



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 10664-10676

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media "KATUDOR" (Kartu Domino Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelas III SD Negeri 2 Kadipiro

Natasya Normanastiti¹, Arip Febrianto²✉

Universitas PGRI Yogyakarta

Email: Arip@upy.ac.id²✉

Abstrak

Tujuan dari penyelidikan ini guna mengembangkan produk media pembelajaran konkret yaitu media KATUDOR. Pada materi pembelajaran operasi perkalian kelas III SD Negeri 2 Kadipiro dengan penilaian kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan supaya dipakai pada proses belajar. Metode yang digunakan peneliti berupa R&D (Research and development), pada model pengembangan ADDIE dengan diterapkan yaitu analisis, desain, mengembangkan, menerapkan juga menilai. Berlandaskan hasil analisis kelayakan didapat dari pakar media mendapat nilai 82,68% dan ahli materi memperoleh 94%, sehingga rata-rata skor terpenuhinya kategori sangat layak. Selanjutnya hasil analisa keefektifan dengan memakai uji N-Gain Score memperoleh skor 0,5 kriteria sedang dan jika dalam uji N-Gain Score persen memperoleh nilai 59% kategori keefektifan "cukup efektif". Berdasarkan hasil kepraktisan pelajar maupun pendidik mendapat rata-rata skor diantara 81%-100% sehingga terpenuhinya kategori sangat praktis. Berlandaskan penelitian ini bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media belajar KATUDOR dalam pembelajaran operasi perkalian sangat valid, cukup efektif, dan sangat praktis dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa di dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media KATUDOR, Kemampuan Berhitung*

Abstract

The Purpose of this research is to develop concrete learning media product, namely KATUDOR media. In the learning material for multiplication operations in grade III of SD Negeri 2 Kadipiro with an assessment of feasibility, effectiveness, and practicality to be used in the learning process. The method used by the researcher is in the form of R&D (Research and development), with the ADDIE development model used namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the results of the feasibility analysis, media experts obtained a score of 82.68% and material experts obtained 94%, so that the average score met the criteria of very feasible. Furthermore, the results of the effectiveness analysis using the N-Gain Score test obtained a score of 0.5 for the medium criterion and if in the N-Gain Score test percent obtained a score of 59% for the "quite effective" effectiveness category. Based on the results of practicality, students and teachers obtained an average score between 81%-100% so that they met the criteria of being very practical. Based on the research, it can be concluded that the KATUDOR learning media in learning multiplication operations is very valid, quite effective, and very practical in improving students' numeracy skills in the learning process.

Keywords: *Learning Media, KATUDOR Media, Numeracy Skills*

PENDAHULUAN

Di Indonesia, mata pelajaran matematika menjadi hal yang harus diberik untuk pelajar mulai jenjang SD/MI, SMP dan SMA. Pendidikan matematika termasuk bidang dengan mengajarkan perhitungan dan logika nalar pribadi, hal ini mencakup rumus kompleks dan rumus abstrak (Hendri & Kenedi, 2018:11). Kenyataanya pembelajaran matematika di Indonesia kurang diminati. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika dianggap momok/mengerikan dari banyaknya peserta didik, mereka menganggap bahwa matematika yaitu pembelajaran yang menyulitkan dan membingungkan untuk dipelajari. Akibatnya nilai-nilai dalam mata pelajaran matematika menjadi tidak baik. Padahal dengan pembelajaran matematika peserta didik diharapkan dapat membentuk karakteristik, menata pemikiranya dan dapat memilihnya untuk menerapkan dikehidupan sehari-hari (Soejadi, 2021: 13). Sebab itu perlunya pendidik untuk memberikan pembelajaran dengan menyenangkan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang bisa dipakai guna perantara dalam menerangkan informasi maupun pesan ketika belajar. Dengan menggunakan media belajar, individu lebih gampang serta cepat untuk mengerti materi pembelajaran juga untuk menarik minat pelajar guna semangat belajar (Shoimah dkk. n.d. 2021: 3). Dalam hal lain media pembelajaran juga di maksimalkan untuk kegiatan belajar mengajar serta mengurangi hambatan saat pembelajaran. Pentingnya dalam penerapan media pembelajaran, guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat (Hasan, dkk 2021: 29).

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri 2 Kadipiro mendapati bahwa pada saat pembelajaran mata pelajaran matematika sebagian siswa belum menyimak penjelasan materi yang pendidik beri. Ketika guru memberi tugas dengan pelajar untuk dikerjakan pelajar merasa malas untuk mengerjakan ditambah siswa belum memahami materi perkalian sehingga tidak mengerti apa yang akan dijawab pada soal tersebut. Dalam menjawabnya pun siswa hanya berpengaruh berdasarkan jawaban yang diberikan oleh guru pada saat pembahasan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas mengatakan bahwa memang belum menerapkan media pembelajaran untuk mendukung pada proses belajar. Terbukti pada hasil belajar pelajar dengan masih relatif rendah dari 23 pelajar dengan mendapat nilai diatas KKM 75 yakni 11 pelajar sedangkan 12 pelajar masih ada di bawah KKM. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran pelajaran matematika di SD Negeri 2 Kadipiro dapat dikatakan bahwa kemampuan berhitung siswa masih rendah ditinjau dari hasil belajar pelajar masih terdapat sebagian pelajar dengan mendapat nilai dibawah KKM dan dalam pembelajaran berlangsung kurang menarik dikarenakan hanya menggunakan bahan ajar serta hanya memanfaatkan media papan tulis saja pada saat proses pembelajaran. Hal ini, menyebabkan belum ada antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran yang hanya menggunakan media seadanya dan tidak ada interaksi secara langsung antar guru dan siswa yang mengakibatkan proses pembelajaran sangat monoton.

Perlu adanya perhatian khusus dari guru terhadap pembelajaran berhitung kelas III pada konsep penjumlahan berulang atau perkalian. Hal ini hendaknya guru menggunakan cara kreatif serta inovatif pada proses pembelajaran. Dengan cara guru menjamin keberhasilan akademik siswa adalah dengan menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai, hal ini dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan membentuk interaksi pendidik maupun pelajar. Sebagian prinsip belajar aktif yaitu belajar sambil bermain, dengan bermain dengan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan daya pengembangan fantasi anak. Penerapan pembelajaran sambil bermain dapat dilakukan dengan menggunakan media belajar dengan bisa membuat pelajar termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas perlunya inovasi media belajar dengan bisa menaikkan kemampuan berhitung pelajar kelas III SD Negeri 2 Kadipiro pada materi perkalian agar kegiatan belajar siswa tidak berpusat pada guru dan tidak monoton dalam pembelajaran. Media dengan cocok guna peningkatan kemampuan berhitung pelajar adalah dengan bermain sambil belajar, dengan media pembelajaran KATUDOR (Kartu Domino Perkalian). Media belajar ini juga belum ada di SD Negeri 2 Kadipiro, sehingga

dalam terdapatnya media pembelajaran KATUDOR diinginkan bisa menaikkan kemampuan berhitung pelajar. RnD ini tujuannya guna tahu kelayakan, keefektifan, juga kepraktisan supaya produk media KATUDOR untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Media Pembelajaran adalah suatu perangkat pembelajaran baik fisik dan non fisik dengan diterapkan selaku perantara antara pendidik maupun pelajar ketika mengerti sebuah materi belajar supaya materi belajar lebih efektif maupun efisien (Amka, 2018:1). Media pembelajaran menjadi komponen penting untuk pembelajaran guna membantu guru dalam menyampaikan pelajaran didalam kelas (Tafonao,2018). Menurut (Nurrita, 2018:176) berargumen bahwasanya fungsi media belajar yakni untuk komunikasi dalam menerangkan pesan, sebagai motivasi maka pelajar termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan memahami materi secara mudah. Pada penentuan media belajar dengan sebaiknya dipakai hal ini perlu dipertimbangkan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, berikut beberapa kriteria media pembelajaran yang harus diperhatikan: (1)Kesesuaian dengan materi, materi harus disesuaikan dengan materi ajar sehingga dapat mendukung tujuan pembelajaran dan dapat menyampaikan informasi materi dengan jelas, (2) Kesesuaian dengan karakteristik siswa, pemilihan media harus mempertimbangkan kebutuhan khusus siswa, seperti visual, auditori, atau kinestik. (3) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa, konten yang disajikan dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa. (4) kesesuaian pada fasilitas pendukung dengan dinilai secara keseluruhan ataupun keseluruhan juga komprehensif (Salim dkk., n.d. 2020: 104).

Dunia pendidikan mata pelajaran matematika menjadi komponen penting yang dapat berpengaruh dengan pendidikan, dimana matematika memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan intelektual, keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman konsep-konsep abstrak (Nurfadhillah et al., 2021: 24 5). Mata pelajaran matematika memiliki beberapa materi, salah satu materi matematika yaitu perkalian. (Ahmad Syachruroji, 2022: 938) berkata bahwa Perkalian merupakan konsep penjumlahan berulang, sehingga kemampuan dasar yang dimiliki siswa dapat dipelajari terlebih dahulu pada operasi matematika penjumlahan. Materi perkalian menurut sebagian siswa dinyatakan sulit untuk dipahami, hal ini dibuktikan dari banyaknya siswa yang kurang menguasai materi perkalian. Sehingga banyak siswa yang kesulitan dalam mengikuti pelajaran konsep matematika selanjutnya. Guna itu terdapatnya media belajar yang bisa menolong guru ketika menerangkan materi secara mudah diterima siswa. Sebagian perangkat belajar dengan bisa diterapkan pada pembelajaran matematika materi perkalian yaitu media belajar KATUDOR (Kartu Domino Perkalian). Menurut (Adawiyah & Kowiyah, 2021: 2372) mengatakan bahwa

domino merupakan sebuah kartu permainan dimana urutan angka ditunjukkan dengan lingkaran merah dengan mempunyai ciri khas permainan ini yaitu memasangkan nilai yang sama, dalam permainan domino dimana kartu pertama akan diikuti oleh pemain berikutnya. KATUDOR merupakan suatu pengembangan dari kartu domino yang bisa dipakai untuk media belajar kartu dengan memiliki 2 ruas bagian atas dan bawah, bagian atas sebagai pertanyaan sedangkan bagian sebagai jawaban kartu berikutnya. Dengan adanya pemakaian media KATUDOR diinginkan bisa menaikkan kemampuan berhitung pelajar. Menurut Depdiknas (Gunardi & Wijaya, n.d. 2022: 7) mengatakan bahwa kemampuan berhitung termasuk komponen matematika dengan dibutuhkan guna menaikkan kemampuan berhitung yang bermanfaat pada kehidupan keseharian. Hal ini berlaku pada konsep bilangan, dengan termasuk dasar untuk mengembangkan keterampilan berhitung.

METODE PENELITIAN

R&D dalam penyelidikan ini memakai model pengembangan ADDIE. Model ini dikembangkan Robert Maribe Branch, dengan mencakup lima tahap. Kelima tahapan ini yakni Analysis, design, development, implementasi, evaluation. Media pembelajaran KATUDOR diinginkan bisa dibantu pendidik pada peningkatan kemahiran berhitung pelajar pada operasi perkalian. Uji coba produk pengembangan media KATUDOR ini dilakukan dijalankan dalam 2 tahap yakni: uji coba terbatas yang dilakukan kepada 5 responden pelajar kelas III SD dan uji coba luas dengan dijalankan pada pelajar SD Negeri 2 Kadipiro dengan jumlah 23 siswa. Uji coba dalam lingkup lebih besar diharapkan dapat menentukan tingkat efektivitas produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan pada penelitian ini terdapat lima teknik pengumpulan, berikut ini teknik pengumpulannya: (1) pengamatan, (2) interview, (3) angket, (4) dokumentasi, (5) tes. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdapat tiga bagian, bagian pertama yaitu instrumen untuk mengetahui kevalidan media yaitu lembar pakar media dan materi. Instrumen guna mengukur keefektifan siswa diberikan lembar soal pre test maupun posttest. Instrumen guna mengukur kepraktisan media yaitu lembar respon siswa dan respon guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari proses RnD ini berbentuk produk media belajar KATUDOR yang dipakai guna menaikkan kemampuan berhitung pelajar kelas III SD Negeri 2 Kadipiro. Media KATUDOR dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* yang kemudian dicetak dengan bentuk kartu permainan. Pada media KATUDOR ini terdapat kartu tata cara bermain dan

kartu yang berisi soal perkalian dan jawaban pada kartu berikutnya. Model dengan diterapkan pada RnD ini ialah model ADDIE dengan mencakup 5 sintak yakni Analisis, Desain, Implementasi, Pengembangan, dan Evaluasi.

Tahap-tahap dalam RnD dengan model pengembangan ADDIE akan dijelaskan berikut ini.

Tahap awal yang dilakukan yaitu analisis dalam kegiatan ini peneliti menjalankan dua analisa ialah analisis kurikulum, analisis keperluan, analisis jenis media pembelajaran. Hasil dari analisis kurikulum yaitu di SD Negeri 2 Kadipiro kelas III masih menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan buku tematik. Hasil dari analisis kebutuhan yaitu pelajar kelas III masih kesusahan pada operasi perkalian juga guru dengan belum maksimal ketika menggunakan media pembelajaran yang cuma memakai media papan tulis maupun buku pelajar. Maka perlu terdapat media belajar guna penunjang kemahiran pelajar. Hasil analisa jenis media belajar, peneliti memilih jenis media pelajar memerlukan media nyata guna peningkatan kemampuan berhitung pada materi perkalian.

Tahap kedua, *Design* (desain) pada tahap ini peneliti melakukan empat hal yang dilakukan guna tahu gambaran mengenai produk yang hendak diperoleh. Persiapan awal pada pembuatan produk ini yaitu Mengumpulkan bahan (materi). Kedua, Pada tahap ini membuat storyboard desain sisi depan belakang kartu dan desain petunjuk permainan. Ketiga, pada tahap desain awal produk ini peneliti menggunakan mengembangkan storyboard dengan menggunakan aplikasi canva untuk membuat produk awal yang peneliti buat. Keempat, Penyusunan instrument penilaian produk.

Tahap ketiga, *Development* (pengembangan), pada tahap ini media KATUDOR dicetak dengan ukuran kartu 6,5 x 9,5 dan setiap kartunya dilaminating, peneliti juga membuat kemasan produk agar produk yang dikembangkan dapat disimpan dengan baik. Hasil dari pembuat produk media pembelajaran KATUDOR akan disajikan dibawah ini.



Gambar 1. Media KATUDOR Tampak Depan dan Belakang



Gambar 2. Tata Cara Bermain di Kemasan dan di Kartu



Gambar 3. Kemasan produk tampak depan dan belakang

Dalam kegiatan ini selanjutnya peneliti menjalankan penilaian validasi guna tahu kelayakan media belajar KATUDOR yang dijalankan pakar media dan materi, dari data ini hendak di analisa sejalan pada saran maupun komentar dari pakar media juga materi. Hasil dari validasi pakar media dan materi.

1. Validasi pakar media, Validator pakar media yakni dosen PGSD Universitas PGRI Yogyakarta. Hasil dengan didapat pada pakar media yakni:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kualitas isi dan tujuan	16
2	Kualitas produk	46
Total perolehan skor		62
Rata-rata		82 ,68%
Kategori		Sangat Layak

Berlandasan tabel tersebut memperoleh nilai dengan diberi pada pakar media dalam skor 62, rata-rata 82,68%. Perolehan nilai dari ahli media dianggap sangat layak guna diterapkan.

2. Validasi pakar materi, Validator nya ialah Guru kelas III SD Padokan 1. Hasil didapat dari validator pakar materi antara lain:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kualitas materi	23
2	Pembelajaran	24
Total perolehan skor		47
Rata-rata		94%
Kategori		Sangat Layak

Menurut tabel tersebut memperoleh nilai dengan diberikan pada pakar materi dalam skor 47, mean 94%. Perolehan nilai dari ahli materi dianggap sangat layak guna dipakai.

Kegiatan empat, implementasi, dalam tahap ini media KATUDOR digunakan pada pembelajaran dikelas III SD 2 Kadipiro dan untuk menentukan uji kepraktisan produk. Namun sebelum diterapkan media KATUDOR diuji coba terbatas ke pada 5 anak kelas III dengan diberikan respon siswa, berikut tabel hasil respon anak pada media belajar KATUDOR.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Nomer Angket										Total	Presentae
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ays	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
2	Kyn	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	95%
3	Kla	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
4	Sfa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
5	Yma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
		Rata-rata											99%

Menurut tabel 3 tersebut pada hasil analisis uji coba produk skala terbatas dari 5 siswa memberikan hasil yang berkisar antara 81% hingga 100% yaitu dengan rata-rata 99%. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya hasil dari respon pelajar pada uji coba terbatas pada media pembelajaran KATUDOR adalah "sangat praktis". Maka media bisa dipakai guna penelitian. Setelah di uji coba terbatas media dapat digunakan untuk uji coba lapangan dengan pelajar kelas III SD Negeri 2 Kadipiro dalam jumlah 23 pelajar. Perolehan respon pelajar pada media, disajikan dalam tabel 4:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	Nomer Angket										Total	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AAWA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
2	AY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
3	ASY	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	95%
4	DPS	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	95%
5	EPP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
6	FMY	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	95%
7	FA	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19	95%
8	HKN	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	95%
9	KI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
10	KH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
11	LFA	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	95%
12	MAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
13	PZN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
14	MRPA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
15	NADR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
16	NR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
17	PZN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
18	RPPS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
19	RRS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
20	ANRP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
21	SSA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
22	VKR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
23	ZAP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	100%
Rata-rata												99%	
Kategori												Sangat Praktis	

Berlandasan tabel 4. Hasil respon pelajar memberikan mean 99% yang berkisar antara 81% hingga 100%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa hasil pada uji coba skala luas terhadap media pembelajaran KATUDOR adalah "sangat praktis". Selanjutnya respon guru terhadap media pembelajaran KATUDOR, perolehan respon guru pada media, tersajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon guru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media	18
2	Materi	18
3	Penggunaan	6
Total perolehan skor		45
Rata-rata		84%
Kategori		Sangat Praktis

Dilihat pada tabel hasil memperlihatkan bahwasanya hasil angket respon pendidik mendapat nilai 84%, sehingga bisa kita simpulkan bahwasanya hasil respon guru pada media belajar KATUDOR yakni "sangat praktis".

Dalam kegiatan ini peneliti memberi soal pre test maupun posttest dengan diberi untuk kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini dijalankan supaya tahu keefektifan media belajar KATUDOR dalam memakai uji N-Gain. Berikut hasil pretest dan posttest kelas eksperimen:

Tabel 6. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest dengan Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen

Nilai			
Pretest	Posttest	N-Gain <i>Score</i>	N-Gain <i>Score</i> (%)
72	87	0,5	59%

Berdasarkan tabel 6 nilai mean pretest maupun posttest dari kelas eksperimen dengan dihitung memakai uji N-Gain *Score* dapat dikategorikan dalam kriteria keefektifan yaitu cukup efektif dengan presentase 59%.

Tabel 7. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest dengan Uji N-Gain Score Kelas Kontrol

Nilai			
Pretest	Posttest	N-Gain <i>Score</i>	N-Gain <i>Score</i> (%)
66	80	0,4	45%

Berdasarkan tabel 7 nilai mean pretest maupun posttest dari kelas kontrol dengan dihitung dengan menggunakan uji N-Gain *Score* dapat dikategorikan dalam kriteria keefektifan yaitu kurang efektif dengan presentase 45%

Tabel 8. Nilai Rata-Rata Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

		Group Statistics				
		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kem.berhitung	Ekperimen		23	87.57	7.549	1.574
	Kontrol		21	80.19	8.681	1.894

Berdasarkan data pada tabel 8 nilai mean posttest kelas eksperimen yakni 87, sementara kelas kontrol ialah 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan ketika kelas eksperimen yang diberi perlakuan mendapat nilai lebih tinggi ketimbang kelas kontrol dengan tidak diberi perlakuan media belajar KATUDOR. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya media belajar KATUDOR bisa menaikkan kemahiran menghitung pelajar.

Tahap lima, evaluasi dalam kegiatan ini evaluasi berfungsi untuk menjalankan perbaikan atau revisi dan penyempurnaan setelah menerima masukan, saran maupun komentar dari pakar media, materi, respon pelahar maupun pendidik. Ahli materi dan ahli media memberikan evaluasi terhadap media untuk menganalisis kekurangan yang terdapat pada media. Sedangkan respon siswa dan respon guru pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui respon media dalam uji coba produk dilapangan terhadap media pembelajaran KATUDOR. Dalam sintak ini peneliti memakai evaluasi formatif dimana evaluasi ini digunakan guna membenahi ataupun penyempurnaan produk dengan sedang dikembangkan ialah media pembelajaran KATUDOR.

Dengan menggunakan perangkat media pada proses belajar mempunyai sejumlah keunggulan misalkan menciptakan keadaan belajar yang mengasikan, menunjukkan keragaman pembelajaran, mengintregasikan mata pelajaran yang sulit pada sekitar belajar juga diatasnya keterbatasan dalam ruang, waktu, sumber daya serta mengubah konsep abstrak menjadi kenyataan cdf(Setiawan et al., 2021:118). Media pembelajaran KATUDOR dinilai dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan sangat praktis hal ini sejalan pada penyelidikan (Adawiyah & Kowiyah, 2021:2375) dengan menjelaskan bahwasanya dengan menggunakan media pembelajaran domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan dapat membantu menghafalkan operasi perkalian.

SIMPULAN

Menurut tahapan yang sudah dijalankan peneliti, berikut penyimpulan dari penelitian ini: pertama penilaian uji kelayakan yang dijalankan pada validator pakar media maupun materi menunjukkan penilaian pakar media 82% berkategori sangat layak maupun dari pakar materi skor dengan didapat 94% berkategori sangat layak. Maka Media KATUDOR bisa dinyatakan layak guna dipakai pada proses belajar.

Kedua penilaian uji keefektifan, yang dilakukan dengan tes pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun eksperimen. Terlihat dari nilai mean posttest kelas eksperimen adalah 87, sedangkan kelas kontrol adalah 80. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan ketika kelas eksperimen yang diberi perlakuan mendapat nilai lebih tinggi ketimbang kelas kontrol dengan tidak diberi perlakuan media pembelajaran KATUDOR. Jika terlihat dari nilai hasil uji N-Gain Score yakni 59% bisa diklasifikasikan "cukup efektif", media belajar KATUDOR ada mean N-Gain Score yaitu 45% bisa dikategorikan "kurang efektif". Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya aktivitas belajar dalam memakai media KATUDOR efektif pada peningkatan kemahiran berhitung pelajar dikelas.

Ketiga penilaian uji kepraktisan, Media belajar KATUDOR sangat praktis guna dipakai pada proses belajar sebab memperoleh respon positif dari pelajar yakni 99% berkategori begitu praktis juga respon guru dengan 84% berkategori begitu praktis. Hal ini bisa kita simpulkan bahwasanya media KATUDOR memenuhi prasyarat kepraktisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Ahmad Syachruraji, S. R. , D. S. (2022). ANALISIS PENERAPAN METODE DRILL PADA MATERI PERKALIAN DASAR PADA SISWA KELAS IV DI SDN LONTAR BARU. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08, 936–945.
- Amka, M. H. S. (2018). *Nizamia Learning Center 2018*. www.nizamiacenter.com
- Gunardi, A., & Wijaya, S. (n.d.). *PENGARUH MEDIA KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG KELAS 1 SDN CILAKU KECAMATAN CURUG SERANG-BANTEN*.
- Hendri, S., & Kenedi, A. K. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP. In *JIP* (Vol. 8, Issue 2). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi>

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (n.d.). *EVALUASI KETEPATAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19*.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, *4*(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRIT UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III MI MA'ARIF NU SUKODADI-LAMONGAN*.
- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2).