

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK  
BELAJAR PADA MATERI PERKALIAN KELAS II SDN 08  
MUARA SIKABALUAN KECAMATAN SIBERUT UTARA  
KABUPATEN KEPULAUAN MENTAWAI**

**SKRIPSI**

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan*

*Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

**Oleh**

**Velia Oktavianti**

**NPM. 1810013411023**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
2024**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Velia Oktavianti  
NPM : 1810013411023  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Pada Materi Perkalian Kelas II SDN 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd

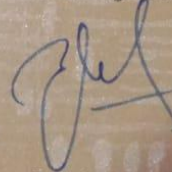
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


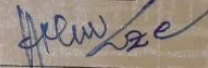



Dr. Enjoni, S.P., M.P


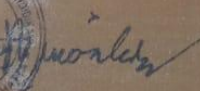
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

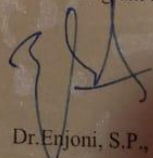
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Delapan** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

Nama Mahasiswa : Velia Oktavianti  
NPM : 1810013411023  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Pada Materi Perkalian Kelas II SDN 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Mentawai.

Nama	Tanda Tangan
1. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd.	
2. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd	
3. Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd	

Mengetahui,

  
Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi  
  
Dr. Enjoni, S.P., M.P

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Velia Oktavianti

Npm : 1810013411023

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Pada Materi Perkalian Kelas II SDN 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar Pada Materi Perkalian Kelas II SDN 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan yang tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 19 Maret 2024

Saya yang menyatakan



Velia Oktavianti

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK  
BELAJAR PADA MATERI PERKALIAN KELAS II SDN 08  
MUARA SIKABALUAN KECAMATAN SIBERUT UTARA  
KABUPATEN KEPULAUAN MENTAWAI**

**Velia Oktavianti<sup>1</sup>, Syafni Gustina Sari<sup>1</sup>**  
**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Bung Hatta**  
**Email: [veliaoktavianti7@gmail.com](mailto:veliaoktavianti7@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kotak belajar pada pembelajaran matematika materi perkalian untuk kelas II SDN 08 Muara Sikabuan Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Mentawai yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe 4D yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *development* atau pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar praktikalitas (angket respon pendidik dan peserta didik), dan lembar efektifitas (soal *pretest* dan *posttest*). Dalam proses validasi, media divalidasi oleh 1 orang ahli tampilan, 1orang ahli materi. Pada proses kepraktisan, media diuji cobakan oleh 1 pendidik dan 11 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media kotak belajar kelas II menghasilkan media yang memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 86,8%, memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase 88,6%, dan memenuhi kriteria keefektifan tinggi dengan nilai 0,74. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media kotak belajar pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas II SD memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan keefektifan tinggi untuk digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran matematika khususnya bagi peserta didik kelas II di Sekolah Dasar.

---

**Kata Kunci :Kotak Belajar, Matematika, Media Pembelajaran**

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak belajar Pada Materi Perkalian Kelas II SDN 08 Muara Sikabuluan Kecamatan Siberut Utara Kabupaten”. Sholawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Ibu Syafni Gustina Sari, S.Pd, M.Pd, selaku pembimbing
2. Ibu Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd., selaku penguji 1
3. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd, selaku penguji 2 serta validator ahli materi
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bapak Enjoni, S.P., M.P dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Ibu Siska Anggraini S.Pd., M.Pd
5. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom., selaku validator ahli tampilan.
6. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Ibu Dr. Yetti Morelent, M.Hum.
7. Ibu Inneke Herawati S.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri 08 Muara Sikabuluan yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti terlaksana dengan baik.
8. Ibu Rustina S.Pd., selaku pendidik kelas II SDN 08 Muara Sikabuluan yang telah membimbing dan membantu peneliti selama penelitian.
9. Ayah, Ibu, Adik, kakak serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.

10. Teman-teman seperjuangan PGSD 18, yang memberikan semangat serta bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, Maret 2024

Peneliti,  
Velia Oktavianti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN DAN KERANGKA TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	10
1. Media Pembelajaran .....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	15
d. Faktor-faktor dalam Memilih Media Pembelajaran .....	17
2. Kotak Belajar .....	19
a. Pengertian Kotak Belajar .....	19
b. Tujuan Kotak Belajar .....	21
c. Kelebihan Kotak Belajar .....	21



3. Materi Perkalian .....	22
B. Penelitian Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
1. Tahap <i>Design</i> .....	29
2. Tahap <i>Development</i> .....	30
C. Jenis Data .....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	33
E. Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	36
1. Tahap Pendefinisian .....	36
2. Tahap Perancangan .....	39
3. Tahap Pengembangan .....	42
B. Pembahasan .....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	52
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>56</b>

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Nilai Rata-Rata Dan Ketuntasan Penilaian Harian .....	6
2. Nama Validator Media Pembelajaran .....	31
3. Nama Pendidik Yang Menguji Praktikalitas Media Kotak Belajar .....	32
4. Kriteria Tingkat Validitas Produk .....	34
5. Kriteria Tingkat Praktikalitas Penerapan Produk .....	35
6. Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar .....	37
7. Komponen Media Kotak Belajar .....	40
8. Hasil Data Analisis Validasi Media Kotak Belajar .....	44
9. Hasil Analisis Praktikalitas Pendidik Dan Peserta Didik .....	45
10. Saran Validator Ahli Materi .....	46
11. Saran Validator Ahli Tampilan .....	47

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	25
2. Model Penelitian 4-D.....	26
3. Prosedur Pengembangan .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran Halaman

I. RPP .....	57
II. Instrumen Validasi Ahli Materi .....	63
III. Instrumen Validasi Ahli Media.....	65
IV. Instrument Praktikalitas Oleh Guru .....	66
V. Jawaban Soal Postest.....	68
VI. Dokumentasi Penelitian .....	73
VII. Surat.....	77
VIII. Hasil Analisis Validasi Materi .....	80
IX. Hasil Analisis Validasi Ahli Tampilan .....	81
X. Hasil Analisis Praktikalitas Guru .....	83

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan suatu proses yang selalu dilakukan oleh manusia sejak di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat. Sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat, yang tidak pernah mengenal waktu tua atau muda. Dengan berprinsip bahwa belajar selama nyawa masih di kandung badan, belajar sepanjang hayat memberikan keleluasaan bagi pendidik dalam meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya untuk mencapai pembelajaran yang efektif, dalam proses pembelajaran perlu melibatkan peserta didik sebagai pusat dari kegiatan. Pendidik sebaiknya mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan edukatif, sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Beberapa hal yang menjadi ciri praktik pendidikan di Indonesia selama ini adalah pembelajaran berpusat pada pendidik. Pendidik menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah atau ekspositori, sementara para peserta didik mencatatnya pada buku catatan. Pendidik yang hebat adalah pendidik yang bisa menumbuhkan semangat kepada peserta didik-peserta didiknya untuk terus belajar walaupun tanpa kehadiran pendidik disampingnya.

Menurut Suardi (2018: 7), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta

pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta berlaku dimanapun dan kapanpun.

Proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik melibatkan media pembelajaran sebagai sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu guru yang menghendaki peserta didiknya dapat memahami materi yang diajarkan secara optimal akan berusaha untuk menggunakan media pembelajaran seoptimal mungkin. Hal ini dilandasi pemahaman bahwa kemampuan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu, terutama yang berkaitan dengan pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk verbal.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan pendidik dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan serta strategi dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga pendidik harus mampu menghasilkan dan mengaplikasikan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang pendidik memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan peserta peserta didiknya. Pendidik juga memiliki tanggung jawab dan tugas dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar menjadi lebih efisien.

Terbentuknya pembelajaran yang efektif dan efisien tentunya sangat didukung oleh pendidik yang berperan penting dalam proses penyampaian materi berupa ilmu yang dibutuhkan peserta didik serta mampu menggunakan sistem pendukung seperti metode, teknik, pendekatan dan strategi pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Serta pentingnya media-media pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, serta sumber belajar yang mendukung disekolah. Sebagai suatu sistem, salah satu bahan ajar yang berperan penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan ditampilkan atau digunakan sesuai dengan materi yang akan

diajarkan pendidik agar pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik dan pembelajaran mudah dipahami, adanya media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru sehingga dapat mempercepat proses penyampaian materi pembelajaran. Untuk menunjang kemampuan siswa dalam belajar matematika, siswa diajak menggunakan berbagai macam sumber dan media pembelajaran yang dapat menambah kemampuan siswa dalam berinteraktif, berfikir logis, kreatif, dan sistematis dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Salah satu media yang cocok dengan karakteristik siswa yaitu media pembelajaran berupa permainan. Melalui media permainan ini ketika siswa belajar akan merasa senang dan tidak adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa terhibur. Selain itu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Wyatt dan looper dalam Akbar (2013 : 114), menyatakan bahwa anak pada usia sekolah dasar lebih menyukai dan mudah menangkap informasi dengan visual yang memiliki gambar dan warna yang cukup banyak dan menyukai informasi yang dinarasikan, dengan daya ingat sebesar (30%) dari pada membaca teks, dengan daya ingat (10%). Melalui media gambar ini dapat membantu gagasan-gagasan yang *abstrak* dalam bentuk yang realistis, sebab dapat memberikan gambaran yang kongkret tentang masalah yang digambarkan, membuat mereka aktif berpikir kreatif, meningkatkan rasa ingin tahu, dan juga memperluas ilmu pengetahuan dan kosa kata mereka.

Jenis media yang digunakan dalam pembelajaran sangat banyak sekali dan dapat dibedakan yaitu seperti media visual, media audio dan media audio visual, yang termasuk ke dalam media visual salah satunya yaitu media cetak, media pembelajaran yang berbentuk cetak beragam bentuknya salah satunya yaitu media kotak belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 s/d 30 Maret 2022 yang telah dilaksanakan peneliti di kelas II SD Negeri 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai, peneliti menemukan kekurangan pada proses pembelajaran Matematika tentang materi perkalian, permasalahan yang terjadi, diketahui bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara visual seperti buku paket, poster dan foto yang berkaitan dengan materi pembelajaran, namun kondisi tersebut belum memberikan dampak terhadap antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan media yang digunakan belum sepenuhnya efektif. Pelaksanaan pembelajaran matematika di SD Negeri 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa dimana siswa tidak memperhatikan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru, dan siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya pada saat proses pembelajaran.

Pendidik telah berupaya melakukan alternatif agar peserta didik dapat terlihat aktif dan tertarik dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran secara visual seperti, buku, poster dan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dengan tidak hanya menggunakan media gambar biasa, yang bertujuan menghindari agar peserta didik tidak bosan, kurang antusias, sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran alternatif. Pengembangan media yang dimaksud yaitu pengembangan media kotak belajar pada pembelajaran matematika peserta didik dituntut harus lebih aktif. Media pembelajaran yang digunakan seharusnya sudah menggambarkan keseluruhan materi yang akan dibahas sehingga peserta didik dapat mengamati, berpikir, dan menemukan kesimpulan dari apa yang dilihatnya tanpa dijelaskan oleh pendidik terlebih dahulu.



Pada permasalahan di atas, peneliti juga menemukan data hasil belajar penilaian harian materi pecahan siswa kelas II SD Negeri 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai pada mata pelajaran matematika rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Matematika kelas II SD Negeri 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai adalah 75. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat dilihat pada

**Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Penilaian Harian pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas II SDN 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai.**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>KKM</b>	<b>Tuntas</b>	<b>Tidak Tuntas</b>
<b>II</b>	<b>11</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>4</b>	<b>7</b>

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa banyak siswa yang masih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan media kotak belajar matematika pada materi perkalian. Peneliti mengembangkan media kotak belajar pada penelitian Ayu Astari, S.Pd terdapat kelemahan pada media kotak belajar yaitu kurang praktis karena kartu setiap pertanyaan pada setiap kolom berjatuhan saat dibawa, penelitian pada kartu pertanyaan masih menggunakan tulisan tangan. Dengan adanya kelemahan tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media kotak belajar agar dapat digunakan dalam pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Belajar pada Materi Perkalian Kelas II SDN 08 Muara Sikabalu Kecamatan Siberut Utara Kabupaten Kepulauan Mentawai.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih terpusat pada pendidik.
2. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pendidik dan buku peserta didik.
3. Dalam proses pembelajaran, pendidik hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.
4. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
5. Hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai nilai KKM.
6. Dalam proses pembelajaran masih memanfaatkan media pembelajaran secara visual seperti poster dan foto

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas Media Pembelajaran Kotak belajar Pada Materi Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran Kotak belajar Pada Materi Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran bagi peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Validitas Media Pembelajaran Kotak belajar Pada Materi Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk Mengetahui Praktikalitas Media Pembelajaran Kotak belajar Pada Materi Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengembangkan media yang ditampilkan di depan peserta didik. Selain mengajar pendidik juga dituntut untuk menggunakan media sebagai alat pembantu yang tepat dan menarik untuk melakukan perangsangan terhadap pikiran dan juga perasaan untuk mendorong kegiatan mengajar dalam proses belajar mengajar. Hasil pengembangan ini diharapkan mampu menjadi salah satu rujukan pemecahan masalah atas kendala-kendala pembelajaran yang terjadi, khususnya pada materi Perkalian di Sekolah Dasar.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman nyata tentang mengembangkan media pembelajaran kotak belajar pada materi perkalian di Kelas II Sekolah Dasar. Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana.

### **1. Bagi Peserta Didik**

- 1) Sebagai alternatif untuk memecahkan masalah dalam keterbatasan memahami sebuah materi pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika SD.
- 2) Dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik dalam memahami pelajaran.

### **2. Bagi Pendidik**

- 1) Sebagai referensi tambahan yang dapat mempermudah pendidik dalam menjelaskan dan memberikan penugasan kepada peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kreativitas pendidik, karena pendidik dituntut untuk dapat menggunakan berbagai bahan ajar yang tepat dan menarik.
- 3) Sebagai salah satu acuan bagi pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.