

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PATUNGKABI (PAPAN HITUNG PERKALIAN PEMBAGIAN) BERBASIS CONTEXTUAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD N 11 SIPARMAHAN T.A 2023/2024

Elsi K. Silalahi<sup>1</sup>, Irsan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan

Email: [elsisilalahi7@gmail.com](mailto:elsisilalahi7@gmail.com), [irsanrangkuti23@gmail.com](mailto:irsanrangkuti23@gmail.com)

### Article History

Received: July 16,  
2024

Revision: Okt 30,  
2024

Accepted:  
December 30, 2024

Published:  
December 31, 2024

### Sejarah Artikel

Diterima: 16 Juli  
2024

Direvisi: 30  
Oktober 2024

Diterima: 30  
Desember 2024

Disetujui: 31  
Desember 2024

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to produce a valid and effective contextual learning-based Sculpture Learning Media (Division Multiplication Calculation Board) to improve the learning outcomes of class III students at SD N 11 Siparmahan. This research is a type of research and development using the ADDIE model. The subjects of this research were 19 students. The data collection techniques used are interviews, documentation, questionnaires and tests. Data analysis was carried out qualitatively and quantitatively. The media validity results obtained were 90% and declared valid, the practicality validation results obtained were 96%. The results of the media field trial were declared effective, as evidenced by the pretest and posttest results which increased from an average score of 48 to an average of 83.2.*

**Keywords:** *Development, Media, Multiplication, Division, Contextual*

### ABSTRAK

*Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis contextual learning yang valid, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N 11 Siparmahan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil kevalidan media diperoleh sebesar 90% dinyatakan valid, hasil validasi kepraktisan diperoleh 96%. Hasil uji coba lapangan media dinyatakan efektif, terbukti dari hasil pretest dan posttest yang meningkat dari rata-rata nilai 48 menjadi rata-rata 83,2.*

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media, Perkalian, Pembagian, Kontekstual*

©2024 *How to Cite*: Silalahi, E. K., Irsan, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PATUNGKABI (PAPAN HITUNG PERKALIAN PEMBAGIAN) BERBASIS CONTEXTUAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD N 11 SIPARMAHAN T.A 2023/2024. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 22 (2), 123-130.

## PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh seseorang yang belajar, perubahan yang terjadi mencakup pengetahuan, penanaman kebiasaan, pemahaman, pengendalian, dan rasa percaya diri. Sejalan dengan hal tersebut Rahman (2021, h. 9-10) mengatakan bahwa hasil belajar merujuk pada prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, mencakup kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapatkan. Keterlibatan siswa memiliki kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Kurangnya interaksi siswa dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran sehingga kemungkinan hasil belajar yang dicapai akan terbatas. Hasil belajar mencerminkan kemampuan yang berhasil diperoleh siswa setelah mengalami rangkaian proses pembelajaran mereka.

Hasil belajar dianggap berhasil jika siswa mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh lembaga pendidikan, yang menjadi acuan utama dalam mengevaluasi pencapaian kompetensi siswa. Hal tersebut didukung Pangastuti dan Munfaati (2018, h. 204) yang mengatakan keberhasilan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi indikator utama kemampuan lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan program-program pendidikan. Kualitas pendidikan yang diakui oleh masyarakat dapat diukur melalui pencapaian KKM yang tinggi dan pelaksanaannya yang konsisten. Tingkat pencapaian hasil belajar yang tinggi menjadi harapan bersama dalam dunia pendidikan, termasuk siswa, guru, orang tua, masyarakat, sekolah, dan pemerintah. Sekolah berharap agar siswa dapat mencapai atau bahkan

melebihi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan. Hasil belajar digunakan secara luas dalam berbagai kegiatan evaluasi untuk mengukur pengetahuan siswa, seperti ulangan harian, lembar kerja siswa, tes lisan selama proses pembelajaran, ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan berbagai metode lainnya. Tujuan utama dari hasil belajar yang diharapkan adalah tercapainya perubahan perilaku menyeluruh pada siswa.

**Tabel 1. Hasil belajar siswa T.A 2022/2023**

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
$\geq 65$	Tuntas	5 Siswa	38,5%
$< 65$	Belum Tuntas	8 Siswa	61,5%
Jumlah		13 Siswa	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III pada materi perkalian dan pembagian pada T.A 2022/2023 masih tergolong rendah, dapat dilihat siswa yang mendapatkan nilai dibawah  $< 65$  lebih banyak dari pada siswa yang mendapat nilai  $\geq 65$ .

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tersebut diperoleh beberapa permasalahan, bahwa pembelajaran di kelas belum menerapkan media atau alat peraga khusus yang dirancang sendiri oleh guru pada pembelajaran perkalian dan pembagian. Peserta didik kesulitan menyerap materi yang disampaikan sehingga menganggap matematika itu sulit. Faktor lainnya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) dan bersifat satu arah yang menyebabkan kejenuhan.

Pendidik mengimplementasikan inovasi dengan menerapkan berbagai sumber daya tersedia, termasuk penggunaan media

pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran karena memfasilitasi siswa dalam meraih tujuan pembelajaran dengan maksimal. Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020, h.25) mengungkapkan pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar karena melibatkan siswa secara kreatif dalam pengembangan kemampuan berpikir mereka, sehingga menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian pembelajaran siswa.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat memunculkan ketertarikan apabila dilibatkan secara kreatif sehingga merangsang pikiran, kemampuan dan keterampilan untuk memahami terhadap sesuatu yang kurang dipahami. Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan Mardhotillah dkk. (2023, h. 416) dikatakan media pembelajaran berupa papan misteri mampu memperbaiki hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian dan pembagian.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan sumber daya, tetapi juga dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang sesuai dapat menghasilkan efek positif terhadap hasil belajar peserta didik. Basuki & Setiawan (2020, h. 145) menyatakan penerapan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai pencapaian belajar yang optimal dan efektif. Pentingnya adaptasi model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa adalah untuk mendorong keterlibatan aktif dan motivasi yang tinggi, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Ningsih dkk. (2023, h. 147) menyatakan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi perkalian dan pembagian. Dengan memperkenalkan materi dalam konteks yang relevan dan nyata bagi

siswa, model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir mereka tetapi juga memotivasi untuk aktif belajar.

Model pembelajaran kontekstual memungkinkan guru untuk mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga melihat relevansi dan aplikasinya dalam konteks sehari-hari. Simeru dkk. 2023, h.88-89) menyampaikan bahwa

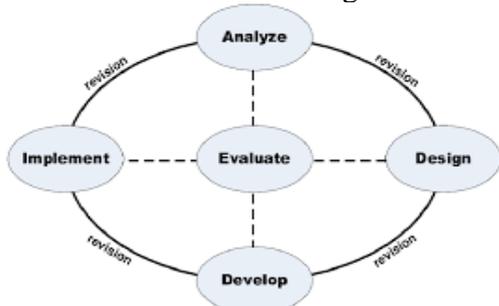
pembelajaran dengan model kontekstual dapat dilakukan dengan tujuh tahap yaitu: konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian nyata. Berdasarkan pemaparan tersebut, hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran papan hitung perkalian dan pembagian dalam pembelajaran disertai dengan pemilihan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk merancang suatu produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Ibrahim dkk. (2018, h. 154) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang diterapkan dalam konteks pendidikan. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian).

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, dan Evaluations (Sugiyono, 2017, h. 38). Proses

penelitian dan pengembangan produk dijelaskan secara rinci dalam gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan produk model ADDIE

Skala penilaian yang digunakan pada lembar angket validasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategori Penilaian Skala Likert**

Kategori Penilaian Skala Likert	Skor
Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat kurang layak	1
Tidak setuju/hampir tidak pernah/kurang layak	2
Ragu-ragu/kadang-kadang/cukup layak	3
Setuju/sering/layak	4
Sangat setuju/selalu/sangat layak	5

Sumber: Sugiyono (2017, h. 166)

Data yang dikumpulkan dari kuesioner, yang terdiri dari skor yang diberikan oleh para ahli atau validator, dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{n \text{ (jumlah total nilai ideal)}} \times 100\%$$

Sumber: Hendri (2023, h. 60)

Rumus yang disediakan akan memberikan hasil validitas data yang dinyatakan dalam bentuk persentase, yang kemudian dapat ditransformasikan kedalam klasifikasi berbasis persentase.

**Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Tingkat Ketercapaian (%)	Keterangan
0% - 20%	sangat tidak valid
21% - 40%	tidak valid
41% - 60%	kurang valid
61% - 80%	valid

81% - 100%	sangat valid
------------	--------------

Sumber: Hendri (2023, h. 60)

Analisis efektivitas dilakukan dengan menghitung N-Gain Score. Peningkatan hasil belajar peserta didik dinilai berdasarkan perbedaan antara skor awal dan skor akhir tes, sehingga dapat diidentifikasi mana yang termasuk dalam kategori gain tinggi dan mana yang termasuk dalam kategori gain rendah. Hasil perhitungan N-Gain diklasifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 4. Koefisien Normalis N-Gain**

Koefisien Normalisasi N-Gain	Kualifikasi
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

Sumber: Latri dkk. (2021, h. 76)

**Tabel 5. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran**

Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	Kualifikasi
$\geq 76$	Efektif
65-75	Cukup Efektif
40-45	Kurang Efektif
$\leq 40$	Tidak Efektif

Sumber: Latri dkk. (2021, h. 76)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 104201 Bandar Setia, diperoleh hasil penelitian seperti berikut:

### 1. Tahap Analisis (Analysis)

#### 1) Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas III SD Negeri 11 Siparmahan pada tanggal 20 Oktober 2023. Hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti pada analisis kebutuhan, masalah yang terdapat di kelas III SD Negeri 11 Siparmahan adalah kurangnya media yang diterapkan saat pembelajaran. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran terkhusus pada materi operasi perkalian dan pembagian. Guru hanya memanfaatkan buku siswa, akhirnya siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil

wawancara pada analisis kebutuhan, diperlukan media pembelajaran inovatif dan kreatif untuk memudahkan siswa memahami materi konsep operasi perkalian dan operasi pembagian dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk memahami keterampilan, gaya belajar, pengetahuan awal, dan sikap mereka dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan dan perkembangan peserta didik kelas III yang berusia 8-9 tahun, ditemukan bahwa peserta didik memiliki karakteristik seperti senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan aktivitas secara langsung. Pada tahap perkembangan operasional konkret, anak-anak ini mampu berpikir logis tetapi terbatas pada objek nyata. Oleh karena itu, sebagai pendidik sebaiknya mengembangkan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bergerak, bekerja dalam kelompok, dan terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, materi pembelajaran harus disajikan dengan menggunakan media yang bersifat konkret untuk mendukung proses belajar peserta didik.

## 3) Analisis Kurikulum dan Materi

Kurikulum yang digunakan di kelas III SD Negeri 11 Siparmahan adalah Kurikulum 2013. Dalam hal ini, peneliti memilih materi Tema 4 (Kewajiban dan Hakku) Subtema 3 (Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga) Pembelajaran 1 dan 3 Kurikulum 2013 yang berfokus pada materi matematika tentang operasi perkalian bilangan cacah. Selanjutnya, peneliti memilih materi Tema 4 Subtema 3 (Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara) Pembelajaran 1 dan 3 Kurikulum 2013 yang berfokus pada materi matematika tentang operasi pembagian bilangan cacah.

## 2. Tahap Desain (Design)

Tahapan ini dilakukan pada minggu ketiga bulan Januari 2024. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menyusun bahan-bahan pembelajaran, dimulai dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 dan 3, serta Subtema 4 Pembelajaran 1 dan 3 dalam Kurikulum 2013. Selanjutnya, tes dirancang berdasarkan analisis materi yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti. Tes ini berupa soal pilihan berganda yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap berikutnya adalah memilih media yang akan digunakan dan melakukan rancangan pengembangan media Patungkabi.



Gambar 2. Desain media pembelajaran Patungkabi

Tahap selanjutnya setelah merancang media Patungkabi adalah mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media. Peneliti mengumpulkan alat seperti: gergaji, palu, mesin lem tembak, gunting, spidol, pisau/cutter, penggaris, pensil/pulpen, paku, tang, dan obeng. Selanjutnya bahan terdiri dari: papan triplek, engsel kupu-kupu, mur/baut, kain flannel, plastik bening, lem tembak, kawat, dan stik es krim.

## 3. Tahap Pengembangan (Development)

Kegiatan pembuatan media patungkabi terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama, potong triplek menjadi dua papan yang berukuran sama 70 cm × 40 cm. Kemudian kedua papan ditutupi dengan kain flanel.
- 2) Tahap kedua, gunting kain flanel menyerupai saku sesuai dengan keperluan. Kemudian, hias saku menggunakan hiasan kain flanel dengan menggunakan angka 1-10.
- 3) Tahap ketiga, membuat tulisan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) yang dibentuk dari kain flanel, kemudian tempelkan pada bagian atas papan.
- 4) Tahap keempat, gunting kain flanel orange berukuran 20 × 5 cm sebanyak 2 buah yang berfungsi sebagai tempat menulis angka untuk perkalian dan pembagiannya. Selanjutnya, kain flanel tersebut dilapisi dengan plastik.
- 5) Tahap kelima, tempelkan kedua kain flanel orange berukuran 20 × 5 cm yang sudah dilapisi plastik ke papan dasar. Letakkan satu papan disebelah kiri untuk perkalian dan papan lainnya disebelah kanan untuk pembagian. Kedua papan tersebut berada dibawah judul media Patungkabi.
- 6) Tahap keenam, tempelkan saku dari kain flanel yang sudah dihias semenarik mungkin ke papan dasar tepat dibawah papan yang dilapisi plastik sebelumnya. Susun masing-masing dua belas saku dengan rapi baik untuk bagian perkalian dan pembagian.
- 7) Tahap ketujuh, menghias media Patungkabi sekreatif mungkin sehingga menarik perhatian siswa dengan menggunakan kain flanel yang telah disediakan sebelumnya.
- 8) Tahap kedelapan, gabungkan papan perkalian dan pembagian menggunakan engsel kupu-kupu yang kemudian gunakan mur/baut. Sehingga media Patungkabi dapat dilipat.
- 9) Tahap kesembilan, lubangi kedua papan bagian luar untuk membuat kawat sebagai pegangan media.
- 10) Tahap kesepuluh, tempelkan judul media pada tampilan depan media. Kemudian

hias menggunakan kain flanel sekreatif mungkin. Selanjutnya, siapkan stik es krim untuk digunakan sebagai alat bantu menghitung bagi peserta didik.

Langkah selanjutnya setelah mengembangkan produk yaitu melakukan validasi terhadap ahli media dan ahli materi. Berikut ini hasil validasi media Patungkabi.

- 1) Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media oleh Bapak Try Wahyu Pornomo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan yang dilakukan pada tanggal 27 Mei 2024 memperoleh persentase kelayakan 85% yang dikategorikan “Sangat Layak” dengan melakukan revisi dan saran dari ahli media. Selanjutnya validasi tahap kedua pada tanggal 30 Mei 2024 memperoleh persentase kelayakan 94% termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.
- 2) Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh Ibu Nadrah Afiati Nasution, M.Pd. sebagai dosen di Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam yang dilakukan pada tanggal 30 Mei 2024 memperoleh persentase kelayakan 86% dengan kategori “Sangat Layak”.

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan selama empat pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua peneliti mengimplementasikan media Patungkabi pada materi operasi perkalian bilangan cacah. Pada awal pertemuan pertama, peneliti membagikan soal *pretest* kepada siswa untuk menguji pemahaman siswa pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, Pertemuan ketiga dan keempat peneliti mengimplementasikan media Patungkabi pada materi Pembagian bilangan cacah. Kemudian pertemuan keempat, diakhiri dengan pemberian *posstest* kepada siswa. Berdasarkan implementasi media pembelajaran Patungkabi diperoleh nilai kepraktisan yang dinilai oleh Ibu Lasro KF Sinaga, S.Pd., selaku wali kelas III SDN 11

Siparmahan dengan persentase sebesar 96% dan termasuk kategori sangat praktis.

Hasil implementasi menunjukkan perbedaan signifikan antara pembelajaran tanpa media dan penggunaan media. Sebelum penerapan media Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian), banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rata-rata pretest sebesar 48. Namun, setelah penggunaan media Patungkabi, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83,2 dan sudah memenuhi KKM.

## 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

### 1) Kevalidan media Patungkabi

Penilaian validitas media Patungkabi didasarkan pada penilaian dari ahli media dan ahli materi. Dari penilaian ahli media, media ini memperoleh persentase 94%, sedangkan dari ahli materi, persentasenya adalah 86%. Dengan demikian, keseluruhan persentase kevalidan media Patungkabi mencapai 90%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

### 2) Kepraktisan Media Patungkabi

Hasil evaluasi dari penilaian yang diberikan oleh wali kelas III di SDN 11 Siparmahan sebagai praktikalitas dengan mengisi instrument angket memperoleh persentase 96% yang dikategorikan "Sangat Praktis".

### 3) Keefektifan media Patungkabi

Media pembelajaran Patungkabi yang telah dikembangkan terbukti cukup efektif karena berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan memungkinkan mereka mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 48, yang berada pada kategori "Tidak Tuntas", menjadi 83,2 dengan kategori "Tuntas". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 35,2 dari *pretest* ke *posttest*. Setelah nilai rerata nilai *pretest* dan

*posttest* hasil belajar siswa diperoleh, maka diuji tingkat keefektifan media tersebut menggunakan *Microsoft excel* dengan rumus *N-Gain Score*. Jadi, diperoleh nilai skor *N-Gain* yaitu 0,701 yang termasuk kriteria "Tinggi" dalam kriteria normal *N-gain*. Sehingga dapat disimpulkan kategori tafsiran efektifitas media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) adalah sebesar 70,1 % yang dikategorikan "Efektif".

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning* pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah dikelas III SD Negeri 11 Siparmahan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah: *analysis* (analisis); *design* (desain); *development* (pengembangan); *implementation* (implementasi); dan *evaluation* (evaluasi).
- 2) Kelayakan media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) dengan pendekatan *contextual learning* pada materi operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah menunjukkan hasil sebagai berikut: validasi dari ahli media menghasilkan persentase kelayakan sebesar 94%, yang masuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan 86%, juga termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Penilaian dari praktisi pembelajaran, yaitu guru kelas SD Negeri 11 Siparmahan, mendapatkan persentase kelayakan 96%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) berbasis *contextual learning*

dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

- 3) Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa, penggunaan media Patungkabi terbukti efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan hasil pretest dan posttest di kelas III SD Negeri 11 Siparmahan. Rata-rata nilai pretest adalah 48, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 83,2. Artinya, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 35,2. Kemudian, diperoleh nilai skor N-Gain yaitu 0,701 yang termasuk kriteria “Tinggi” dalam kriteria normal N-gain. Sehingga dapat disimpulkan kategori tafsiran efektifitas media pembelajaran Patungkabi (Papan Hitung Perkalian Pembagian) adalah sebesar 70,1 % yang dikategorikan “Efektif”.

## DAFTAR RUJUKAN

- Basuki, R., & Setiawan, A. (2020). Analisis Hubungan Model Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Gorontalo*, 1(1), 142–147.
- Elysa Ikma Hendri. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas II MI Miftahul Ulum Serut. *Skripsi UIN Jember*.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, & Darmawati, M. A. A. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Latri, Patta, R., Atjo, S. E. P., & Agusalm Juhari. (2021). *ELPSA dalam Pembelajaran Geometri*. Gowa: Agma.
- Mardhotillah, A. F., Destovia, N., Ananda, T., MP, C. A., & Rio. (2023). Pengembangan Media Papan Misteri untuk Kemampuan Perkalian dan Pembagian Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 412–417.
- Ningsih, D. F., Syam, H., & Hadaming, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Perkalian dan Pembagian Melalui Pendekatan Kontekstual di Kelas III UPT SD Negeri 179 Tamasongo Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Kaljian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, 1(3), 138–148.
- Pangastuti, R., & Munfa’ati, K. (2018). Penilaian Acuan Norma, Penilaian Acuan Patokan, Riteria Ketuntasan Minimal di Madrasah Ibtidaiyah an-Nur Plus Junwangi Krian Sidorajo Jawa Timur. *Jurnal Tarbiyah AL-AWLAD*, 8(2), 202–217.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Simeru, A., Nasution, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.