

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENGEMBANGAN MEDIA ATUNG (AYO BERHITUNG) UNTUK SISWA KELAS RENDAH SD NEGERI BANARAN 1 KECAMATAN SAMBUNGMACAN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025

Nuha Nisrina Putri<sup>1)</sup>, Mudzanatun<sup>2)</sup>, Aries Tika Damayani<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.20047

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dari materi yang diajarkan serta cenderung cepat bosan jika pembelajaran kurang menarik dan monoton. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model Borg and Gall dengan penyesuaian tahapan pengembangan yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Subjek penelitian ini adalah guru dan 10 siswa kelas II SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi materi dan media, serta respon guru dan siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh dosen dari Universitas PGRI Semarang dengan hasil yang diperoleh dari ahli media dengan persentase sebesar 96% yang menunjukkan kriteria “sangat baik” dan hasil yang diperoleh dari ahli media dengan persentase sebesar 80% yang menunjukkan kriteria “baik”. Sehingga media Ayo Beritung (ATUNG) dinyatakan valid dengan rata-rata 88% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Hasil dari angket respon guru menunjukkan persentase 86% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Sedangkan hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 94% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh media Ayo Beritung (ATUNG) layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas rendah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Ayo Beritung (ATUNG), Perkalian dan Pembagian

### Abstract

The research was motivated by many students who have difficulty in understanding the concepts of the material taught and tend to get bored quickly if the learning is less interesting and monotonous. This type of research is a research and development (Research and Development) using the Borg and Gall model with adjustments to the development stages, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trials. The subjects of this study were teachers and 10 second grade students of SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan. The research instruments were material and media validation sheets, as well as teacher and student responses. The results of research conducted by lecturers from PGRI Semarang University with the results obtained from media experts with a percentage of 96% which indicates “very good” criteria and the results obtained from media experts with a percentage of 80% which indicates “good” criteria. So that Ayo Beritung (ATUNG) media is declared valid with an average of 88% which shows “very good” criteria. The results of the teacher response questionnaire showed a percentage of 86% which showed “very good” criteria. While the results of the student response questionnaire showed a percentage of 94% which showed “very good” criteria. Based on the results of the study, the Ayo Beritung (ATUNG)

*media is feasible and valid to be used as a learning media on multiplication and division materials for low grade students.*

**Keywords:** *Learning Media, Ayo Beritung (ATUNG), Multiplication and Division*

---

#### History Article

Received 20 Agustus 2024

Approved 25 Desember 2024

Published 20 Agustus 2025

#### How to Cite

Putri, N, H., Mudzanatun. & Damayani, A, T. (2025). Pengembangan Media Atung (Ayo Berhitung) Untuk Siswa Kelas Rendah SD Negeri Banaran 1 Kecamatan Sambungmacan Sragen Tahun Pelajaran 2024 / 2025. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 360-372.



---

#### Coressponding Author:

Depokan, RT.08, RW.02, Banyurip, Sambungmacan, Sragen, Jawa Tengah, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [nisrinaputri617@gmail.com](mailto:nisrinaputri617@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal terpenting bagi negara mana pun untuk mencapai pembangunan yang pesat. Negara-negara besar memprioritaskan pendidikan, karena pendidikan menggantikan kemiskinan dengan kesejahteraan bagi masyarakat suatu negara. Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan paling penting dalam mengembangkan potensi siswa. Kegagalan siswa dalam belajar sering dikaitkan dengan rendahnya efektivitas guru. Menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional “Pendidikan adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran secara terencana dan sadar sehingga memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya.”

Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah diperlukan perangkat pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran dan faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013:10), media pembelajaran mengacu pada semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran guna merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Piaget dalam Heruman (2008:2) menyatakan bahwa idealnya dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Siswa sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkrit, dan perkembangan kognitifnya masih berkaitan dengan objek konkrit, sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi yang disampaikan guru.

Sampai saat ini pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran belum optimal khususnya di daerah pedesaan. Kurangnya pengetahuan dan terbatasnya biaya media pembelajaran mungkin menjadi kendala dalam penggunaan media pembelajaran. Namun permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru kelas II di SD Negeri Banaran 1 Kecamatan Sambungmacan, Kabupaten Sragen terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran oleh guru yang ada di sekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga yang sederhana dan minim. Hal ini hendaknya tidak dilakukan lagi karena pembelajaran seperti ini akan menghambat kreativitas siswa, membuat siswa merasa bosan, dan mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Pada pembelajaran matematika, materi operasi perkalian dan pembagian di SD Negeri Banaran 1 sendiri masih belum ada media yang digunakan oleh guru. Menurut observasi peneliti kelas bawah SD Negeri Banaran 1, materi tersebut termasuk salah satu materi yang sulit dipahami siswa, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi perkalian dan pembagian.

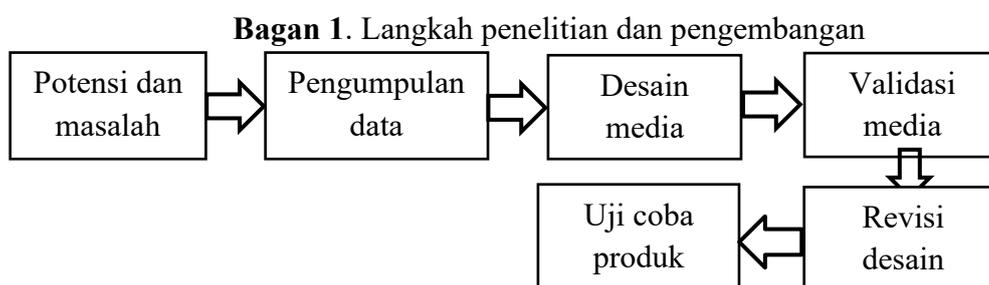
Oleh karena itu, perlu disediakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran matematika dengan materi perkalian dan pembagian. Ayo Berhitung (ATUNG) merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, penuh warna dan sederhana. Media ATUNG merupakan sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) yang sebelumnya telah diciptakan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 di SD Negeri Kaliwedi 2, dan peneliti akan mencoba menyempurnakannya. Ada beberapa media, meskipun mudah digunakan oleh anak-anak, namun kurang menarik. Oleh karena itu, guru/pendidik harus mampu menciptakan alat permainan atau APE yang menyenangkan untuk belajar berhitung anak. Peneliti akan mencoba mempraktikkan alat permainannya yaitu ATUNG dan menyempurnakannya dengan warna-warna yang menarik dan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain ATUNG.

Permasalahan pada Pembelajaran Matematika ini masih relevan hingga saat ini. Sebelumnya Penelitian dari oleh Puspa Handayani N. L., dkk. (2022) banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dari materi yang diajarkan serta cenderung cepat bosan jika pembelajaran kurang menarik dan monoton. Guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Penelitian Yang relevan dituliskan oleh Eria Natifa Rahmadani, dkk. (2023) dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran PaKStickPer (Papan Kantong Stick Perkalian) Untuk SD KELAS III”. Penelitian tersebut membahas tentang media pembelajaran PaKStickPer dengan metode R&D (Research and Development) penelitian tersebut dilakukan di SD N 3 Jojo pada kelas III. Dari hasil penelitian posttest peserta didik rata-rata 84,4% mendapat penilaian baik. Sedangkan penelitian yang dituliskan Diah Miftahul Janah, Ida Ermiana, dan Asri Fauzi (2023) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Pada Materi Perkalian dan Pembagian Di Kelas II SDN 15 Cakranegara”. Penelitian tersebut membahas tentang media pembelajaran Corong Berhitung dengan metode R&D (Research and Development) penelitian tersebut dilakukan di SDN 15 Cakranegara pada kelas II. Dari hasil penelitian posttest peserta didik rata-rata 92% mendapat penilaian baik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas bahwasannya peneliti menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media ATUNG (Ayo Berhitung) untuk Siswa Kelas Rendah SD Negeri Banaran 1 Kecamatan Sambungmacan Sragen Tahun Pelajaran 2024 / 2025".

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (research and Developmen). Peneliti menggunakan metode R&D versi Borg and Gall yang terdiri dari: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) Desain Produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain (6) uji coba produk.



Model Penelitian Pengembangan ini memiliki langkah-langkah yang sesuai dengan Penelitian Pengembangan yakni mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji validasi oleh ahli seperti ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan untuk menguji kevalidan produk yang dikembangkan. Berdasarkan bagan tersebut, langkah-langkah yang peneliti terapkan untuk pengembangan media Ayo Berhitung (ATUNG) melalui 6 tahapan prosedur penelitiannya, dikarenakan waktu yang kurang dan biaya yang terbatas.

Untuk teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui penilaian skor angket uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, serta skor penilaian uji praktikalitas dari angket respon siswa dan guru mengenai media.

Evaluasi hasil validasi menggunakan angket validasi yang dirancang untuk ahli materi dan ahli media. Baik guru maupun siswa memberikan tanggapannya dengan menggunakan skala Likert, dimana skor 5 menunjukkan “sangat baik”, skor 4 menunjukkan “baik”, skor 3 menunjukkan “sedang”, skor 2 menunjukkan “buruk”, dan skor 1 menunjukkan “sangat buruk”. Data yang dikumpulkan oleh validator kemudian disajikan dalam format tabel. Untuk menilai hasil validasi digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Skor

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama dalam melakukan penelitian adalah mengidentifikasi potensi masalah. Penyimpangan antara apa yang diprediksi dan apa yang sebenarnya terjadi akan menjadi fokus penyelidikan. Ada kekurangan permainan dan alat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar angka dengan cara yang menyenangkan dan menarik, menurut penelitian ini.

Guru dan siswa di sekolah masih menggunakan permainan dan materi pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik, seperti kurang warna, bentuk, ukuran, dan daya cipta.

Keterampilan berhitung pada materi perkalian dan pembagian siswa menderita akibat masalah ini. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk membangun sebuah game tambahan untuk siswa, khususnya game Ayo Berhitung (ATUNG), untuk mengatasi permasalahan tersebut.

### 2. Pengumpulan Data

Setelah studi selesai, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dihasilkan dan apakah pendidikan merasa berguna atau tidak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan observasi di lapangan yaitu di SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan Kabupaten Sragen.

Menurut observasi lapangan, guru SD Negeri Banaran 1 sudah familiar dengan Kurikulum Merdeka. Namun untuk sebagian besar instruktur masih bergantung pada bahan cetak, seperti publikasi dan buku teks. Media tambahan berbasis game yang baru, unik, dan menarik diharapkan pihak sekolah agar dapat menarik perhatian siswa.

### 3. Desain Media

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang telah peneliti pilih, dengan menyesuaikan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran yaitu berupa media Ayo Berhitung (ATUNG) yang dibuat dengan menggunakan alat dan bahan yang kemudian di desain dengan semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dengan media yang peneliti buat.

Media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) yang peneliti buat memiliki Sembilan kriteria yaitu kriteria kemudahan dan kesederhanaan desain, multifungsi, kemenarikan, ukuran, keawetan, kebutuhan, keamanan, kebersamaan, dan fantasi. Sebagaimana diuraikan berikut :

- a. Kemudahan pengguna, hal ini dimaksudkan dalam mudah atau tidaknya penggunaan media pembelajaran ini. Kesederhanaan desain, desain yang peneliti pilih menyesuaikan pada permasalahan yang dialami siswa kelas rendah pada SD Negeri Banaran 1.
- b. Kegunaan untuk bermain dan belajar, media ini peneliti desain untuk kalangan anak SD kelas rendah, khususnya pada kelas II dimana pada tingkatan kelas seperti ini mereka masih cenderung belajar sambil bermain sehingga peneliti buat semenarik mungkin.
- c. Media pembelajaran peneliti desain semenarik dan indah mungkin dengan mempertimbangkan komposisi warna yang digunakan, gambar ilustrasi yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan, dan jenis huruf yang digunakan agar menarik minat siswa.
- d. Terkait dengan ukuran, peneliti membuat media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) dimana besar dan beratnya dapat dijangkau oleh siswa didalam kelas. Selain itu juga terdapat buku petunjuk pada media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.
- e. Terkait dengan keamanan dan keawetan, peneliti membuat media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) dengan menggunakan bahan yang cukup aman.
- f. Media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) ini sudah sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II yang mana mereka masih dalam masa bermain, karena dalam media tersebut sudah didesain semenarik mungkin untuk dijangkau oleh siswa kelas rendah.
- g. Media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) ini dapat digunakan bersama-sama yang kemudian dapat mengembangkan fantasi anak dalam bermain.



**Gambar 1.** Desain Media Pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG)

#### 4. Validasi Media

Langkah selanjutnya media yang kita buat harus divalidasi oleh ahli setelah selesainya media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Validasi dilakukan oleh validator yang mencakup pada ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan produk sebelum diuji cobakan. Setelah dilakukan validasi oleh validator kemudian dilanjutkan dengan melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan ahli media dan ahli materi pada proses validasi. Berikut ini merupakan hasil validasi dari pada ahli :

##### a. Hasil validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang Bapak Prasena Aristyanto, S.Pd, M.Pd. selaku ahli media. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Validasi Media oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Segi Fisik	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\%$ = 90%	Sangat Baik
2.	Segi Pemanfaatan	10	10	$\frac{10}{10} \times 100\%$ = 100%	Sangat Baik
3.	Segi Warna	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\%$ = 100%	Sangat Baik

4.	Segi Desain	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\%$ = 100%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		58	60	$\frac{58}{60} \times 100\%$ = 96%	Sangat Baik
<b>Persentase Akhir</b>					

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh Bapak Prasena Aristyanto, S.Pd, M.Pd. selaku validator ahli media menunjukkan skor 58 dengan persentase 96% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) valid untuk diuji cobakan tanpa revisi.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd.. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.** Validasi Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian	8	10	$\frac{8}{10} \times 100\%$ = 80%	Baik
2.	Kelayakan	8	10	$\frac{8}{10} \times 100\%$ = 80%	Baik
3.	Penyajian	12	15	$\frac{12}{15} \times 100\%$ = 80%	Baik
4.	Keunggulan Produk	12	15	$\frac{12}{15} \times 100\%$ = 80%	Baik
<b>Jumlah</b>		40	50	$\frac{40}{50} \times 100\%$ = 80%	Baik
<b>Persentase Akhir</b>					

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh Bapak Dr. Bagus Ardi Saputro, M.Pd. selaku validator ahli media menunjukkan skor 40 dengan persentase 80% dengan kriteria “Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) valid untuk diuji cobakan tanpa revisi.

Setelah media divalidasi dengan ahli media dan ahli materi, maka dihitung rata-rata media Ayo Berhitung (ATUNG) pada siswa sekolah dasar dari persentase yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.** Hasil Persentase Rata-Rata

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	58	60	96%	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	40	50	80%	Baik
<b>Rata-Rata Validasi</b>				88%	Sangat Baik

#### 5. Revisi Media

Pada tahap ini tidak terdapat revisi yang harus dilakukan peneliti yang menjadi salah satu langkah pengembangan media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG).

#### 6. Uji Coba Produk

Tahap yang terakhir adalah uji coba lapangan terbatas yang melibatkan guru dan siswa kelas II SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan untuk menilai kesesuaian desain produk berdasarkan bahan yang telah ditetapkan. Uji coba ini melibatkan produk yang telah dikembangkan untuk diimplementasikan sesuai rencana pembelajaran yang telah ditentukan. Uji respon media Ayo Berhitung (ATUNG) dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Berikut ini hasil respon guru dan respon siswa :

##### a. Hasil Respon Guru

Uji dilakukan oleh ibu Laila selaku guru kelas II SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan. Uji kevalidan media respon guru terdapat pada tabel berikut :

**Tabel 5.** Hasil Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Materi Pembelajaran	23	25	$\frac{23}{25} \times 100\%$ = 92%	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan Media	33	40	$\frac{33}{40} \times 100\%$ = 82%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		56	65	$\frac{56}{65} \times 100\%$ = 86%	Sangat Baik
<b>Persentase Akhir</b>					

Berdasarkan tabel hasil angket respon guru pada uji coba media oleh Ibu Laila menunjukkan skor 56 dengan persentase 86% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Ayo Berhitung (ATUNG) valid untuk diuji cobakan tanpa revisi.

b. Hasil Respon Siswa

Uji dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan. Uji kevalidan media respon siswa terdapat pada tabel berikut :

**Tabel 6.** Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Alfauzan Bagas Prakoso	50	50	$\frac{50}{50} \times 100\%$ = 100%	Sangat Baik
2.	Alvaro Adhyasta Qalif Adelio	45	50	$\frac{45}{50} \times 100\%$ = 90%	Sangat Baik
3.	Bintang Pratama Muliawan	50	50	$\frac{50}{50} \times 100\%$ = 100%	Sangat Baik
4.	Dea Ayunda	46	50	$\frac{46}{50} \times 100\%$ = 92%	Sangat Baik
5.	Elissa Fatimah Rhussalka	40	50	$\frac{40}{50} \times 100\%$ = 80%	Baik
6.	Indira Ainun Mahya	47	50	$\frac{47}{50} \times 100\%$ = 94%	Sangat Baik
7.	Keisha Nailatul Fathiyya	46	50	$\frac{46}{50} \times 100\%$ = 92%	Sangat Baik
8.	Kenzie Noor Ardhani	50	50	$\frac{50}{50} \times 100\%$ = 100%	Sangat Baik
9.	Muhammad Al-Yuka Putra Ergi	50	50	$\frac{50}{50} \times 100\%$ = 100%	Sangat Baik
10.	Rafif Ahnaf Vinaya	47	50	$\frac{47}{50} \times 100\%$ = 94%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Skor</b>				94%	Sangat Baik

Penggunaan angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa pada saat pembelajaran menggunakan media Ayo Berhitung (ATUNG) yang telah

dikembangkan oleh peneliti. Uji kevalidan media ini dilakukan oleh 10 siswa kelas II SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan.

Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas II SD Negeri Banaran 1 Sambungmacan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti, sehingga dapat digunakan dan diterima dalam proses pembelajaran. Maka diperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat baik.

Hasil persentase nilai uji coba angket respon guru dan siswa disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



**Gambar 2.** Perbandingan Rata-Rata Respon Guru dan Siswa

## SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Diperoleh media Ayo Beritung (ATUNG) pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas rendah di Sekolah Dasar.
2. Kevalidan media Ayo Beritung (ATUNG) materi perkalian dan pembagian di Sekolah Dasar dilihat dari hasil validasi oleh ahli media dan materi. Validasi dilakukan oleh dosen dari Universitas PGRI Semarang dengan hasil yang diperoleh dari ahli media dengan persentase sebesar 96% yang menunjukkan kriteria “sangat baik” dan hasil yang diperoleh dari ahli media dengan persentase sebesar 80% yang menunjukkan kriteria “baik”. Sehingga media Ayo Beritung (ATUNG) dinyatakan valid dengan rata-rata 88% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Serta hasil dari angket respon guru menunjukkan persentase 86% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Sedangkan hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 94% yang menunjukkan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut media Ayo Beritung (ATUNG) valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian untuk siswa kelas rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvia, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Di MIN Sukosewu Blitar* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Anindya, A. N. A. Z. (2023). *Pengembangan Kartu Dettik (Domino Matematika) Pada Materi Penjumlahan Di Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Semarang).
- Anwar Hafid, J. A. (2014). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. International Journal Of Elementary Education, 3(2), 178-185.
- Dahlan, A. H., & Kondihi, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Stik (Stick Board) Pada Materi Operasi Hitung Perkalian*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(1), 10-24.
- Handayani, N. L. P., Suarjana, I. M., & Yudiana, K. (2022). *Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(5), 5063-5072.
- Hartati, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bedah Beruang (Belajar Mudah Berhitung Kurang)” Untuk Mengenalkan Konsep Pengurangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B”*. Universitas Negeri Yogyakarta, 53(9).
- Jumiarti, S. (2022). *Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Miftahul, D., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Pada Materi Perkalian dan Pembagian Di Kelas II SDN 15 Cakranegara*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 5548-5556.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 3(1), 171-187.
- Permatasari, P. D., Sulianto, J., & Damayani, A. T. (2024). *Pengembangan Media Monopoli Matematika berbasis Student Teams Achievement Divisions untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Pecahan Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar*. Wawasan Pendidikan, 4(1), 59-73.
- Rahmadani, E. N., Rahmawati, L. N., Novitasari, Y., Khoirunnisa, R., Hasanah, N. L., Setiawaty, R., & Najikhah, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pakstickper (Papan Kantong Stik Perkalian) Untuk Sd Kelas III*. In Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus (Vol. 2, No. 1, Pp. 924-937).

- Sekartanjung, K. S., Sukamto, S., & Mudzanatun, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar*. *Dimensi Pendidikan*, 18(1).
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Vinar, E. Y., Satrio, M. N., Kasanah, N., Setiawaty, R., & Najikhah, F. (2023). *Pengembangan Media DAPINKA (Dadu Pintar Perkalian) Untuk Pembelajaran Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas 4 SD*. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus* (Vol. 2, No. 1, Pp. 891-909).