

Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika

Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, Ava Tiara Cahyaningsih

Universitas Pendidikan Indonesia
aguslinasilvia@upi.edu

Article History

received 24/2/2023

revised 17/3/2023

accepted 1/4/2023

Abstract

This study developed worksheets and math multiplication pocket learning media to improve the understanding of the concept of multiplication whole numbers in class II elementary school students. The type of research used is design and development (Design and Development) with the 4D model, but only 3 stages are used in this study, namely define, design, and development. This research was conducted in November 2022 at SD Pardomuan Bandung. Research data collection techniques in the form of interviews and questionnaires, while for data analysis using qualitative and quantitative descriptive. The results of this study indicate that the LKPD and the mathematical multiplication pocket learning media in the field of study of understanding the concept of mathematical multiplication are feasible to use with a validation test showing a percentage of 86% according to material experts and media experts. While student responses showed that the percentage of LKPD and learning media in the field of understanding the concept of mathematical multiplication was 87%. The conclusions from this study stated that the LKPD and the learning media for the mathematical multiplication bag can be used to assist teachers and students in learning material for understanding the concept of mathematical multiplication.

Keywords: *multiplication, lkpd, instructional media*

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah pada siswa Sekolah Dasar Kelas II. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain dan pengembangan (*Design and Development*) dengan model 4D, namun yang digunakan dalam penelitian ini hanya 3 tahapan yaitu define, design, and development. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2022 di SD Pardomuan Bandung. Teknik pengumpulan data penelitian berupa wawancara dan angket, sedangkan untuk analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini layak digunakan dengan uji validasi menunjukkan presentase sebesar 86% menurut ahli materi dan ahli media. Sedangkan respon siswa menunjukkan bahwa LKPD dan media pembelajaran bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini presentasenya sebesar 87%. Simpulan dari ini penelitian ini menyatakan bahwa LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika ini dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran materi pemahaman konsep perkalian matematika.

Kata kunci: *perkalian, lkpd, media pembelajaran*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses panjang yang terus-menerus dilakukan oleh manusia, dengan permasalahan yang berbeda seiring berkembangnya zaman dan teknologi. Pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan pun selalu mengalami pembaruan. Pembaruan dibidang pendidikan harus dilaksanakan terus-menerus sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Arima & Indrawati, 2018). Salah satu pembelajaran yang membutuhkan pembaruan menuju perbaikan untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul di lingkungan pembelajaran adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua jenjang pendidikan. Hampir semua aktivitas sehari-hari melibatkan konsep matematika baik dari melihat atau menghitung waktu, transaksi jual beli, mengukur jarak dan kecepatan dalam perjalanan, menabung, dan masih banyak lagi. (Rismayanis, Kusnandar, & Juanda, 2022) mengatakan bahwa matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar, baik itu untuk jenjang pendidikan berikutnya, maupun untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari. Tujuan mata pelajaran matematika diajarkan disemua jenjang pendidikan adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, kritis dan kreatif serta mempunyai kemampuan bekerjasama (Unaenah, Sartika, Syurgaini, & Ramadanti, 2022). Maka dari itu, penting bagi siswa tingkat sekolah dasar menguasai konsep dari materi matematika agar memudahkan mereka saat memasuki jenjang pendidikan berikutnya, serta dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang melibatkan konsep matematika. Terdapat banyak materi matematika yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya adalah materi mengenai operasi hitung.

Matematika memiliki empat operasi hitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Materi operasi hitung matematika diajarkan secara terurut mulai dari penjumlahan dan pengurangan lalu berikutnya perkalian dan pembagian. Setelah memahami konsep dari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, siswa harus menguasai konsep operasi hitung perkalian. Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Pemahaman konsep perkalian yang didapat oleh siswa seringkali mengalami kesalahan, yaitu kesalahan dalam mengelola informasi dan mengaplikasikannya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan tes pemahaman konsep perkalian yang dilakukan oleh Indriani, Salsabila, & Firdaus (2022) kepada siswa tingkat sekolah dasar yang memberikan hasil bahwa siswa mampu menyelesaikan soal perkalian dengan menghafal, sedangkan ketika mengerjakan soal konseptual nilai mereka rendah.

Permasalahan yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran operasi hitung perkalian matematika di sekolah dasar, biasanya terjadi karena persepsi siswa yang beranggapan bahwa matematika itu sulit sehingga membuat mereka merasa jenuh dan pemahaman konsep matematika menjadi rendah (Attalina & Irfana, 2020). Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas II SDN Simpereum I yang dilakukan oleh Febriyanto, Haryanti, & Komalasari (2018), permasalahan pembelajaran matematika siswa terlihat dari permasalahan konsep matematisnya. Pertama, menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari. Kebanyakan siswa dalam proses pengerjaannya belum sesuai dikarenakan siswa tidak mengungkap ulang kembali, konsep pengerjaannya langsung pada hasil. Kedua, mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika. Pada saat mengklasifikasikan, sifat pertukaran belum dipahami oleh siswa. Contoh soal, $3 \times 6 = 6 + 6 + 6 = 18$ dan $6 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$. Ketiga, menyajikan konsep dalam berbagai representasi, pada tahap ini siswa belum mampu menjelaskan kembali menggunakan media yang telah disediakan. Selain itu, terdapat juga beberapa permasalahan yang sering ditemui dalam kegiatan belajar mengajar matematika diantaranya yaitu sulitnya guru menyampaikan sebuah materi, sulitnya siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta rendahnya hasil belajar matematika (Attalina

& Irfana, 2020). Maka dari itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa tidak merasa jenuh dan dapat menguasai pemahaman konsep matematis dengan baik. Dengan pemahaman konsep matematis yang baik, siswa diharapkan mampu mengingat pelajaran matematika yang telah dipelajarinya dalam jangka waktu yang panjang.

Konsep-konsep matematika merupakan konsep yang abstrak, sementara pola pikir siswa di sekolah dasar menurut Piaget masih pada tahap operasi konkret (Unaenah, Sartika, Syurgaini, & Ramadanti, 2022). Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan suatu alat bantu berupa bahan ajar dan media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengerti. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Bruner (dalam Chairunnisa, 2018) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Dengan alat peraga tersebut, siswa dapat melihat langsung bagaimana keteraturan serta pola yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam tahap awal pemahaman konsep diperlukan aktivitas-aktivitas konkret yang mengantar siswa kepada pemahaman konsep dan diimplementasikan dalam suasana yang menyenangkan. Pemakaian bahan ajar LKPD dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap diri siswa (Fatimah, Murtono, & Su'ad, 2020).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar dan sumber belajar yang berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran (Septian, Irianto, & Andriani, 2019). LKPD dapat digunakan untuk meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Utami, Irianto, & Badarudin (2020) LKPD merupakan lembar yang berisi soal-soal maupun kegiatan yang dapat membantu peningkatan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Septian, Irianto, & Andriani (2019) kepada guru sekolah dasar di SDN 3 Karangnanas, SDN 1 Ledug, dan SDN Wiradadi mendapatkan informasi bahwa bahan ajar yang sering digunakan yaitu buku paket atau LKPD. Namun, LKPD yang digunakan masih terdapat materi yang kurang. Latihan soal biasanya diambil dari buku paket sebagai LKPD dalam pembelajaran. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan LKPD dengan tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang dapat menunjang pembelajaran siswa serta dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar matematika. Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh guru yang memahami dan menguasai keterampilan yang tepat dan dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu alternatif yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar ialah dengan penggunaan media pembelajaran (Mailani & Almi, 2020). Maka dari itu, peneliti juga akan membuat alat bantu berupa media pembelajaran untuk mengerjakan LKPD yang berfungsi untuk mengantarkan siswa pada permasalahan kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, siswa juga dapat mengembangkan sendiri ide dan pengalaman yang dimilikinya.

Media pembelajaran matematika merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran matematika dan menciptakan situasi yang lebih nyata (Attalina & Irfana, 2020). Jadi, media pembelajaran matematika adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan LKPD dengan situasi yang lebih nyata dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memperkuat pemahaman konsep pada materi perkalian bilangan matematika. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kantong perkalian matematika. Kantong perkalian matematika merupakan sebuah media pembelajaran yang bersifat kontekstual. Media kantong perkalian matematika ini terdiri dari wadah atau kantong

yang berfungsi sebagai tempat untuk menaruh objek yang berupa stik dengan berbagai gambar yang menarik.

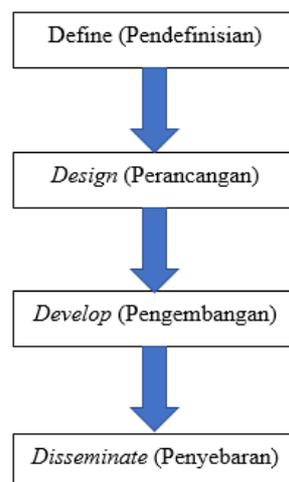
Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan fokus “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika”, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan LKPD berbantuan media kantong perkalian matematika ini agar memudahkan siswa untuk memahami konsep perkalian matematika dengan baik.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Design and Development* (DnD) Kurniadi, Jusriati, & Syafriadi (2021) mengatakan bahwa perencanaan kebutuhan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model 4D, Mulyatiningsih (dalam Batubara,H., 2017) mengatakan terdapat 4 tahap dalam model 4D, yaitu : *Define* (pendefinisian atau analisa kebutuhan), *Design* (perencanaan atau perancangan), *Develop* (penilaian dan revisi), dan *Disseminate* (uji coba pada calon pengguna). Namun, dari keempat tahap tersebut peneliti hanya menggunakan sampai 3 tahap saja, yaitu : *Define*, *Design*, dan *Develop* dikarenakan keterbatasan waktu. Secara visual model 4D ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:

Gambar 1 Tahapan Model 4D

Sumber : Maydiantoro (2021)



Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 8 orang yaitu ahli materi, ahli media, guru dan 5 orang siswa kelas 2. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan wawancara dan angket dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Adapun instrumen yang digunakan untuk penilaian desain produk dalam penelitian ini adalah angket yang disusun berdasarkan aspek-aspek penilaian LKPD dan media pembelajaran untuk ahli materi dan praktisi meliputi aspek: 1) kelayakan isi materi, 2) penyajian dan 3) kebahasaan. Sedangkan untuk penilaian ahli desain media, aspek-aspek yang dinilai meliputi: 1) aspek tampilan dan 2) kelayakan isi. Lalu untuk memperoleh gambaran mengenai respon siswa, terdapat 2 aspek yaitu: 1) Kemudahan dalam penggunaan dan 2) respon siswa terhadap LKPD dan media pembelajaran tersebut (Giwangsa, 2021). Langkah selanjutnya adalah analisis yang dilakukan oleh 1 orang dosen dan 1 orang praktisi sebagai ahli materi, 1 orang ahli media, dan 5 siswa sekolah dasar. Untuk penilaian dari ahli materi dan ahli media, data yang diperoleh adalah data kuantitatif. Sedangkan data dari responden berupa data kualitatif.

Adapun kriteria kelayakan LKPD dan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala rikert menurut Arikunto (dalam Ernawati & Sukardiyono, (2017)) adalah sebagai beriku :

Tabel 1. Kategori Kelayakan LKPD dan Media Pembelajaran Beserta Presentase nya

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<21%	Sangat tidak layak
2	21 - 40 %	Tidak layak
3	41 – 60 %	Cukup layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

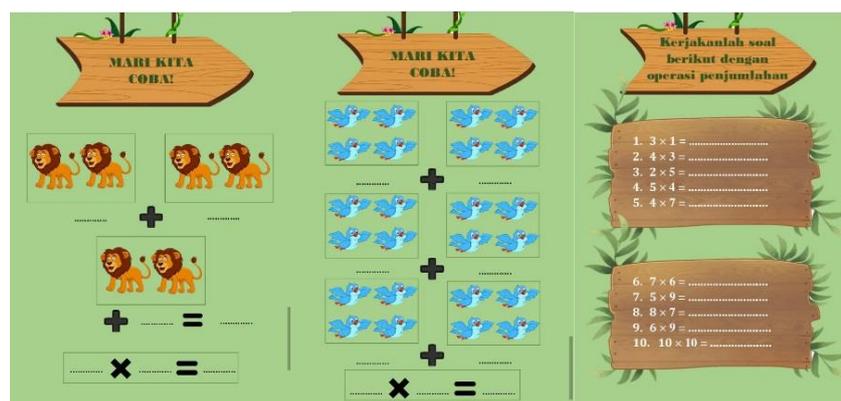
Berdasarkan desain penelitian dan pengembangan yang sudah dikemukakan, sesuai dengan tahapan model 4D, peneliti melakukan *define* (pendefinisian) yaitu analisis permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, analisis peserta didik, analisis kurikulum dan jurnal sebagai bahan referensi dalam mengembangkan LKPD dan media pembelajaran, mengobservasi kegiatan pembelajaran di SD fase B, serta menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran matematika pada bidang kajian pemahaman konsep perkalian bilangan cacah di fase B. Tahap selanjutnya yaitu *design* (perancangan), peneliti merancang atau mendesain gambaran umum LKPD dan media yang akan dikembangkan. Pada tahap kedua ini dilakukan pengembangan LKPD dengan struktur didalamnya mencakup: 1) Judul, 2) capaian pembelajaran, 3) tujuan pembelajaran, 4) langkah kerja atau kegiatan yang harus diikuti peserta didik, dan 5) soal latihan. Berikut ini adalah hasil pengembangan LKPD dan media pada mata pelajaran matematika bidang kajian pemahaman konsep perkalian bilangan cacah di SD fase B.





Gambar 2. LKPD matematika bidang kajian pemahaman konsep perkalian

Pada LKPD diatas, siswa diajak untuk memecahkan masalah agar siswa mengetahui atau paham mengenai konsep dari perkalian bilangan cacah. Aktivitas tersebut menuntut siswa untuk berfikir kritis dan kreatif. Selain itu, teks cerita yang dibuat juga bersifat kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Masih pada LKPD yang sama, contoh lainnya adalah adanya lembar latihan berisi soal-soal yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pemahaman konsep perkalian bilangan.



Gambar 3. Latihan soal pada LKPD

Pada gambar diatas terdapat beberapa macam soal yaitu soal konkret dan soal semi konkret. Siswa diajak untuk mengerjakan soal menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan juga, yaitu media kantong perkalian matematika. Dalam media pembelajaran tersebut terdapat kantong yang berfungsi sebagai tempat untuk menaruh objek yang berupa stik dengan berbagai gambar yang menarik.



Gambar 4. Media pembelajaran matematika bidang kajian pemahaman konsep perkalian bilangan cacah

Media diatas didesain untuk memudahkan peserta didik mengerjakan soal yang terdapat dalam LKPD. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik menjadi menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat Scanlan (dalam Yaumi, 2017) yang mengatakan bahwa media dapat memfasilitasi belajar dan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang guru dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan tahap *design*, sesuai dengan tahapan model 4D peneliti melakukan *develop* (pengembangan), pada tahap ini peneliti mengembangkan LKPD dan media pembelajaran lalu melakukan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media. Hasil validasi dari penilaian ahli materi, ahli media, dan uji terbatas peserta didik terhadap LKPD dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli LKPD dan Media Pembelajaran Bidang Kajian Pemahaman Konsep Perkalian Bilangan Cacah

Hasil Validasi	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	80%	Layak
Ahli Media	92%	Sangat Layak
Uji Terbatas Peserta Didik	87%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 diatas diketahui bahwa penilaian LKPD dan media pembelajaran bidang kajian pemahaman konsep perkalian bilangan cacah oleh ahli materi termasuk dalam kriteria layak dengan presentase sebesar 80%. Lalu penilaian dari ahli media, LKPD dan media pembelajaran tersebut memperoleh presentase 92% dengan kriteria sangat layak. Oleh karena itu, LKPD dan media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di SD khususnya pada materi pemahaman konsep perkalian bilangan cacah karena memperoleh rata-rata skor 87%, yaitu pada kriteria sangat layak.

Berikut adalah aspek-aspek penilaian dari ahli materi yang peneliti deskripsikan pada tabel 3 di bawah ini :

Tabel 3. Hasil penilaian ahli materi

Aspek	Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	84%	Sangat Layak
Penyajian	75%	Layak
Kebahasaan	80%	Layak

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil validasi dari ahli materi terdiri dari 3 aspek, yaitu : kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan. Hasil kelayakan dari ahli materi menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian terhadap LKPD dan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebesar 80% dengan kriteria layak. Pada aspek pertama yaitu kelayakan isi, secara umum LKPD tersebut memiliki keakuratan dalam materi pemahaman konsep perkalian, soal yang terdapat dalam LKPD juga sudah sesuai dengan materi, namun tingkat kesulitan soal masih kurang sehingga ahli materi menyarankan untuk menambahkan soal-soal yang bersifat HOTS, agar siswa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah. HOTS (*High Order Thinking Skills*) merupakan kemampuan untuk menghubungkan, memanipulasi, dan mengubah pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki secara kritis dan kreatif dalam menentukan keputusan untuk menyelesaikan masalah pada situasi baru (Dinni, 2018). Untuk aspek kedua yaitu penyajian, secara umum materi yang disajikan konteksnya sudah cocok dengan pengalaman siswa, namun dapat ditambahkan sedikit gambaran mengenai pengertian dari materi perkalian bilangan cacah tersebut. terakhir, pada aspek

ketiga yaitu kebahasaan, secara umum bahasa yang digunakan dalam LKPD mudah dipahami oleh siswa. Menurut Widiyani (dalam Mufliva & Iriawan, 2022) tujuan dari validasi kelayakan ahli materi tersebut adalah untuk mengetahui kesesuaian antara konten bahan ajar dengan kebutuhan siswa.

Selanjutnya, untuk hasil validasi dari ahli media, peneliti deskripsikan pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Penilaian ahli media

Aspek	Presentase	Kriteria
Tampilan	94%	Sangat Layak
Kelayakan Isi	90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4 diatas, hasil validasi dari ahli media terdiri dari 2 aspek, yaitu : tampilan dan kelayakan isi. Hasil kelayakan dari ahli media menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian terhadap LKPD dan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Aspek pertama yaitu tampilan, secara keseluruhan tampilan media pembelajaran sudah sangat menarik dan kombinasi warna yang digunakan dalam LKPD serta media pembelajaran juga cukup menarik. Dan aspek yang kedua yaitu kelayakan isi, secara umum cakupan isi dari LKPD dan media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta media pembelajaran yang dikembangkan juga efektif untuk belajar mandiri.

Selain melakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media, peneliti juga melakukan uji terbatas kepada 5 orang peserta didik mengenai LKPD dan Media Pembelajaran yang dideskripsikan pada tabel 5 dibawah ini :

Tabel 5. Hasil Uji Terbatas terhadap Peserta Didik

Aspek	Presentase	Kriteria
Kemudahan penggunaan media pembelajaran	88%	Sangat Layak
Respon Peserta Didik	92%	Layak

Berdasarkan tabel 5 diatas, tanggapan peserta didik terhadap LKPD dan media pembelajaran dinilai berdasarkan 2 aspek yaitu aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran dengan perolehan presentase 88% dengan kriteria sangat layak dan aspek respon peserta didi dengan perolehan presentasen 92% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek pertama, secara keseluruhan siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai arahan dengan mudah. Dan untuk aspek kedua yaitu respon peserta didik sangat positif, peserta didik juga merasa pembelajaran yang dilaukan menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian diatas, pengembangan LKPD dan media pembelajaran kantong perkalian matematika ini berada pada kategori valid sehingga sangat layak digunakan baik dari segi konten maupun penyajian. Terdapat beberapa prinsip yang mempengaruhi keberhasilan pengembangan media kantong perkalian matematika ini. Prinsip pertama yaitu *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *Useful* (isinya berguna/bermanfaat), *Accurate* (benar), dan *Legitimate* (masuk akal) (Miftah, 2013).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa : 1) LKPD dan media pembelajaran bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini dikembangkan secara berkelanjutan berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan penilaian sebesar 80% dengan kriteria layak. 2) LKPD dan media pembelajaran bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini

dikembangkan secara berkelanjutan berdasarkan hasil validasi ahli media dengan penilaian sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. 3) LKPD dan media pembelajaran bidang kajian pemahaman konsep perkalian matematika ini dikembangkan secara berkelanjutan berdasarkan hasil respon peserta didik dengan penilaian sebesar 87% dengan kriteria sangat layak. Oleh karena itu, LKPD dan media pembelajaran ini layak digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian bilangan cacah. Berdasarkan simpulan yang telah diungkapkan sebelumnya, peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya diharapkan melakukan uji coba produk lebih dari lima siswa agar hasil uji coba produk lebih akurat, selain itu diharapkan materi yang dikembangkan pada produk lebih diperdalam khususnya pada konsep perkalian. Sehingga diharapkan hasil pengembangan LKPD dan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkar, F. I., & Hartono, R. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4-D Pada Materi Mitigasi Bencana dan Adaptasi Bencana Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 135-147.
- Arima, N., & Indrawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Multiplication Stick Box* Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 210-219.
- Attalina, S. N., & Irfana, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Dengan Menerapkan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbantuan Media Pembelajaran Tolkama (Botol Perkalian Matematika) Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 210-219.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 12-27.
- Chairunnisa, D. N. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Dengan Menggunakan Alat Peraga Keranjang Happy (Keppy) Pada Siswa Kelas II SD Pesona Palad Klapanunggal, Bogor. *Skripsi*.
- Dinni, H. N. (2018). HOTS (*High Order Thinking Skills*) dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 170-176
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo*, 204-210.
- Fatimah, D., Murtono, & Su'ad. (2020). Pengembangan Media Katela Untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 526-532.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 32-44.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Uniku*. Volume 8 Nomor 1. [Online]. Tersedia: <https://journal.unika.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/3992/2499>
- Indriani, N., Salsabila, Z. P., & Firdaus, A. N. (2022). Pemahaman Konsep Perkalian Dengan Menggunakan Metode RME Pada Peserta Didik Kelas III MI Miftahul Huda. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 105-113.
- Kurniadi, W., Jusriati, & Syafriadi. (2021). Pemanfaatan Google Situs Untuk Proses Pembelajaran Dasring Pada Matakuliah Essay Writing. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer*, 225-228.

- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik. *Elementary School Journal*. Volume 10 Nomor 1. [Online]. Tersedia : <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/viewFile/19283/13915>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). *FKIP Universitas Lampung*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Mufliva, R., & Iriawan, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bidang Kajian Bilangan Berbasis *Computer Science Unplugged* (CSU) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 210-217.
- Rismayanis, A., Kurnandar, N., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gelas Perkalian Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Perkalian (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas II SDN Gudang Kopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021). *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 10-18.
- Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model *Realistic Mathematics Education*. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 59-67.
- Unaenah, E., Sartika, D., Syurgaini, J., & Ramadanti, S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Pada Operasi Hitung Pembagian dan Perkalian Pada Bilangan Bulat. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 294-310.
- Utami, S. M., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan LKPD Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 37-41.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya Bagi Anak Milenial. [Online]. Tersedia: <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/1/MEDIA%20PEMBELAJARAN%20Pengertian%2C%20Fungsi%2C%20dan%20Urgensinya%20bagi%20Anak%20Milenial>.