

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK NUMERASI (KORASI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH**

**Siti Asiah,<sup>1</sup> Antiyah Dwiningsih,<sup>2</sup> Afif Nur Laili,<sup>3</sup> Ali Muhsin<sup>4</sup>**

Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum (Unipdu) Jombang

Email: [sitiasiah@fai.unipdu.ac.id](mailto:sitiasiah@fai.unipdu.ac.id)<sup>1</sup> [a.dwiningsih@unipdu.ac.id](mailto:a.dwiningsih@unipdu.ac.id)<sup>2</sup>

[afifnurlaili889@gmail.com](mailto:afifnurlaili889@gmail.com)<sup>3</sup> [alimuhsin@fai.unipdu.ac.id](mailto:alimuhsin@fai.unipdu.ac.id)<sup>4</sup>

---

**Abstrak:** Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru mata pelajaran Matematika kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung yaitu mengenai kurangnya pemahaman siswa serta dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Hal itulah yang menyebabkan rendahnya kemampuan numerasi siswa dan menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah karena setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda. Untuk penyelesaian permasalahan itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media Korasi. Media Korasi membantu guru dalam menyampaikan materi perkalian serta dapat membantu siswa dalam berhitung. Peneliti mengembangkan media Korasi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya juga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Korasi dinyatakan efektif dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata validasi materi sebesar 97,2%, validasi ahli desain sebesar 93,3% dan validasi guru mata pelajaran matematika sebesar 100%. Selain itu, hasil uji coba pemakaian pada uji coba I dan uji coba II juga membuktikan bahwa media Korasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini diketahui dari perolehan angket siswa dengan uji N-Gain sebesar 0,72. Respon siswa terhadap media Korasi adalah siswa senang dan termotivasi belajar khususnya pada materi perkalian dalam pelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Matematika, Motivasi belajar, Pengembangan

***Abstract:** Based on the results of observations and interviews with Mathematics subject teachers of grade III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung, namely regarding the lack of student understanding and in the learning process only using makeshift learning media. That is what causes low student numeracy skills and causes low student learning motivation because each student has a different learning style. To solve this problem, researchers developed learning media, namely Korasi media. Korasi media helps teachers in delivering multiplication material and can help students in calculating. Researchers developed Korasi media with the aim of increasing student learning motivation which will also have an impact on student learning outcomes. This study is a Research and Development study with data collection techniques in the form of observation, interviews and questionnaires. The results of this study indicate that Korasi media is declared effective in learning*

*mathematics. This can be seen from the average score of material validation of 97.2%, design expert validation of 93.3% and validation of mathematics subject teachers of 100%. In addition, the results of the trial use in trial I and trial II also prove that the Korasi media can increase students' learning motivation, this is known from the results of the student questionnaire with the N-Gain test of 0.72. The student's response to the Korasi media is that students are happy and motivated to learn, especially on multiplication material in mathematics lessons.*

**Keywords:** *Mathematics, Motivation to learn, Development*

## **Pendahuluan**

Matematika adalah salah satu mata pelajaran disetiap tingkatan sekolah yang menggunakan keterampilan berhitung sebagai dasar ilmunya. Keterampilan berhitung biasanya juga disebut kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi merupakan potensi yang dimiliki seseorang dalam hal membilang (menjumlah, mengurangi, membagi, memperbanyak, dan lain sebagainya).<sup>1</sup>

Perkalian merupakan salah satu menghitung dasar pada Matematika untuk sekolah dasar tingkat bawah, biasanya mulai dikenalkan perkalian 1 sampai 10. Penggunaan metode hafalan menjadi metode yang umum digunakan guru untuk mengajarkan perkalian. Menurut Piaget dalam Mansur, mengemukakan ada empat tahapan perkembangan kognitif anak, yaitu tahap sensorik-motorik, pra operasional, operasi konkret, dan operasi formal. Sedangkan untuk siswa tingkat bawah masih tergolong tahap operasi konkret.<sup>2</sup>

Permasalahan siswa kesulitan dalam berhitung perkalian disebabkan karena guru masih menggunakan metode menghafal perkalian sedangkan tidak semua siswa mampu menghafalkan perkalian dengan cepat dan hanya menggunakan media tabel perkalian yang umum digunakan di kelas. Namun melalui tabel perkalian siswa malah sering menconteknya tanpa melalui proses berpikir dan berhitung serta mengenal konsep perkalian. Sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hal ini sejalan dengan data awal

---

<sup>1</sup>Aela Mumazizah, Mohamad Fatih, Cindya, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD", Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, E-ISSN: 2477-2143, P-ISSN: 2548-6950, Vol. 08, No. 02, (Juni 2023), 5261. Lihat di <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8739>, diakses pada 11 November 2023.

<sup>2</sup>Nur Ulwiyah, Mega Novela Ragelia, "Penerapan Metode Garismatika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lengkong Mojoanyar Mojokerto", JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, E-ISSN: 2579-5589, P-ISSN: 1481-3551-83, Vol. 2, No. 2 (Oktober 2020), 2. Lihat di <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2362> diakses pada 4 Desember 2023.

penelitian berupa observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung.<sup>3</sup>

Sesuai dengan penuturan guru mata pelajaran Matematika kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung yaitu mengenai kurangnya pemahaman siswa serta dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Hal itulah yang menyebabkan rendahnya kemampuan numerasi siswa dan menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah karena setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda.<sup>4</sup> Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai ulangan harian siswa dengan rata-rata dibawah KKM dengan klasikal dibawah 70. Hanya beberapa siswa yang mendapat nilai diatas KKM dengan klasikal 80-90. Dari siswa kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung hampir 85% mendapat nilai dibawah KKM.<sup>5</sup>

Permasalahan di atas diperlukan sebuah inovasi pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kotak Numerasi (Korasi) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”, yang dalam prosesnya peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran Korasi agar siswa lebih mudah memahami materi dan pandai dalam berhitung serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal Research and Development (R&D) yang mengacu oleh Borg and Gall. Langkah-Langkah R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall memiliki sepuluh tahap, yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Pembuatan produk massal. Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan produk dan mengukur kualitas produknya. Produk dikatakan berkualitas apabila produk tersebut telah valid, praktis, dan efektif, oleh karena itu perlu untuk dilakukan validasi dan uji coba keefektifan.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup>Observasi Proses Pembelajaran Matematika kelas III, Jombang, 20 Desember 2023.

<sup>4</sup>Nur Laili, Wawancara, Jombang, 20 Desember 2023.

<sup>5</sup>Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Kelas III, Jombang, 20 Desember 2023.

<sup>6</sup>Aela Mumazizah, Mohamad Fatih, Cindya Alfi, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD”, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, E-ISSN: 2477-2143, P-ISSN: 2548-6950, Vol. 08, No. 02 (Juni 2023), 5260-5272. Lihat di <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8739>, diakses pada 1 Agustus 2023.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, validasi, angket, dan tes. Pertama, lembar observasi digunakan untuk menuliskan segala macam aktivitas dalam pembelajaran maupun administrasi dan menggambarkan segala macam kondisi dan situasi sekolah. Hal yang perlu diobservasi antara lain perilaku siswa, proses belajar mengajar dalam pembelajaran Matematika baik itu sebelum penggunaan media Korasi maupun setelah penggunaan media Korasi. Kedua, lembar validasi digunakan untuk menguji kualitas produk. Untuk itu, validasi disusun menjadi tiga jenis yang telah disesuaikan dengan responden yang dibutuhkan, yaitu validasi oleh ahli desain, validasi oleh ahli materi, dan validasi oleh guru mata pelajaran. Validasi oleh ahli desain dilakukan untuk mengukur produk dari aspek desain. Sedangkan validasi untuk ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengukur media dari aspek pembelajaran dan isi. Lembar validasi berbentuk kuisioner tertutup dalam bentuk checklist dengan skala Likert, yaitu dengan menyiapkan beberapa pertanyaan mengenai media yang dikembangkan dan validator (ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran). Ketiga, lembar angket. Lembar angket yang digunakan yaitu lembar angket siswa, yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang akan dikembangkan. Respon siswa dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kepraktisan media Korasi dalam pembelajaran Matematika. Lembar tanggapan berupa kuisioner tertutup dalam bentuk checklist dengan skala likert.<sup>7</sup>

Keempat, lembar angket motivasi belajar siswa. Lembar angket motivasi belajar siswa digunakan untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa rendah atau tinggi. Lembar angket diberikan pada saat pra uji coba, uji coba pertama dan uji coba kedua. Kelima, Lembar tes. Tes yang dimaksud adalah evaluasi pembelajaran siswa. Siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil belajarnya. Lembar tes berupa dua bentuk yaitu pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa pada uji coba pertama dan kedua. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media Korasi.<sup>8</sup>

Berikut adalah skala motivasi belajar siswa.

---

<sup>7</sup>Ali Maksum, "*Metodologi Penelitian dalam Olahraga*" (Surabaya: Unesa University Press, 2012), 123.

<sup>8</sup>Indra Kusuma Wardani, Asmaul Khusnah, Afif Nur Laili. "Implementasi Media Corong Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, No. 2 (2022), 01-27. Lihat di <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/3445>, diakses pada 6 Desember 2023.

Tabel 1  
Skala Motivasi Belajar

Presentase Motivasi Belajar Siswa	Interpretasi
20% - 36%	Sangat rendah
37% - 52%	Rendah
53% - 68%	Sedang
69% - 84%	Tinggi
85% - 100%	Sangat tinggi

## Landasan Teori

### Media Pembelajaran

Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori symbol systems. Teori Symbol Systems digagas oleh G. Salamon. Teori ini menjelaskan tentang dampak media terhadap pembelajaran. Menurut G. Salamon setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem symbol tertentu dan efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan siswa, isi, dan tugas. Kaitan teori Symbol Systems terhadap penelitian ini adalah media pembelajaran kotak numerasi diharapkan mampu menyampaikan isi materi pelajaran kepada siswa.<sup>9</sup>

Media berasal dari Bahasa latin memiliki bentuk jamak dari kata “medium” yang memiliki makna perantara atau pengantar. Dalam proses pembelajaran di kelas, media sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Definisi media pembelajaran menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dari pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai upaya yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi beberapa beberapa manfaat media pembelajaran secara khusus dan rinci, antara lain: penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga,

<sup>9</sup>Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN", *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran 1*, No. 1 (2021): 1-5. Lihat di <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>, diakses pada 6 Desember 2023.

<sup>10</sup>Rahim, Bulkia, “*Media pendidikan*”, PT, Raja Grafindo Persada, Rajawali Pers (2023), 19.

meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran antara lain: pertama, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya gambar, foto, peta konsep, poster, dan lain-lain. Kedua, media audio adalah media yang hanya memiliki unsur suara saja. Contohnya radio, rekaman suara, musik, dan lain-lain. Ketiga, Media audio visual adalah media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran. Contohnya vidio, televisi, DVD, dan lain-lain.<sup>11</sup>

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran antara lain: a) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya gambar, foto, peta konsep, poster, dan lain-lain; b) Media audio adalah media yang hanya memiliki unsur suara saja. Contohnya radio, rekaman suara, musik, dan lain-lain; c) Media audio visual; adalah media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran. Contohnya vidio, televisi, DVD, dan lain-lain.<sup>12</sup> Indikator media pembelajaran menurut Sudjana dapat diklasifikasikan sebagai berikut: kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan , dan kebermanfaatannya.<sup>13</sup>

### **Media Korasi**

Korasi adalah singkatan dari Kotak Numerasi yang telah didesain sesuai dengan tema penelitian yaitu sebuah kotak. Media Korasi ini adalah media pembelajaran Matematika yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam menghitung sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Media Korasi dapat digunakan tanpa listrik atau aliran internet. Media dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang sebelumnya tidak menggunakan media dan hanya menggunakan sumber belajar berupa buku pegangan siswa yang tidak berwarna. Di dalam kotak

---

<sup>11</sup>Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education* 5, No. 2 (2023): 3928-3936. Lihat di <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074>, diakses pada 7 Desember 2023.

<sup>12</sup>Ibrahim, Mochamad Arsad, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, No. 2 (2022): 106-113. Lihat di <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287>, diakses pada 7 Desember 2023.

<sup>13</sup>Khemala Yuliani. H, Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2017): 27-33. Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14606>, diakses pada 28 Maret 2024.

tersebut terdapat tiga jenis permainan yang berbeda di mana permainan tersebut bertujuan untuk menyelesaikan soal-soal perkalian yang didapat oleh siswa. Bagian tengah dalam kotak terdapat kincir angka yang digunakan untuk memperoleh soal perkalian. Di bagian samping diisi beberapa jenis permainan yang berbeda untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Permainan tersebut antara lain: dakon perkalian, jari lipat perkalian, lubang perkalian, dan tabel perkalian.

### Matematika MI

Dienes berpendapat bahwa pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi tentang struktur, memisah hubungan di antara struktur-struktur dan mengkategorikan hubungan di antara struktur-struktur. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika.<sup>14</sup>

Teori Dienes disajikan dalam bentuk yang konkret dengan objek-objek dalam bentuk permainan dalam pelajaran matematika. Hal tersebut sama dengan penelitian ini dengan menerapkan sebuah permainan untuk menyelesaikan soal-soal perkalian. Dengan menerapkan permainan dalam menyelesaikan soal siswa bisa berfikir lebih konkret. Media permainan dalam pembelajaran matematika sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa karena dengan permainan pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan.

Karakteristik matematika di sekolah, antara lain: memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah; menggunakan penalaran pola, sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti dan menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. Bukan itu saja, matematika mempunyai karakteristik lain meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Matematika juga berkarakteristik mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram maupun media lain.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Jannah, Ukhti Raudhatul. "Teori dienes dalam pembelajaran matematika." *INTERAKSI: Jurnal Kependidikan* 8, No. 2 (2013), 127. Lihat di [http://36.88.105.228/index.php/jurnal\\_interaksi/article/view/324](http://36.88.105.228/index.php/jurnal_interaksi/article/view/324), diakses pada 8 Desember 2023.

<sup>15</sup>Nur Ulwiyah, Mega Novela Ragelia, "Penerapan Metode Garismatika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lengkong Mojoanyar Mojokerto", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, E-ISSN: 2579-5589, P-ISSN: 1481-3551-83, Vol. 2, No. 2 (Oktober 2020), 10. Lihat di <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2362> diakses pada 4 Desember 2023

## Motivasi Belajar

Teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno dalam jurnal Sunarti Rahman mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri untuk mencapai sesuatu demi memuaskan diri sendiri dan tanpa dipengaruhi oleh imbalan. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul karena adanya keinginan untuk mendapatkan imbalan atau hadiah. Imbalan atau hadiah yang dimaksud yaitu berupa pujian, penghargaan, barang, dan lain-lain.<sup>16</sup>

Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia berdasarkan kebutuhan. Dalam motivasi belajar, mengandung suatu keinginan yang memberi semangat, menggerakkan, membimbing, dan mengarahkan sikap dan perilaku siswa. Motivasi belajar merupakan suatu faktor yang mendorong siswa untuk melakukan suatu aktivitas pembelajaran, oleh karena itu motivasi sering diartikan sebagai faktor pendorong perilaku pada siswa. Menurut Sutrisno dalam jurnal Dewi Fitri Yeni Motivasi adalah aktivitas perilaku yang bekerja dalam usaha memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan.<sup>17</sup>

Tujuan dari motivasi belajar yaitu untuk mendorong dan menggugah seseorang agar mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang guru, tujuan motivasi belajar yaitu untuk mendorong dan menginspirasi para siswa agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah atau madrasah tersebut.<sup>18</sup>

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita

---

<sup>16</sup>Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar", *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (2022), 292, Lihat di <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>, diakses pada 8 Desember 2023.

<sup>17</sup>Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, Merika Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas", *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, No. 2 (2022), 133-140. Dilihat di <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/6720>, diakses pada 8 Desember 2023.

<sup>18</sup>Tri Rumhadi, "Urgensi motivasi dalam proses pembelajaran", *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan* 11, No. 1 (2017), 33-41. Dilihat di <https://bdksurabaya.e-journal.id/bdksurabaya/article/download/47/25>, diakses pada 8 Desember 2023.

masa depan, adanya penghargaan belajar, adanya kegiatan yang yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.<sup>19</sup>

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media untuk materi perkalian telah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Produk media yang dihasilkan dalam penelitian terdahulu tidak menutup kemungkinan tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut atau telah valid. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran untuk materi perkalian dengan menambahkan bentuk dan isi media yang belum ada pada penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam proses riset sebelum mulai mengembangkan media Korasi, peneliti mengkaji beberapa jurnal ilmiah yang mengangkat tema pengembangan media pembelajaran untuk materi perkalian.

Produk media yang dihasilkan dalam penelitian terdahulu tidak menutup kemungkinan tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut atau telah valid maka dari itu peneliti mengembangkan produk media dengan menambahkan dari segi ukuran, bentuk, isi, dan desain media. Media Korasi dikembangkan dengan berpatokan pada tiga penelitian terdahulu. Dari tiga penelitian terdahulu tersebut peneliti menemukan 5 titik pengembangan yaitu dari segi ukuran, isi, bahan, desain media, dan materi yang digunakan dari media tersebut.

Media Korasi berbentuk Kotak sesuai dengan namanya yaitu Kotak Numerasi (Korasi). Di dalam kotak tersebut terdapat lima bagian yaitu pada bagian tengah dan empat sisi kotak. Sebelum pembuatan media, peneliti membuat sketsa kerangka media beserta dengan ukuran panjang serta lebar yang nantinya akan direalisasikan pada bahan dasar untuk membentuk media Kotak secara utuh. Peneliti membuat gambaran dan memperkirakan bahan yang sesuai untuk pembuatan media agar kokoh dan tahan lama. Peneliti memilih bahan dasar papan kayu MDF yang ringan namun kokoh dan dapat bertahan relatif lama. Pembuatan desain menggunakan skala 1:10 untuk merealisasikan desain kerangka dengan desain media pada papan kayu MDF. Desain visual media menggunakan gambar yang ada di internet yang dapat diakses melalui laptop.

Material yang dibutuhkan dalam pengembangan media Korasi adalah bahan pembuatan media seperti papan kayu MDF untuk bahan dasar pembuatan kotak, stiker wallpaper untuk melapisi kotak bagian luar, kertas warna-warni untuk melapisi kotak bagian dalam dan membuat media jari lipat perkalian, gelas polkadot untuk membuat media kantung perkalian,

---

<sup>19</sup>Hestu Riski Mahanani, "Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di SD Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi", Universitas Sanata Jaya, (2022), 14. Lihat di <https://web.usd.ac.id/fakultas/pendidikan/pgsd/f113/Tugas%20Akhir%20Skripsi/Contoh%20Artikel.pdf>, diakses pada 26 Maret 2024.

styrofoam untuk membuat media dakon perkalian, stik kayu untuk kincir perkalian, kertas karton untuk melapisi bagian yang tipis, lem untuk menempelkan permainan kebagian kotak, dan gambar-gambar yang menarik untuk memberi kesan indah pada media. Alat yang digunakan dalam pembuatan media Korasi antara lain, penggaris, pensil, isolasi lakban, gunting, cutter, dan lain-lain. Materi yang dibutuhkan untuk isi media Korasi antara lain yaitu buku paket Tematik 1 kelas III dan buku LKS Tematik 1 kelas III.

Pembuatan media Korasi sesuai dengan kerangka desain yang telah disiapkan sebelumnya. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media Korasi. Pertama, papan kayu MDF diukur luas alas 40x40 cm dan dipotong. Kedua, papan kayu MDF disusun sesuai desain media menggunakan isolasi lakban. Ketiga, melapisi kotak bagian luar menggunakan stiker wallpaper. Keempat, melapisi kotak bagian dalam menggunakan kertas warna-warni. Kelima, pembuatan media permainan. Keenam, menempelan media permainan pada setiap bagian sisi kotak. Ketujuh, media korasi siap digunakan. Penggunaan media Korasi dapat dilihat melalui manual book yang telah disediakan peneliti sebagai komponen penunjang media Korasi. Berikut adalah langkah penggunaan media Korasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pertama, guru memberikan penjelasan mengenai materi perkalian. Kedua, guru memberikan penjelasan mengenai cara pemakaian media Korasi. Ketiga, guru memberikan kesempatan kepada siswa secara bergantian untuk mempraktikkan media Korasi. Keempat, siswa memutar kincir angin untuk mengetahui soal yang akan dikerjakan. Kelima, siswa memilih permainan yang digunakan untuk menyelesaikan soal. Ada beberapa permainan yang bisa dipilih siswa sesuai dengan gaya belajar mereka adalah antara lain, dakon perkalian, jari lipat perkalian, kantung perkalian, dan tabel perkalian. Keenam, siswa mengerjakan soal dengan permainan yang telah dipilih. Ketujuh, guru memberikan kesimpulan mengenai jawaban dari siswa. Setelah media Korasi selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini media Korasi divalidasi melalui 3 tahap yakni; validasi Ahli Desain, validasi ahli materi, dan validasi guru mata pelajaran Matematika. Berikut adalah gambar media Korasi.



Gambar 1  
Media Korasi

Tahap validasi yang pertama yaitu validasi oleh ahli desain. Validasi ahli desain media dilakukan untuk mengetahui apakah media Korasi telah memiliki desain yang baik dan untuk mengetahui apakah media Korasi layak untuk dilakukan uji coba kepada siswa dengan desain yang telah direalisasikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain media dapat dirincikan anatar lain; pada bagian tampilan desain media korasi didesain dengan warna yang beragam, media korasi sangat menarik dan tidak mudah rusak. Pada bagian fungsi media korasi sebagai sumber belajar, media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dan konsep penyampaian media korasi mudah dipahami. Media Korasi mendapatkan rata-rata skor oleh ahli desain yakni dengan persentase 93,3%, desain media Korasi dapat dinyatakan valid, menarik, serta memenuhi kriteria yang telah tercantum pada lembar validasi dan media telah layak untuk dilakukan uji coba pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Tahap validasi yang kedua yaitu validasi oleh ahli materi. Validasi ahli materi dibutuhkan untuk mengetahui apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran Korasi telah sesuai dengan KI dan KD serta tujuan pembelajaran matematika materi perkalian. Validasi ahli materi dapat menjadi acuan untuk dilakukan revisi apabila terdapat kekurangan atau kesalahan pada media Korasi sebelum diuji cobakan pada siswa. Namun berdasarkan hasil validasi materi didalam media Korasi sudah baik, lengkap, dan mudah dipahami oleh siswa kelas III. Aspek yang diamati oleh ahli materi yakni kesesuaian materi, keakuratan materi dan penggunaan media. Aspek kesesuaian materi seperti materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum, indikator, dan KI/KD. Aspek keakuratan materi seperti materi yang dsajikan lengkap, sistematis, dan tepat sasaran. Seluruh aspek pembelajaran mendapatkan skor maksimal yakni 3 hingga 4 yang berarti bahwa pada aspek pembelajaran media Korasi sangat layak untuk dilakukan uji coba pada siswa. Media Korasi mendapatkan rata-rata skor oleh ahli materi yakni persentase total penilaian adalah 97,2% dengan catatan materi sudah baik dan sesuai. Isi materi dalam media Korasi sangat valid, dan layak diuji cobakan pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

Tahap validasi yang ketiga yaitu validasi oleh guru mata pelajaran matematika. Validasi guru mata pelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah media valid dan telah siap diuji cobakan pada siswa kelas III. Validasi guru mata pelajaran dilakukan oleh ahli isi media yakni guru mata pelajaran matematika kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung. Aspek yang dinilai yakni aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek penggunaan media. ketiga aspek tersebut memiliki skor yang baik yakni 5. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran matematika yakni dengan persentase 100% dengan catatan materi sudah baik dan sesuai.

Media Korasi masih diperlukan revisi meskipun telah dinyatakan valid, hal ini bertujuan agar media Korasi dapat mencapai versi terbaiknya saat diuji cobakan dan disebarluaskan nantinya. Perbaikan media Korasi didasarkan pada saran tiap validator saat tahap validasi media sebelumnya. Revisi desain dilakukan berdasarkan pada saran dan komentar dari ahli desain media, ahli materi, dan ahli isi media. Revisi desain dilakukan dengan tujuan agar produk media yang dibuat layak untuk diuji cobakan pada siswa. Setelah melakukan uji validasi dengan ahli desain, ahli materi, dan ahli isi media yakni guru mata pelajaran matematika kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong peneliti telah mendapatkan hasil validasi kemudian melakukan revisi pada media. Ahli desain media menambahkan untuk diberi judul media pada kotak bagian depan.

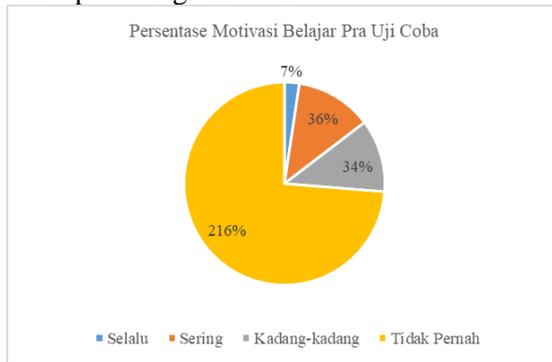
Tahap selanjutnya setelah validasi dan revisi ialah tahap uji coba produk. Uji coba dilaksanakan di MI Bustanul Ulum Johowinong dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain dengan perhitungan angket respon siswa, pengukuran hasil uji coba juga dilakukan dengan memberikan siswa angket motivasi belajar. Dalam hal ini dibagi menjadi tiga kali tahap yakni tahap pra uji coba dan dua kali uji coba pemakaian, yakni sebagai berikut:

Pada tahap pra uji coba hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah meminta izin kepada kepala madrasah untuk melakukan penelitian di Madrasah tersebut. Kemudian peneliti melakukan wawancara pada guru mata pelajaran matematika. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran didapatkan hasil bahwa pelajaran matematika kurang diminati oleh siswa karena dianggap sulit apalagi tidak ada media dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dengan pelajaran matematika. Hal itulah yang membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah. Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika hal selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran matematika di kelas III didapat hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah ditambah lagi tidak ada media selama

proses pembelajaran berlangsung hal itulah yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika dan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Pada saat guru selesai menjelaskan materi tidak ada satu pun siswa yang bertanya walaupun mereka tidak memahami materi yang telah disampaikan. Pada saat observasi di kelas III peneliti juga menyebarkan angket motivasi belajar siswa sebelum penerapan uji coba media pembelajaran Korasi. Angket tersebut digunakan peneliti untuk mengetahui apakah motivasi siswa dalam pelajaran matematika itu tergolong rendah atau tidak. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa pada tahap pra uji coba:

Berdasarkan tabel 2, nilai skor motivasi belajar siswa dihasilkan dari angket dapat dilihat pada diagram berikut:



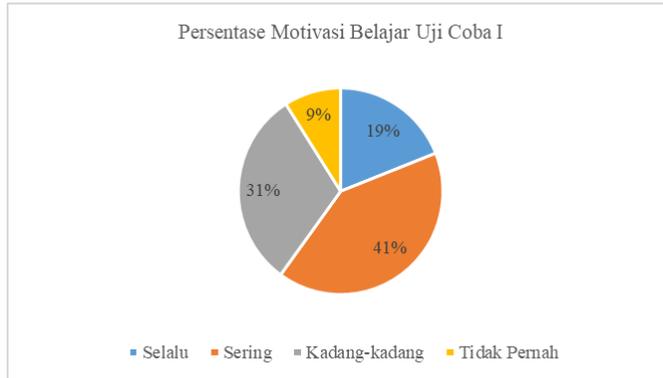
Grafik 1

Persentase Motivasi Belajar Pra Uji Coba

Grafik 1 menunjukkan hasil dari tes angket motivasi belajar siswa pada tahap Pra Uji Coba dengan perolehan rata-rata presentase siswa menjawab selalu sebesar 216%, yang menjawab sering sebesar 36%, yang menjawab kadang-kadang sebesar 34% dan yang menjawab tidak pernah sebesar 7%.

Pada tahap uji coba I ini peneliti melaksanakan pembelajaran matematika dengan media Korasi selama 2 jam pelajaran. Pada awal pertemuan tersebut peneliti memberikan angket motivasi belajar kepada siswa-siswi kelas III, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh motivasi siswa-siswi terhadap pelajaran matematika terutama pada materi perkalian. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa pada tahap uji coba I :

Berdasarkan tabel 3, nilai skor motivasi belajar siswa dihasilkan dari angket dapat dilihat pada diagram berikut:



Grafik 2

### Persentase Motivasi Belajar Uji Coba I

Grafik 2 menunjukkan hasil dari tes angket motivasi belajar siswa pada tahap uji coba I dengan perolehan rata-rata presentase siswa menjawab selalu sebesar 19%, yang menjawab sering sebesar 41%, yang menjawab kadang-kadang sebesar 31% dan yang menjawab tidak pernah sebesar 9%. Analisis grafik yang disajikan peneliti mengalami penurunan pada tahap uji coba I.

Peneliti melakukan uji coba pertama menggunakan metode konvensional yakni dengan ceramah yang biasa digunakan oleh guru matematika. Pernyataan pada angket motivasi belajar sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan indikator motivasi belajar. Setelah siswa selesai mengisi angket selanjutnya peneliti menerapkan media Korasi dimulai dari memperkenalkan media tersebut kepada siswa karena media masih asing bagi mereka yang sebelumnya ketika pembelajaran berlangsung tidak menggunakan media pembelajaran. Untuk menindak lanjuti tahap penelitian dengan subjek siswa kelas III di MI Bustanul Ulum Johowinong, peneliti menerapkan media Korasi dengan harapan akan meningkatkan motivasi belajar yang nantinya akan berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar siswa kelas III di MI Bustanul Ulum Johowinong.

Setelah melakukan perkenalan media Korasi, peneliti menerapkan tahap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menguji media Korasi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rangkuman materi, dan lembar angket motivasi belajar matematika. Selama pelaksanaan uji coba I, siswa diobservasi dengan menggunakan format/lembar observasi siswa yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Lembar observasi siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media Korasi dapat memberikan pemahaman dan penyelesaian mengenai materi perkalian dalam mata pelajaran matematika.

Perhitungan persentase instrumen observasi pemahaman belajar siswa pada uji coba I sebesar 62%. Dapat dianalisis bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran masih kurang pada beberapa aspek seperti siswa kurang memperhatikan guru, siswa kurang termotivasi sehingga kurang fokus dalam

Pengamatan aktivitas pemahaman belajar siswa bertujuan agar dapat diperbaiki pada uji kedua. Berikut hambatan dan solusi pada saat uji coba I:

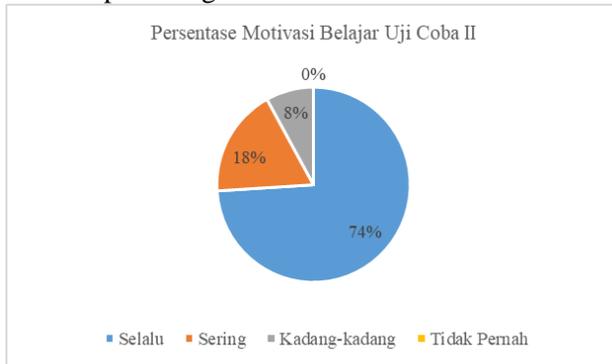
Tabel 4  
Hambatan dan Solusi Uji Coba I

No	Masalah	Solusi
1.	Suasana kelas yang belum sepenuhnya kondusif, masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi ketika guru menjelaskan materi	Menyelipkan ice breaking sebelum mulai menjelaskan materi agar siswa dapat berkonsentrasi
2.	Siswa kurang aktif ketika guru mempersilahkan perwakilan siswa untuk maju mempraktekkan penggunaan media Korasi	Menunjuk siswa yang akan maju secara acak dengan bantuan ice breaking
3.	Siswa masih belum memahami cara penggunaan media Korasi	Memberikan contoh cara penggunaan media Korasi

Setelah dilaksanakan uji coba I, pembelajaran dengan menggunakan media Korasi memerlukan sedikit perbaikan yang akan diterapkan kembali dipembelajaran dalam uji coba II. Pada tahap uji coba II ini peneliti melaksanakan pembelajaran matematika dengan media Korasi selama 2 jam pelajaran dengan rangkaian kegiatan yang sama dengan uji coba I, yang membedakan hanya RPP dan ice breaking yang diterapkan. Selama pelaksanaan uji coba II, pengamatan pada siswa dilakukan dengan format/lembar observasi siswa yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media Korasi dapat memberi pemahaman kepada siswa kelas III. Perhitungan persentase instrumen observasi pemahaman belajar siswa pada uji coba II sebesar 90%. Dapat dianalisis bahwa terdapat peningkatan persentase aktivitas siswa uji coba pertama dan kedua. Pada uji coba kedua setiap aspek yang dinilai sudah baik yakni dengan skor maksimal 5 dan beberapa aspek dengan skor 4. Peningkatan persentase pada observasi aktivitas siswa menggambarkan bahwa pada uji coba kedua siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran, lebih dapat memperhatikan guru, siswa lebih fokus dalam mengamati media Korasi serta siswa dapat lebih mudah dalam menggunakan media Korasi.

Setelah proses pembelajaran selesai peneliti menyebarkan angket motivasi belajar siswa dan angket respon siswa guna mengetahui apakah media Korasi sudah efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa pada tahap uji coba II:

Berdasarkan tabel 5, nilai skor motivasi belajar siswa dihasilkan dari angket dapat dilihat pada diagram berikut:



Grafik 3  
 Persentase Motivasi Belajar Uji Coba II

Grafik 3 menunjukkan hasil dari tes angket motivasi belajar siswa pada tahap II dengan perolehan rata-rata presentase siswa menjawab selalu sebesar 74%, yang menjawab sering sebesar 18%, yang menjawab kadang-kadang sebesar 8% dan yang menjawab tidak pernah sebesar 0%. Analisis grafik yang disajikan peneliti mengalami kenaikan pada tahap uji coba II. Berikut hambatan dan solusi pada saat uji coba II:

Tabel 6  
 Hambatan dan Solusi Uji Coba II

No	Masalah	Solusi
1.	Suasana kelas yang sudah mulai kondusif dalam waktu singkat dan masih ada beberapa siswa yang kurang konsentrasi ketika guru menjelaskan materi	Menyelipkan ice breaking ketika siswa sudah mulai bosan dan mengajak siswa bermain untuk melatih berkonsentrasi
2.	Siswa kurang aktif ketika guru mempersilahkan perwakilan siswa untuk maju mempraktekkan penggunaan media Korasi	Menunjuk siswa sesuai dengan nomer absen
3.	Beberapa siswa masih belum memahami cara penggunaan media Korasi	Memberikan contoh cara penggunaan media Korasi dan menyuruh siswa untuk memperhatikan temannya yang sedang mencoba cara penggunaan media Korasi.

Dari tabel 3 Dan 5 dapat dilakukan perhitungan dengan rumus N-Gain untuk menguji apakah media Korasi telah efektif digunakan pada siswa

dalam pembelajaran matematika materi perkalian sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Bustanul ulum Johowinong Mojoagung Jombang.

Berikut rumus N Gain yang digunakan:

$$N\ Gain = \frac{S\ Post - S\ Pre}{Skor\ Maksimal - S\ Pre}$$

$$N\ Gain = \frac{1818 - 1350}{2000 - 1350}$$

$$N\ Gain = \frac{468}{650}$$

$$N\ Gain = 0,72$$

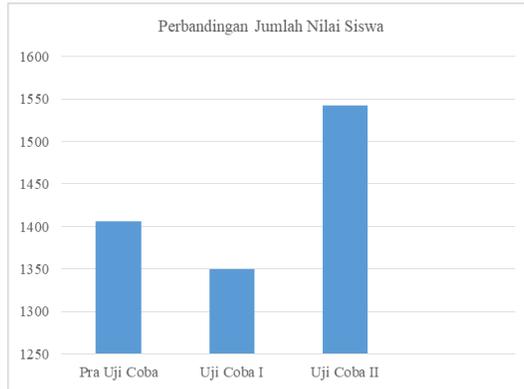
Berdasarkan hasil nilai tes angket motivasi belajar siswa pada tahap uji coba I dan uji coba II diperoleh hasil sebesar 0,72. Adapun kriteria kategori tingkatan NGain adalah sebagai berikut.

Tabel 7  
Kriteria Kategori Tingkatan N-Gain

Keterangan	Skor N-gain
Tinggi	$N\text{-gain} > 0,7$
Sedang	$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$
Rendah	$N\text{-gain} < 0,3$

Perolehan nilai N Gain sebesar 0,72 dapat dikategorikan tinggi atau sangat efektif.  $NGain > 0,7$  yakni  $0,29 > 0,7$  nilai NGain sebesar 0,72 lebih besar dari 0,7. Dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran media Korasi sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi perkalian kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Perolehan nilai NGain antara uji coba I dan Uji coba II terdapat peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan pada data perbedaan nilai antara tahap pra uji coba, tahap uji coba I dan tahap uji coba II media Korasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong. Adapun perbandingan hasil nilai angket siswa pada pra uji coba, uji coba I dan uji coba II disajikan dengan grafik berikut ini.



Grafik 4

Perbandingan Jumlah Skor Angket Siswa Pada Pra Uji Coba dan Uji Coba I dan II

Berdasarkan pada grafik 4 dapat disajikan data bahwa perolehan jumlah nilai angket siswa antara tahap pra uji coba dengan uji coba I mengalami penurunan sedangkan antara tahap uji coba I dengan uji coba II mengalami peningkatan yang signifikan . Jumlah nilai pada tahap pra uji coba sebesar 1406, pada tahap uji coba I sebesar 1350, dan pada tahap uji coba II sebesar 1818.

Setelah peneliti melakukan uji coba pemakaian media pembelajaran Korasi dan mendapatkan nilai angket motivasi belajar siswa yang meningkat dari perbandingan antara pra uji coba, uji coba I dan uji coba II, peneliti memberikan angket respon kepada siswa kelas III mengenai penggunaan media pembelajaran Korasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah ketika pembelajaran matematika menggunakan media ini dapat membuat siswa merasa senang selama pembelajaran berlangsung, dan memudahkan siswa dalam memahami materi perkalian. Berikut ini adalah tabel angket respon siswa.

Tabel 8  
Angket Respon Siswa terhadap Media Korasi

No	Kriteria Pertanyaan	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media pembelajaran Korasi mudah untuk digunakan?	17	3
2.	Apakah media pembelajaran Korasi menarik untuk digunakan dan dipelajari	19	1
3.	Apakah media pembelajaran Korasi dapat memberi semangat dalam belajar	19	1
4.	Apakah media pembelajaran Korasi bisa membantu kamu dalam memahami materi pelajaran	20	
5.	Apakah warna dari media Korasi menarik	19	1
Jumlah		93	7

Penghitungan banyaknya siswa yang menjawab “Ya” pada angket media Korasi sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{93}{100} \times 100\%$$

$$P = 0,93$$

Keterangan

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Penghitungan banyaknya siswa yang menjawab “Tidak” pada angket media Korasi sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{7}{100} \times 100\%$$

$$P = 0,07\%$$

Berdasarkan perhitungan hasil angket respon siswa terhadap media Korasi, hasil perbandingan banyaknya siswa yang merespon dengan jawaban “Ya” mendapatkan hasil persentase sebesar 0,93% sedangkan siswa yang merespon dengan jawaban “Tidak” mendapatkan hasil persentase sebesar 0,07%. Hal ini menunjukkan bahwa media Korasi menarik, mudah digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempermudah siswa untuk memahami materi perkalian dalam pelajaran matematika. Peneliti dapat menggambarkan hasil angket siswa tentang media pembelajaran Korasi dengan grafik berikut ini.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan terhadap media pembelajaran Korasi untuk materi perkalian pembelajaran matematika di kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung Jombang maka peneliti memberikan kesimpulan sebagai berikut:

Validitas media Korasi dilakukan oleh tiga validator yakni ahli desain media, ahli materi, dan ahli isi media atau validitas dari guru mata pelajaran matematika MI Bustanul Ulum Johowinong. Hasil validasi media Korasi ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari validator serta penilaian guru mata pelajaran matematika kelas III MI Bustanul ulum Johowinong Mojoagung Jombang media Korasi layak untuk diujikan dalam pembelajaran matematika di kelas III MI. Media Korasi juga efektif digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran matematika materi perkalian terbukti dengan adanya

peningkatan motivasi belajar siswa yang dilihat berdasarkan peningkatan skor pengisian angket motivasi belajar siswa uji coba I dengan uji coba II. Efektivitas penggunaan media didapat hasil data perbedaan nilai antara tahap pra uji coba, tahap uji coba I dan tahap uji coba II media Korasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa hal tersebut dapat dibuktikan dengan Perolehan nilai N Gain sebesar 0,72 dapat dikategorikan tinggi atau sangat efektif. Adapun hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media Korasi yakni siswa menyukai pembelajaran dengan media Korasi persentase angket siswa yang menjawab “Ya” pada media Korasi 0,93% dan menjawab “Tidak” dengan persentase 0,07%.

Selama proses penelitian dari awal hingga akhir, peneliti mengalami beberapa kendala yang tentunya dapat menghambat proses penelitian. Hambatan yang didapat oleh peneliti adalah siswa kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung hal tersebut dikarenakan tidak adanya media dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah. Dari hambatan itu peneliti menemukan solusi yaitu menggunakan media pembelajaran Korasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih kondusif dan tidak membosankan. Media Korasi juga sangat menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam pembelajaran matematika.

## Daftar Rujukan

- Jannah, Ukhti Raudhatul. 2013. "Teori Dienes dalam Pembelajaran Matematika". INTERAKSI: Jurnal Kependidikan 8. hal. 127.
- Kurniawati, Eny. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN". Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran 1. hal. 1-5.
- Laili, Nur, Wawancara. Jombang. 20 Desember 2023.
- Mahanani, Hestu Riski. 2022. "Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di SD Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi". Universitas Sanata Jaya. hal. 14.
- Maksum, Ali. 2012. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press. hal. 123.
- Mumazizah, Aela, Mohamad Fatih, Cindya Alfi. 2023. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD". Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. hal. 5261.
- Mutaqin, I., & Tisna Widiati, G. (n.d.). IMPLEMENTASI MEDIA KANTONG BERILANGAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MADRASAH

BTIDAIYAH.InWebsite:journal.unipdu.ac(Vol.4,Issue2).https://neliti.com

- Rahim, Bulkia. Media pendidikan. PT. Raja Grafindo Persada, Rajawali Pers. hal. 19.
- Rahman, Sunarti. 2022. "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar". In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. hal. 292.
- Rumhadi, Tri. 2017. "Urgensi motivasi dalam proses pembelajaran". Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan 11. hal. 33-41.
- Ulwiyah, Nur, Mega Novela Ragelia. 2020. "Penerapan Metode Garismatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lengkong Mojoanyar Mojokerto". JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam. hal. 10.
- Wardani, Indra Kusuma, Asmaul Khusnah, Afif Nur Laili. 2022. "Implementasi Media Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika." Jurnal Pendidikan Dasar Islam 4. hal. 1-27.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." Journal on Education 5. hal. 3928-3936.
- Yeni, Dewi Fitri, Septia Lasia Putri, Merika Setiawati. 2022. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas". PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi) 10. hal. 133-140.
- Yuliani. H, Khemala, Hendri Winata. 2017. "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa". Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Hal. 27-33.