Jaritmatika. *UIN Syarif Hidayatullah*.
- Azzahra Fakhriyah, R. (2021). engembangan Media UPINCA (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. *UIN SMH*.
- Azzahra, R. F. (2021). Pengembangan Media UPINCA (Ular Pintar Ceria). *Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hasanuddin Banten*,.
- Farida, K. (2017). Pengembangan Media Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3.
- Fitria Dwi, A. (2017). engembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenrieng Rappang. *Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar*.
- Handayani, F. A. (2019). Penggunaan Alat Peraga Takalintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Operasi Hitung Perkalian Asli SD Negeri 5 Raman Aji Kec. Raman Utara. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*.
- Irawan, T. S. dan E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Kemendiknas. (2017). Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal Widya Non-Eksakta*, 1(1), 7–14.
- Lesmana, R., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Powerpoint Interaktif pada Materi Perkalian Di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Prosiding Galuh Mathematic National Confernce (GAMMA NC)*, 117–125.
- Marsigit. (2019). Jurnal Eksakta. *Review Jurnal Internasional*,.
- Mukminah. (2021). nalisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1 Anyar. *PGSD UNU NYB*, 1.
- Puspitawati, F. S. (n.d.). Fani Septiani Puspitawati, “Penggunaan Media Gambar Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Ma’rif Darur Rahman Marga Tiga Lampung Utara,. *IAIN*.
- Rusmania, N. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli*.
- Silvia, A. L., Mufliva, R., Nurjannah, A., & Cahyaningsih, A. T. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 352. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71822>
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03.
- Tiara, O. (2019). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu. *Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*.
- Wahyuni, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI. *Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intann Lampung*.
- Widiatmoko Joni, R. (2017). *engembangan Media Pembelajaran TUNGPLUNG Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Asli Di Kelas 2 SDN Loano Tahun Pelajaran 2016/2017*.