

<p>E-ISSN: 2656-7418 DOI: 10.33654/pgsd</p>	<p>ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd</p>	<p>Vol. 3, No. 1, Maret 2021 Halaman: 24-33</p>
---	--	---

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *SMART SUBTRACTION BAG* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

**¹Khafidhotun Nadhifah, ¹Yulia Eka Yanti, ¹Bahrur Rosyidi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Raden Rahmat Malang
yuliaekay@gmail.com**

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan media papan *smart subtraction bag* yang layak, valid digunakan dalam pembelajaran materi pengurangan, serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi media papan *smart subtraction bag* agar pembelajaran semakin efektif, menarik, serta dapat membantu kecepatan dan ketepatan siswa dalam proses berhitung. Jenis penelitian yang digunakan yaitu RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap: (1) pendefinisian (*define*); (2) perancangan (*design*); serta (3) pengembangan (*develop*), dan tahap *diseminasi* (tidak dilakukan). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket motivasi dan lembar validasi produk. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar dengan 2 tahapan yakni uji coba perorangan dengan 5 siswa dan uji coba kelompok kecil dengan 7 siswa dengan kemampuan yang heterogen yang sebelumnya dilihat dari data nilai harian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh persentase 93,7% ahli media, 86,6% skor dari ahli materi, respon siswa uji coba perorangan diperoleh persentase 100%. Sedangkan hasil angket motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok kecil sebelum menggunakan media diperoleh 30% setelah menggunakan media diperoleh 82%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar 52% untuk kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu mengoptimalkan penggunaan media agar siswa semakin termotivasi dalam belajar.

Kata Kunci: *Media Papan, Smart Subtraction Bag, Motivasi Belajar*

DEVELOPMENT OF SMART SUBTRACTION BAG BOARD MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION FOR FIRST GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Abstract: *This study aims to produce a smart subtraction bag board media that is feasible, valid to use in learning subtraction materials, and can increase student learning motivation through the implementation of smart subtraction bag board media so that learning is more effective, interesting, and can help students' rapidity and accuracy in the counting process. The type of research used is RnD (Research and Development) with the Thiagarajan 4D development model which consists of four stages: (1) define; (2) design; and (3) the development and the dissemination stage (not*

done). The instruments used in this study were a motivation questionnaire and a product validation sheet. The research subjects were 1st grade elementary school students with 2 stages, namely individual trials with 5 students and small group trials with 7 students with heterogeneous abilities previously seen from daily value data. Based on the results of the research conducted, it was obtained a percentage of 93,7% media experts, 86,6% scores from material experts, student responses in individual trials obtained a percentage of 100%. While the results of the questionnaire on student learning motivation in small group trials before using the media obtained 30% after using the media obtained 82%. This shows that students' learning motivation increased until 52% for the very high category. Based on the results of research that has been carried out, some suggestions can be conveyed, namely optimizing the use of media so that students are more motivated in learning.

Keywords: Board Media, Smart Subtraction Bag, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Matematika adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri . Peran penting matematika diakui Departemen Pendidikan Nasional (2005:15) bahwa memegang peranan penting dalam pendidikan masyarakat baik sebagai objek langsung (fakta, ketrampilan, konsep, dan prinsip) maupun objek tak langsung (bersikap kritis, logis, tekun, mampu memecahkan masalah dan lain-lain. Ahdianto (2016) menyatakan bahwa hampir dalam setiap aktivitasnya siswa sekolah dasar tanpa sedikitpun memanfaatkan matematika. Oleh karena itu untuk mencapai penguasaan siswa terhadap matematika harus dilakukan dengan membangun pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran matematika mulai diajarkan kepada siswa pada kelas 1 SD dengan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Siswa kelas 1 SD merupakan tahap awal dari segala hal karena pada masa keemasan serta pondasi awal untuk membangun pengetahuan dan pemahaman yang maksimal karena pemahaman matematika pada tahapan awal dapat mempengaruhi prestasi siswa pada tingkat selanjutnya. Faktanya menunjukkan bahwa kondisi pendidikan di sekolah dasar kebanyakan siswa merasa kesulitan dengan pelajaran yang menggunakan perhitungan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Pratama (2019) siswa sekolah dasar memiliki salah satu karakteristik kesulitan belajar yaitu kesulitan dalam menghitung. Hampir sebagian besar pelajaran matematika menggunakan perhitungan dan usia anak kelas 1 SD berada pada taraf operasional konkret. Pada masa tersebut anak masih belum bisa berfikir secara abstrak, sedangkan matematika membutuhkan kemampuan logika untuk berfikir secara abstrak. Menurut Sundaya (2014:5) “ Matematika merupakan studi tentang struktur-struktur abstrak dengan berbagai hubungannya”. Zubaidah (2016: 105) berpendapat bahwa “ belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan stuktur, pemahaman atas suatu konsep beserta strukturnya menjadikan materi itu lebih mudah diingat dan dapat dipahami secara komprehensif”. Siswa sekolah dasar (SD) berada pada tahap operasional konkret, dalam pembelajaran matematika dibutuhkan pada pemahaman konsep yang baik dan benar sehingga siswa dapat mengetahui konsep dan menempatkan konsep untuk memecahkan masalah matematika (Meitha, Meiliana &

Yopa :2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas 1 SDN 2 PERMANU ditemukan masalah yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi operasi pengurangan yang menimbulkan efek pada pengerjaan soal karena keterbatasan dalam penggunaan media pada proses pembelajaran dan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Yanti (2019) “motivasi merupakan konstruksi yang membangkitkan dan mendukung pembelajaran yang efektif”. (Fadhilah & Laili , 2019) berpendapat bahwa motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa, siswa yang termotivasi dalam belajar akan mudah dalam menerima materi sehingga hasil belajar akan meningkat. Abdillah (2020) berpendapat bahwa motivasi dan prestasi belajar adalah dua aspek yang saling mempengaruhi. Prestasi belajar akan menjadi lebih optimal jika memiliki motivasi yang tinggi, begitu juga sebaliknya jika seorang siswa memiliki motivasi yang kurang, maka prestasi belajar juga ikut terdampak. Berdasarkan masalah yang ditemukan apabila tidak secepatnya teratasi akan berdampak pada prestasi belajar dan dapat menghambat pada materi selanjutnya. Sebelum mempelajari materi pengurangan siswa harus memahami konsep dasar terlebih dahulu. Heruman (2012:2) berpendapat bahwa siswa perlu diberi penguatan pada setiap konsep abstrak yang baru dipahami agar lebih bertahan lama dalam memori atau ingatan siswa sehingga akan melekat pola pikir dan pola tindakannya. Pada dasarnya penyampaian materi akan mudah dipahami dan diingat jika dalam penyampaian konsep dasar pengurangan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari seperti menggunakan alat bantu seperti alat peraga, media atau benda-benda konkret karena dapat melibatkan pengalaman siswa langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Zubaidah (2016: 1009) dalam proses pembelajaran siswa sebaiknya diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan arti nyata dan pengalaman langsung pada benda yang diperhatikannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka muncul inisiatif untuk melakukan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengenai media pembelajaran sebagai usaha menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dapat membantu kecepatan dan ketepatan siswa dalam proses berhitung serta dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar. Maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media papan *smart subtraction bag* untuk digunakan pada materi pengurangan kelas 1 Sekolah Dasar. Media papan *smart subtraction bag* ini mempunyai kelebihan yaitu media dapat dibongkar pasang, terdapat benda konkret berupa stik dan stik buah-buahan, memiliki bentuk yang unik yang disertai dengan gradasi warna yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini diperkuat dari jurnal penelitian (Meitha, Meiliana & Yopa :2020) media pembelajaran tas pintar pada konsep dasar perkalian memiliki warna yang menarik, benda konkret berupa stik adalah salah satu media yang paling efektif dalam pembelajaran.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Model penelitian dalam pengembangan media papan *smart subtraction bag* ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dissiminate* (penyebaran). Model 4D dipilih karena model pengembangan disusun secara terprogram yang disertai dengan

urutan kegiatan yang sistematis, praktis, dan mudah digunakan (Trianto: 2007:65). Alur pengembangan yang diambil hanya 3 tahap. Tahap 4 tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Desain uji coba dalam penelitian ini merupakan tahap dilaksanakan evaluasi pengembangan media papan *smart subtraction bag* yang dilakukan melalui beberapa validator yaitu ahli media, ahli materi. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu subjek uji coba perorangan sebanyak 5 siswa yang sudah mendapatkan materi pengurangan tanpa tehnik menyimpan dan subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas 1 SD sebanyak 7 siswa yang dipilih dengan kemampuan heterogen yang sebelumnya dilihat dari data nilai harian dengan teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan melalui: wawancara, observasi, angket motivasi, lembar validasi, dokumentasi. Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media papan *smart subtraction bag* ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai angket yang berupa angka yang kemudian dikualitatifkan sehingga dapat disimpulkan kelayakan dan kevalidan media papan *smart subtraction bag* sebagai media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa saran, kritikan maupun komentar dari responden. Hasil analisis komentar dan saran dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk hasil pengembangan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif diperoleh dari komentar, kritik dan saran pada lembar validasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor yang diperoleh berdasarkan data yang diperoleh dari angket motivasi siswa, respon siswa terhadap media, lembar validasi ahli media, dan ahli materi. Untuk mengubah data dari hasil penilaian siswa maupun ahli validator, maka data diubah menjadi data interval. Kualifikasi kelayakan media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Kriteria Validitas	Tingkat validitas
81,0% - 100,0%	Sangat valid dapat digunakan dengan beberapa masukan
61,0% - 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi
41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
21,0% - 40,9%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Sumber: Suswanto. 2011

Langkah selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang dikembangkan dapat digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah responden

Keberhasilan penelitian ini diketahui apabila memenuhi skor kriteria yaitu media pembelajaran media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi kriteria skor $\geq 61\%$ dari semua indikator yang telah ditetapkan dalam lembar validasi ahli media, ahli materi. Dalam penelitian ini, media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid.

Apabila media masih belum memenuhi kriteria valid maka harus melakukan revisi sampai memenuhi kriteria valid.

Cara mengetahui keberhasilan motivasi belajar siswa dalam penggunaan media papan *smart subtraction bag* kriteria penilaian motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar

Presentase	Kriteria Penilaian
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup tinggi
21- 40	Kurang tinggi
0 – 20	Sangat kurang

Sumber: Sumitro: 2017

Cara menghitung motivasi belajar siswa dalam penggunaan media papan *smart subtraction bag* dapat digunakan rumus:

$$\text{Persentase motivasi belajar} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keberhasilan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dikatakan meningkat jika persentase sesudah pemberian media lebih tinggi dibandingkan sebelum pemberian media, untuk menentukan tingkatan klasifikasi keberhasilan penelitian pada motivasi belajar siswa mengalami peningkatan berdasarkan dari kriteria sangat kurang menjadi sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan produk awal penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai dengan beberapa tahap yaitu analisis awal yang terdiri dari analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara, deskripsi desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Setelah melakukan tahap analisis awal maka dihasilkan media papan *smart subtraction bag*. Berikut spesifikasi produk media papan *smart subtraction bag* sebagai berikut: (a) Suatu bidang dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar yang berukuran 40 × 60 cm yang terbuat dari kayu yang diwarnakan menggunakan warna coklat yang didalamnya menggunakan alas berupa banner yang didesain sesuai dengan tema, didalamnya terdapat objek ruang 3 kantong soal berbentuk saku, 3 tempat nilai puluhan, 3 tempat nilai satuan, tempat angka, tempat benda konkret dan tempat reward. b) kartu angka dibuat dengan menggunakan stiker dan kertas karton terdapat 60 kartu angka dari angka 0-9 yang terbagi 30 kartu berwarna merah yang menunjukkan bahwa kartu diletakkan pada tempat puluhan dan 30 kartu berwarna hijau yang menunjukkan bahwa kartu diletakkan pada tempat satuan. c) benda konkret sebagai alat hitung untuk menyelesaikan aktifitas menghitung siswa yang terdiri dari stik berwarna dan stik gambar buah-buahan. d) buku pedoman guru dan siswa berbentuk booklet ukuran B5 menggunakan font *Comic San Ms* dengan ukuran 14. Buku berisi materi pembelajaran, latihan soal serta petunjuk penggunaan media papan *smart subtraction bag*. Tahap validasi pada penelitian ini dilakukan oleh para ahli media (dosen ahli media) dengan memperoleh skor persentase 93,7% dan skor persentase yang diperoleh pada ahli materi (guru kelas 1) yaitu 86,6%.

a. Hasil Validasi dan Uji Kelayakan

Hasil uji coba produk pada penelitian ini ada 2 kelompok yaitu: uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan sebanyak 5 siswa dan uji coba kelompok kecil sebanyak 7 siswa dengan kemampuan heterogen. Adapun angket respon siswa pada uji coba perorangan terhadap media papan *smart subtraction bag* memperoleh skor persentase 100% sedangkan angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor persentase 93%.

Revisi produk berdasarkan analisis data validasi ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa revisi terhadap media papan *smart subtraction bag* untuk perbaikan. Hasil revisi sebagai berikut:

1) Ahli Media

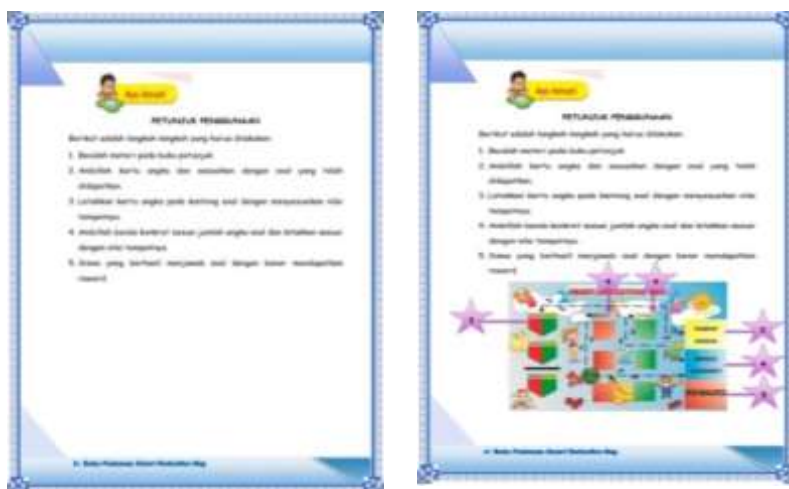
Penilaian media papan *smart subtraction bag* dilakukan oleh dosen ahli media. Berikut ini hasil validasi ahli media beserta saran perbaikan yang diberikan lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Komentar, Saran Perbaikan dan Revisi Validator Ahli Media

No	Komentar dan Saran Perbaikan	Revisi
1	Media papan <i>smart subtraction bag</i> diberi warna atau dicat yang menarik perhatian siswa	Media papan <i>smart subtraction bag</i> sudah diperbaiki dengan dicat
2	Pada petunjuk penggunaan sebaiknya di perjelas dengan diberikan gambar-gambar bagaimana cara memainkan media	Pada petunjuk penggunaan sudah diperbaiki dengan diberikan gambar desain baground media



Gambar 1. Media Papan Sebelum dan Sesudah direvisi



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Sebelum dan Sesudah direvisi

2) Ahli Materi

Penilaian media papan *smart subtraction bag* dilakukan oleh ahli materi yaitu guru kelas 1 SD. Berikut hasil validasi ahli materi beserta komentar yang diberikan lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Komentar, Saran Perbaikan dan Revisi Validator Ahli Materi

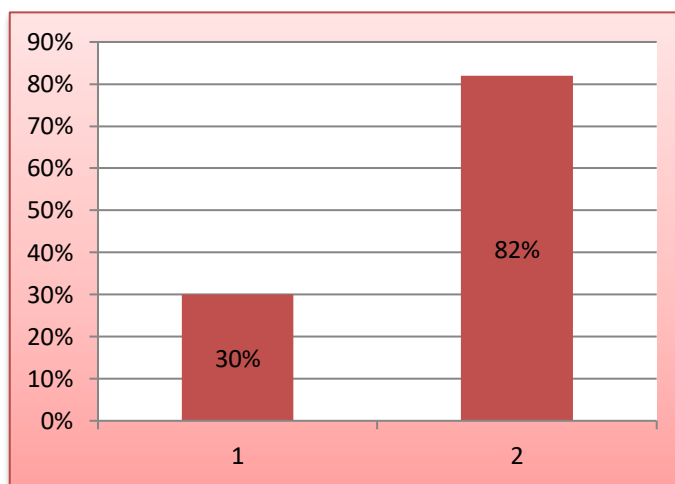
No	Komentar dan Saran Perbaikan	Revisi
1	Untuk materi pengurangan media yang digunakan diusahakan menggunakan benda konkret, jika tidak memungkinkan bisa menggunakan gambar	Media alat hitung diperbaiki dengan menambahkan benda konkret yang disertai dengan gambar



Gambar 3. Benda Konkret/ Alat hitung Sebelum dan Sesudah direvisi

- 3) Uji coba produk media papan *smart subtraction bag* dalam meningkatkan motivasi belajar. Pada Tanggal 29 April 2020 dilakukan penelitian dengan mengukur motivasi belajar siswa kelas 1 SD sebanyak 7 siswa dengan kemampuan heterogen. Siswa mengisi angket motivasi yang berjumlah 10 item pertanyaan. Dalam pelaksanaan uji coba produk dilakukan dua tahap pengisian angket motivasi yaitu tahap sebelum dan sesudah diberikan media. Berdasarkan data hasil perhitungan data angket motivasi belajar siswa uji coba kelompok kecil tanpa menggunakan

media papan *smart subtraction bag* dengan jumlah skor total 21 dan skor rata-rata 3, maka diperoleh skor persentase 30% dan sesudah menggunakan media papan *smart subtraction bag* dengan jumlah skor total 58 dan skor rata-rata 8,2 jika hasil tersebut dirubah dalam bentuk persentase maka menjadi 82%. Dengan demikian, berdasarkan hasil dari jumlah dan rata-rata pada uji coba kelompok kecil dinyatakan bahwa uji coba produk media papan *smart subtraction bag* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Motivasi Belajar Siswa

Pembahasan

Hasil produk media papan *smart subtraction bag* setelah mengalami tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya penelitian ini dilakukan dengan mengukur motivasi belajar siswa kelas 1 SD sebanyak 7 siswa dengan kemampuan heterogen. Hasil analisis data yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan media papan *smart subtraction bag* menunjukkan peningkatan motivasi belajar dengan kriteria “kurang tinggi” menjadi “sangat tinggi”, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan *Smart Subtraction Bag* sebelum dan sesudah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Mahmudah (2018) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media papan penjumlahan pada siswa kelas 1 SD dapat meningkatkan motivasi belajar sebesar 16,15% dari 80,1% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 93,3% berada dalam kategori sangat tinggi.

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media papan *smart subtraction bag* pada materi pengurangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 SD. Sebelum penggunaan media papan *smart subtraction bag* siswa masih banyak yang berbicara pada teman yang lainnya sehingga menimbulkan keributan, masih banyak siswa yang berbicara sendiri pada teman, tidak mendengarkan penjelasan serta tidak aktif dalam pembelajaran seperti bertanya apabila tidak memahami materi. Setelah penggunaan media papan *smart subtraction bag* siswa lebih aktif bertanya, rasa ingin tahu siswa lebih besar, media yang memiliki bentuk yang unik dan

terdapat benda konkret berupa stik berwarna dan stik gambar buah sebagai simbol yang digambarkan menjadi sesuatu yang konkret dengan melibatkan pengalaman siswa dalam mengoperasikan media papan *smart subtraction bag*. Hal ini sejalan dengan penelitian Robertus (2017) menyimpulkan bahwa media papan yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran, dapat membangkitkan rangsangan dan semangat karena media yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan dilengkapi dengan berbagai macam gambar yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang berfungsi sebagai alat hitung sebagai benda konkret dan siswa memperoleh pengalaman langsung. Media konkret adalah alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berbagai indera dalam belajar pendapat ini dikemukakan oleh Sanaky (2011: 114). Jarvis (2011) berpendapat bahwa siswa sekolah dasar perlu disajikan objek fisik berupa gambar untuk memudahkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Media papan *smart subtraction bag* memiliki gradasi warna menarik yang disisipi gambar kartun sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD dan disesuaikan dengan materi yang dipilih dapat membangkitkan dan menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa. Menurut Purnama (2010) warna memiliki arti dan fungsi, serta efek yang berpengaruh secara psikologis terhadap manusia yang melihatnya, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penyajian bahan pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari Ringgana (2016) pada media papan stik warna merupakan salah satu elemen penting dan wajib dalam membuat media pembelajaran dengan tujuan agar menarik perhatian siswa. (Meitha, Meiliana & Yopa :2020) berpendapat bahwa warna gambar dan media dibuat semenarik mungkin sehingga siswa mampu untuk memahami materi yang disampaikan. Media papan *smart subtraction bag* merupakan media yang bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok maupun individual. (Khoiriyah & Sari, 2018) menyatakan bahwa siswa bisa belajar bersama teman kelompoknya atau belajar mandiri dengan media tersebut.

PENUTUP

Hasil penelitian dan pembahasan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa: hasil validator materi mendapatkan presentase 86,6% dengan kualifikasi sangat valid dapat digunakan dengan beberapa masukan. Sedangkan hasil validator media mendapatkan presentase 93,7% dengan kualifikasi sangat valid dapat digunakan dengan beberapa masukan. Adapun pada uji kelompok kecil mendapatkan hasil bahwa respon siswa terhadap media papan *smart subtraction bag* yakni 93%. Hal tersebut dikatakan bahwa media sangat layak dan valid digunakan. Hasil angket motivasi belajar pada uji coba perorangan diperoleh 86%. Sedangkan hasil angket motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh 82%, sebelum diberikan media papan *smart subtraction bag* siswa memperoleh 30%. Hal ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa tinggi dan meningkat setelah diberikan media papan *smart subtraction bag* dengan memperoleh peningkatan 52%. Tindak lanjut bagi penelitian yang akan datang sebaiknya lebih teliti dalam melakukan observasi data sehingga dapat diperoleh data dengan subjek siswa yang berkemampuan heterogen selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rendra Handy. 2020. *Efektifitas BION (Bintang Online) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid 19 di Kelas V SDN 1 Ngembel*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN). Vol. 6. No. 1
- Ahdianto, Erif. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran Geometri Bangun Datar Berbasis Teori Van Hiele untuk Siswa Kelas VI SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN). Vol. 1. No. 2
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Penulisan Buku Pelajaran Penjelasan Standar Mutu Buku Pelajaran Matematika*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Fadhilah, I., Laili, A.M., 2019. *Pengaruh Reward Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SDN 1 Karang*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN). Vol. 5. No. 1
- Jarvis, Matt. 2011. *Teori-teori Psikologi*, Cet. X. Bandung: Nusa Media
- Khoiriyah Evisari & Eka Yulian. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD). Vol. 2. No. 2
- Mahmudah, Rif'atul. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Board pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD ANNUR TUMPANG MALANG*. Skripsi: Sarjana Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Meitha, F.D., Meiliana, N., & Yopa T.S, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Tas Pintar Pada Konsep Dasar Perkalian di SDN 1 PAPAYAN*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (JPDN). Vol. 6. No. 1
- Pratama, Andre Budi. 2019. *Pengembangan Media Papan Flanel Penjumlahan dan Pengurangan*. Jurnal Basic Education. Vol. 8. No. 7
- Purnama, Sigit. 2010. *Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. Jurnal Albidayah. Vol. 2. No. 1
- Ringgana. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II MI Al-Ikhsan Turen Kabupaten Malang*. Skripsi: Sarjana Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Robertus. 2017. *Pengembangan Media Papan Penjumlahan Pada Materi Pokok Penjumlahan Dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Skripsi: Sarjana Universitas Sadana Dharma Yogyakarta
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sumitro. 2017. *Penerapan Model Problem Based Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan. Vol. 2. No. 9
- Sundaya, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suswanto. 2011. *Pengembangan Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Penginderaan Jauh S1 Jurusan Geografi*. Skripsi: Sarjana Universitas Negeri Malang
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yanti, Yulia Eka. 2019. *Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA*. Jurnal Pendidikan Guru SD. Vol. 1. No. 2
- Zubaidah dan Risnanawati. 2016. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PT Plosokuning.