

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SUITCASE BOARD PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN SISWA KELAS III SD

DEVELOPMENT OF SUITCASE BOARD MEDIA IN THE OPERATION OF MULTIPLE CALCULATIONS FOR STUDENTS CLASS III

Oleh: Dimas Setyo Aji, pgsd/psd, dimassetyo.2017@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran Suitcase Board pada operasi hitung perkalian. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development), dengan menggunakan 7 dari 10 langkah dari model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Produk penelitian telah melalui perencanaan, validasi materi, validasi media, uji coba lapangan awal, dan uji coba lapangan utama. Validasi dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 praktisi. Hasil validasi materi memperoleh skor rata-rata 4,75 dengan kategori "sangat baik". Hasil validasi media memperoleh skor rata-rata 4,72 dengan kategori "sangat baik". Hasil validasi oleh guru memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori "sangat baik". Hasil uji coba lapangan awal oleh siswa memperoleh skor rata-rata 4,563 dengan kategori "sangat baik". Dan hasil uji coba lapangan utama oleh siswa memperoleh skor rata-rata 4,863 dengan kategori "sangat baik".

Kata kunci: *Media, Suitcase Board, Perkalian*

Abstract

This study aims to produce Suitcase Board learning media products in multiplication counting operations.

This type of research is research and development, using 7 out of 10 steps from the Borg and Gall model. Data collection techniques used were interviews, observation, and questionnaires. The data analysis technique used quantitative descriptive. The research product has gone through planning, material validation, media validation, initial field trials, and main field trials. Validation was carried out by 1 material expert, 1 media expert, 1 practitioner. The results of the validation of the material obtained an average score of 4.75 in the "very good" category. The results of the media validation obtained an average score of 4.72 in the "very good" category. The results of the validation by the teacher obtained an average score of 5 in the "very good" category. The results of the initial field trials by students obtained an average score of 4.563 in the "very good" category. And the results of the main field trials by students obtained an average score of 4.863 in the "very good" category.

Keywords: Media, Suitcase Board, Multiplication

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tanpa belajar manusia tidak dapat memenuhi kebutuhannya. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan ilmu yang hanya didapat dengan belajar.

Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap (Yasin Y, Umi A 2011:7). Artinya proses belajar harus menghasilkan perubahan. Perubahan tersebut bisa terjadi karena sengaja maupun tidak disengaja. Dari proses belajar

tersebut munculah evaluasi yang nantinya akan menghasilkan satu nilai yang disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar tersebut sering digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami suatu pelajaran. Semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi, begitupula sebaliknya. Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang tepat dan menarik.

Pembelajaran yang menarik akan terus diikuti oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut terkesan menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan sendiri dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa. Jika siswa tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan. Sehingga siswa akan menjadi pasif, jenuh, bosan, dan bersikap masa bodoh terhadap pelajaran tersebut. Untuk menanganinya, guru memerlukan seni tersendiri dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum memulai pembelajaran tentunya memerlukan perencanaan terlebih dahulu, dalam hal ini guru sebagai penyampai materi memiliki kewajiban membuat perencanaan. Perencanaan pembelajaran merupakan proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus

dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada (Wina Sanjaya, 2012:28). Komponen perencanaan pembelajaran setidaknya terdiri atas beberapa unsur diantaranya yaitu: siswa, tujuan, kondisi, sumber-sumber belajar, serta hasil belajar. Kelima komponen ini harus saling terkait agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka siswa harus menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi maka diperlukan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran siswa akan mudah dalam menerima materi.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang bertujuan untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar (Azhar Arsyad, 1997:2). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Penggunaan media pada siswa sekolah dasar dirasa sangat perlu adanya. Mengingat pada tahapan tersebut menurut teori kognitif Piaget anak berada pada tahap operasional kongkret, dimana pada tahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan

mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda (Desmita, 2010:47). Dengan media pembelajaran kegiatan pembelajaran akan terkesan menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran umumnya digunakan pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar (Oemar Hamalik, 1994:16). Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, dengan adanya fenomena ini perlu adanya tindakan seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak merasa takut dan kesulitan lagi dalam belajar matematika. Seperti yang diketahui bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang bisa dikatakan menjadi induk ilmu dari segala ilmu pengetahuan (Abdul H.F, 2009:19). Di Indonesia matematika disebut dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Dikatakan ilmu hitung karena di dalam matematika terdapat operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya. Di sekolah dasar operasi hitung ini sudah mulai diajarkan kepada para siswa sejak masih di bangku kelas 1.

Siswa sekolah dasar (SD) yang umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Dimana kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-

kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat kongkrit. Dari usia-usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek kongkrit yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya media guna membantu siswa memahami materi.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh salah satu guru kelas di SD Negeri Yuyang Kecamatan Rongkop Kabupaten Gunungkidul bahwa memang dalam kegiatan pembelajaran matematika memerlukan media untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi, contohnya saja pada pembelajaran perkalian di kelas III. Perkalian merupakan penjumlahan berulang, meskipun konsep ini terdengar sederhana namun pada kegiatan proses belajar mengajar kelas III di SD Negeri Yuyang masih terdapat sebagian siswa yang masih kesulitan untuk memahaminya dan juga kemampuan menghitung perkalian siswa masih kurang benar karena pembelajaran pada matematika yang terfokuskan dengan teknik menghafal oleh guru kelas yang membuat siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam menghitung perkalian karena kurangnya media pendukung. Seperti yang diketahui menghafal adalah telah masuk dalam ingatan tentang pelajaran atau dapat mengucapkan di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan. Metode

menghafal ini memiliki kelebihan seperti pengetahuan yang diperoleh oleh siswa tidak akan mudah hilang karena sudah dihafalnya. Disamping kelebihannya yang tidak akan mudah hilang metode ini kurang tepat diberikan kepada siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda dan membutuhkan perhatian yang lebih. Seperti yang diketahui bahwa dalam satu kelas terdiri dari berbagai macam karakter siswa dan latar belakang yang berde-beda. Oleh karenanya diperlukan berbagai macam metode dan media agar siswa tidak jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan media Papan. Media papan merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara berhitung perkalian dengan menggunakan sebuah papan. Dengan menggunakan Papan ini siswa akan lebih mudah untuk belajar perkalian dengan menghitung titik temu papan yang disusunnya. Selain itu media Papan ini didesain semenarik mungkin dengan pemilihan warna, dan gambar yang terdapat pada papan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar, tidak hanya itu dengan papan ini siswa akan memiliki pengalaman langsung dalam menghitung hasil perkalian yang sudah disusun

METODE PENELITIAN

Model pengembangan ini merupakan salah satu model prosedural yang bersifat deskriptif, model ini juga sesuai dengan karakteristik jenis penelitian Research And Development (R&D) yaitu untuk menghasilkan

produk. Melalui tahap perencanaan, validasi materi, validasi media, uji coba lapangan awal, dan uji coba lapangan utama. Validasi dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 praktisi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Yuyang Kecamatan Rongkop Kabupaten Gunungkidul pada tanggal 8 Maret sampai dengan 12 Maret 2021

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Yuyang Kecamatan Rongkop Kabupaten Gunungkidul sebanyak 12 siswa

Prosedur

Pada penelitian dan pengembangan media papan perkalian Suitcase Board, peneliti menggunakan langkah-langkah yang dirumuskan oleh Borg dan Gall (Punaji Setyosari, 2015: 292) ada 10 tahapan. Namun, untuk mencapai tingkat kelayakan pada media pembelajaran, peneliti hanya menggunakan 7 tahapan adapun tahapan penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran matematika di SD/MI setelah itu peneliti dapat menganalisis kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil studi literatur penelitian terdahulu dan kebutuhan lapangan. Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan

menjadi media pembelajaran yang membantu guru dalam proses pembelajaran.

3. Pengembangan draf produk

Pada tahap ini peneliti menyiapkan bahan-bahan pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran. Format pengembangan produk ini berbentuk benda (hardware). Pada tahap ini produk yang dihasilkan dalam bentuk papan dengan desain awal berdasarkan desain peneliti sendiri, akan tetapi komponennya sudah disusun secara lengkap dan sempurna mungkin.

4. Uji coba lapangan awal

Pada tahap ini peneliti mengujikan produk pengembangannya di lapangan. Selama pengujian ini peneliti meminta para ahli untuk mengoreksi produknya layak atau tidak untuk dilanjutkan, selain itu peneliti juga mewawancarai guru-guru mata pelajaran khususnya matematika kelas III untuk memberikan masukan tentang produk yang telah dihasilkan serta 3 orang siswa untuk uji coba.

5. Merevisi produk

Setelah melakukan uji coba awal, peneliti bisa memperbaiki produk yang dikembangkannya, seperti membenahi bobot materi atau menambahkan desain pada papan yang lebih menarik dengan sesuai dengan saran atau masukan baik dari guru mata pelajaran maupun dari ahli isi dan ahli desain serta memperhatikan saran dan kritik siswa.

6. Uji coba lapangan utama

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan selama proses uji coba dan

dilanjutkan dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang digunakan. Respon tersebut yang nantinya akan menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran.

7. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir bertujuan untuk menyempurnakan media agar siap digunakan dalam pembelajaran. Sehingga produk tersebut dikatakan layak untuk digunakan pada siswa kelas III materi operasi hitung perkalian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, skala penilaian ahli, dan angket respon. Observasi dan wawancara dilakukan pada saat menganalisis kebutuhan dengan guru wali kelas III SD Negeri Yuyang. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, skala penilaian ahli, dan angket responden. Beberapa instrumen tersebut digunakan peneliti untuk menganalisis kebutuhan di lapangan dan validasi produk.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif sesuai dengan petunjuk pengembangan yang dilakukan.

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rata-rata skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times s_{bi} \leq + \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik

$\bar{X}i - 0,6 \times sbi$ $\leq \bar{X}i + 0,6 \times$ sbi	$2,6 < X \leq$ $3,4$	Cukup
$\bar{X}i - 1,8 \times sbi$ $\leq \bar{X}i - 0,6 \times$ sbi	$1,8 < X \leq$ $2,6$	Kurang
$X \leq \bar{X}i - 1,8 \times$ sbi	$< 1,8$	Sangat kurang

Sumber : Widoyoko (2015: 141)

Pada penelitian pengembangan ini, media yang dikembangkan akan dianggap layak dipakai apabila hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa memperoleh minimal baik pada semua aspek penilaian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa kelas III Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika, khususnya materi operasi hitung perkalian. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah Papan Koper Perkalian Suitcase Board. Penelitian dan pengembangan ini disusun dengan berdasarkan prosedur dari Borg dan Gall. Dari permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Suitcase Board agar dapat membantu siswa dalam memahami materi operasi hitung perkalian lebih mudah. Dengan adanya papan koper, membantu siswa mempelajari operasi hitung perkalian lebih mudah. Langkah-langkah penggunaan media ini juga sudah urut, disesuaikan dengan buku panduan media untuk siswa dan guru. Pada media papan koper ini siswa melakukan perkalian dengan menggunakan stik pada papan koper. Maka dari

itu peneliti mengembangkan Media pembelajaran Suitcase Board, salah satunya agar siswa mampu fokus terhadap pembelajaran. Mampu memperhatikan penjelasan dari guru, dan tidak mengganggu teman yang lainnya. Media pembelajaran Suitcase Board dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dan mampu memberi perhatian penuh selama pembelajaran berlangsung. Ukuran Media pembelajaran Suitcase Board juga sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

Media Suitcase Board tergolong dalam jenis media perekayasa. Media Suitcase Board mempunyai berbagai macam item pendukung. Item-item pendukung tersebut antara lain adalah item stik, buku panduan penggunaan media, dan latihan soal. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi operasi hitung perkalian pada siswa kelas III SD. Papan koper perkalian terbuat dari kayu triplek dengan ketebalan 1 cm. Ketebalan dipilih agar media dapat tahan lama dan tidak mudah rusak. Papan koper jika dibuka ukurannya menjadi 100 cm x 50 cm x 9 cm, namun jika ditutup menjadi 50 cm x 50 cm x 9 cm. Bentuk papan koper dibuat seperti menyerupai koper agar media mudah untuk dibawa kemana saja. Item stik, buku panduan penggunaan media, dan latihan soal dapat dimasukkan ke dalam papan koper tersebut. Sehingga memudahkan guru dalam pembelajaran di kelas. Bagian luar papan koper terdapat cetakan banner berukuran 48 cm x 48 cm, sebagai cover pada papan koper dengan tulisan "Asyiknya Belajar Perkalian dengan

Suitcase Board” dan nama pengembang di bagian kanan bawah. Papan koper ini ketika dibuka terlihat tampilan gambar dalam media dengan kata ajakan “Yuk Belajar Denganku” yang kemudian diberikan batasan kotak untuk papan stik perkalian dimana dalam kotak tersebut terdapat 40 lubang yang dibagi menjadi 4 bagian atas, bawah, samping kanan, dan samping kiri, dengan masing-masing jumlahnya 10 lubang. Kemudian dibagian kiri menurun terdapat angka 1 sampai 10 yang disesuaikan dengan lubang papan perkalian, lalu di bagian atas mendatar terdapat juga angka 1 sampai 10 yang disesuaikan dengan lubang papan perkalian. Pada lubang papan stik nantinya yang digunakan untuk tempat menaruh stik-stik yang disesuaikan dengan perkalian dan pemasangannya disesuaikan dengan warnanya. Berikut gambar papan koper.



Gambar 1. Papan koper bagian luar dan bagian dalam

Peneliti mengembangkan media Suitcase Board dengan materi operasi hitung perkalian. Media tersebut diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep operasi hitung perkalian dengan mudah dan benar. Selain membantu siswa untuk memahami konsep operasi hitung perkalian, media juga diharapkan mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar. Peneliti melakukan

pengembangan berdasarkan pada prosedur pengembangan dari Borg dan Gall. Tahap pertama peneliti melakukan pengumpulan data dengan wawancara dan observasi di SD Negeri Yuyang. Tahap kedua peneliti melakukan perencanaan pembuatan produk meliputi menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran, menyusun instrumen kelayakan media dan materi, mengembangkan media papan koper, melaksanakan uji coba lapangan, dan revisi produk papan koper. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk awal. Peneliti mengembangkan media berdasarkan prinsip-prinsip media visual. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi ke ahli materi dan ahli media.

Peneliti melakukan dua kali tahap validasi materi. Pada tahap validasi yang pertama, peneliti mendapatkan skor rata-rata 4,123 dengan kategori “Baik”. Pada validasi tersebut, dosen ahli memberikan penilaian “Layak digunakan dalam pembelajaran matematika dengan revisi.”. Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dosen ahli, peneliti melakukan validasi tahap kedua. Pada validasi tersebut, peneliti memperoleh skor rata-rata 4,75 dengan kategori “Sangat baik”. Dosen ahli memberikan penilaian “Sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika tanpa revisi.”.

Media Suitcase Board yang dikembangkan oleh peneliti melakukan dua kali tahap validasi media. Pada tahap validasi media yang pertama, peneliti mendapatkan rata-rata skor 3,88 dengan kategori “Baik”. Pada validasi

tersebut, dosen ahli memberikan penilaian “Layak, dengan revisi.”. Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dosen ahli, peneliti melakukan validasi tahap kedua. Pada validasi tersebut, peneliti memperoleh skor rata-rata 4,72 dengan kategori “Sangat baik”. Dosen ahli memberikan penilaian “Sangat layak, tanpa revisi dan dapat diuji cobakan di lapangan.”.

Peneliti melakukan uji coba lapangan awal dilaksanakan di SD Negeri Yuyang dengan subjek uji coba siswa kelas III sekolah dasar sebanyak 3 siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal oleh siswa, media pembelajaran Suitcase Board mendapatkan skor rata-rata 4,563 dengan kategori “sangat baik”. Dan tidak terdapat saran tertentu dari siswa, sehingga media ini sangat bagus bagi siswa. Kemudian oleh Guru, media pembelajaran Suitcase Board mendapat skor rata-rata 4,7 dengan kategori “sangat baik”. Guru tidak memberikan komentar ataupun saran pada media. Dari segi tampilan dan bentuk media, media pembelajaran Suitcase Board menurut guru kelas tersebut sudah terbilang baik dan menarik untuk siswa. Peneliti melakukan uji coba lapangan utama dilaksanakan di SD Negeri Yuyang dengan subjek uji coba siswa kelas III sekolah dasar sebanyak 12 siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal oleh siswa, media pembelajaran Suitcase Board sudah termasuk pada kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,863. Dan tidak terdapat saran tertentu dari siswa, sehingga media pembelajaran Suitcase Board

ini sangat bagus dan layak digunakan bagi siswa dalam mempermudah dalam operasi hitung perkalian. Kemudian oleh Guru, media pembelajaran Suitcase Board sudah termasuk pada kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 5. Guru tidak memberikan komentar ataupun saran pada media. Menurut pendapat guru, media pembelajaran Suitcase Board ini sangat menarik dan kreatif. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa untuk aktif dalam belajar operasi hitung perkalian. Dari penilaian dan pendapat dari guru tersebut, maka media pembelajaran Suitcase Board layak digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi operasi hitung perkalian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Suitcase Board Pada Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD Negeri Yuyang Kecamatan Rongkop Kabupaten Gunungkidul” dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Suitcase Board dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian kelas III. Kelayakan media dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan kategori “Sangat Baik” sedangkan berdasarkan hasil dari validasi ahli media memperoleh hasil rata-rata 4,72 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya pada hasil validasi oleh guru

memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji coba lapangan awal oleh siswa memperoleh skor rata-rata 4,563 dengan kategori “sangat baik”. Dan hasil uji coba lapangan utama oleh siswa memperoleh skor rata-rata 4,863 dengan kategori “sangat baik”.

Saran

Siswa dapat berlatih secara mandiri menggunakan media pembelajaran Suitcase Board yang dikembangkan dalam pembelajaran operasi hitung perkalian yang disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Guru dapat menjadikan media pembelajaran Suitcase Board sebagai referensi pembuatan media pembelajaran matematika yang lain sesuai dengan karakteristik siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Suitcase Board untuk pembelajaran pada kelas

lain dengan penyesuaian materi sesuai dengan jenjang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Desmita, (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Halim, Abdul Fatani (2009). *Matematika Hakikat & Logika*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Hamalik Oemar (1994) *Media Pembelajaran*, Bandung : Citra Aditya Bakti
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: VisiMedia.