

Pengembangan Media Permainan Balok untuk Motivasi Belajar Berhitung Peserta Didik Kelas I SDN 1 Jagaraga

Gusti Ayu Utari Putri Damayani*, Darmiany, Vivi Rachmatul Hidayati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: mayaputri2332@gmail.com

Article History

Received : August 16th, 2025

Revised : September 17th, 2025

Accepted : October 08th, 2025

Abstract: Motivasi belajar adalah kunci untuk mencapai kesuksesan dan hasil pembelajaran yang diinginkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media permainan balok pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan matematika di kelas I SDN 1 Jagaraga, yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi 5 tahap penelitian yaitu *Analysis* (Analisis) *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan balok yang dikembangkan layak digunakan bagi siswa kelas 2 baik dari segi materi maupun media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan balok yang dikembangkan valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran.

Keywords: Berhitung, Media Balok, Motivasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal penting dalam kehidupan manusia karena diharapkan dapat menciptakan sumber daya yang berkualitas (Sewang, 2015). Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan (Sundayana, 2018). Namun, sampai saat ini matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari, tidak menyenangkan dan bahkan terkesan menakutkan (Fatimah, et al., 2020). Hidayati, et al (2023) mengatakan bahwa pembelajaran numerasi seperti operasi hitung harus diberikan pada siswa ketika di awal sekolah (Sekolah Dasar) dan dioptimalkan sehingga mereka tidak akan mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyani, et al. (2018) juga menyatakan bahwa masih banyak peserta didik sekolah dasar yang belum mampu menyelesaikan soal operasi hitung dengan baik, bahkan yang sederhana sekalipun. Beberapa penyebab rendahnya kemampuan berhitung peserta didik adalah proses pembelajaran yang kurang inovatif, penggunaan media yang kurang bervariasi, serta pembelajaran yang didominasi oleh guru.

Oleh karena itu, menurut Hasanah, et al. (2022) guru perlu merubah pola pikir yang menganggap matematika merupakan mata

pelajaran yang sulit ini dengan meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Penting bagi seorang guru untuk mempertimbangkan kebutuhan individu peserta didik, contohnya seperti menyesuaikan pembelajaran dengan minat, kemampuan, serta gaya belajar peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar matematika (Insani, et al., 2023). Berdasarkan kegiatan observasi di kelas IA SDN 1 Jagaraga, ketika melaksanakan kegiatan observasi peneliti menemukan bahwa saat mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan, sebagian besar peserta didik tidak fokus pada kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Banyak peserta didik yang asik bermain sendiri, mengobrol bersama teman, bahkan mengganggu temannya yang lain. Temuan lainnya adalah media yang digunakan untuk belajar berhitung masih kurang inovatif karena hanya berupa potongan lidi dan benda-benda konkret yang ada di dalam kelas seperti pensil, penghapus, buku, dan lain sebagainya. Kurniawati, Ganda, & Mulyadiprana (2021) mengatakan bahwa semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, maka akan semakin tinggi pula motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Penggunaan media yang terbatas akan menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas

pendidikan serta menyebabkan lemahnya mutu belajar peserta didik (Fatimah et al, 2020). Penggunaan media yang tepat akan dapat menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta memiliki daya tarik yang tinggi bagi peserta didik (Wulandari et al., 2023). Kurniawan (2011) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki empat karakteristik, diantaranya adalah senang bermain, bergerak, bekerja secara berkelompok, serta senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Umair & Tawakal (2021) mengatakan bahwa permainan atau *game* dapat menjadi salah satu sarana pemberian edukasi kepada peserta didik. Larasati & Prihatnani (2018) menyatakan bahwa salah satu media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat adalah permainan Uno. Uno Stacko merupakan sebuah permainan hasil dari kombinasi permainan Uno kartu dan balok menara "Jenga" (Kumala, Sumarni & Widiyatun, 2020).

Media permainan balok merupakan sebuah media pembelajaran matematika yang diadaptasi dari permainan uno stacko yang sebelumnya sudah ada. Saputri, et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan permainan uno stacko sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan permainan balok (Uno Stacko) pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas I SDN 1 Jagaraga.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan dan evaluasi. Waktu dan tempat penelitian dilakukan di SDN 1 Jagaraga saat semester genap. Populasi dan sampel yang digunakan adalah sebanyak 15 orang siswa kelas 1. Prosedur penelitian dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implemmentasi dan evaluasi dari media permainan balok. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan angket. Sedangkan teknik analisis datanya adalah

uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media permainan balok untuk motivasi belajar berhitung peserta didik kelas I SDN 1 Jagaraga yang valid, praktis, dan efektif. Media permainan balok ini bertujuan untuk memberikan dampak positif bagi motivasi belajar berhitung peserta didik. Proses pengembangan media permainan balok ini terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan penelitian menggunakan model ADDIE yakni sebagai berikut:

1. Analisis (*analysis*)
 - a. Analisis masalah merupakan tahap menganalisis permasalahan awal yang terjadi pada subjek penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar berhitung peserta didik kelas IA SDN 1 Jagaraga. ditemukannya masalah berupa rendahnya motivasi belajar berhitung peserta didik kelas IA SDN 1 Jagaraga terutama dalam hal berhitung.
 - b. Analisis Kurikulum, dari hasil analisis ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran sebagian besar dilakukan dengan mengacu pada buku paket saja tanpa menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat mendorong motivasi belajar peserta didik khususnya dalam belajar berhitung. Pada tahap analisis kurikulum, dilakukan juga analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi operasi hitung di kelas I A SDN 1 Jagaraga.
 - c. Analisis Siswa, berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa karakteristik peserta didik di kelas IA SDN 1 Jagaraga sangat beragam, ada yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, ada yang pendiam dan tidak aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran, serta kebanyakan peserta didik lebih suka bermain sendiri atau bermain bersama temannya daripada fokus memperhatikan pelajaran saat kegiatan

belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas IA SDN 1 Jagaraga memiliki karakteristik yang masih sangat suka bermain.

- d. Analisis Kondisi Lapangan dilakukan dengan melihat kondisi nyata yang ada di kelas, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang pembelajaran di kelas, serta proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Dari hasil analisis kondisi lapangan ditemukan bahwa kondisi kelas saat pembelajaran cukup kondusif, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah

dalam mendukung kegiatan pembelajaran masih kurang memadai, dan penggunaannya juga masih belum optimal

2. Desain (*design*)

a. Desain Media Permainan Balok

Desain media dibuat menggunakan aplikasi canva yang di mana peneliti mendesain tampilan pilihan soal dan jawaban yang beragam dengan warna dan gambar yang berbeda-beda yang kemudian akan dicetak menjadi stiker dan ditempelkan pada tiap sisi masing-masing balok.



Gambar 1. Desain Soal Media Permainan Balok.

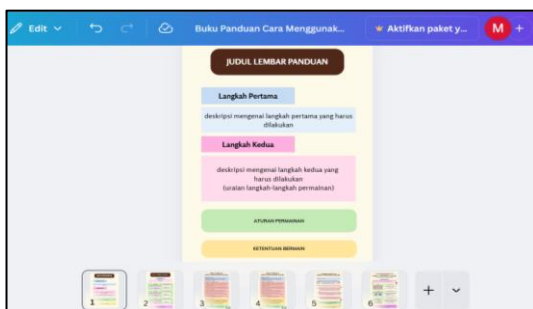


Gambar 2. Desain Jawaban Media Permainan Balok.

b. Desain Panduan Penggunaan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain panduan penggunaan media dan panduan menjawab soal yang ada pada media. Panduan penggunaan media

berisi langkah-langkah atau urutan dalam menggunakan media dan panduan menjawab soal berisi jenis-jenis soal yang ada pada media beserta cara penyelesaiannya.



Gambar 3. Desain Panduan Penggunaan Media



Gambar 4. Desain Panduan Menjawab Soal

3. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan media permainan balok ini terdiri dari tahap mengembangkan media sesuai dengan desain yang telah dibuat, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukannya validasi maka dilakukan revisi (perbaikan) sesuai saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi, sehingga siap untuk diujikan.

a. Tahap pembuatan media

Tahap pembuatan media permainan balok dilakukan setelah dilakukannya tahap desain. Pengembangan media yang dilakukan pada tahap ini dibuat berdasarkan desain yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.



Gambar 5. Tampilan Keseluruhan Media Balok



Gambar 6. Tampilan Salah Satu Media Balok



Gambar 7. Tampilan Sisi Soal Media Balok



Gambar 8. Tampilan Sisi Jawaban Media Balok

b. Pembuatan Panduan Penggunaan

PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BALOK

- Membagi Kelompok**
 Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, kemudian peserta didik berkumpul untuk memainkan media permainan balok dengan kelompok masing-masing.
- Langkah - Langkah Bermain**
 - Salah satu anggota kelompok sebagai pemain pertama maju ke depan untuk melempar dadu dan mengambil balok sesuai dengan warna dadu yang didapat, kemudian balok tersebut diberikan kepada anggota kelompok yang lain sebagai pemain kedua.
 - Anggota kelompok sebagai pemain kedua memilih soal yang ada pada balok tersebut kemudian menjawab soal dengan mengambil balok dengan nomor yang sesuai dengan angka jawaban dari soal yang telah dipilih tersebut. $1+2=3$
 - Balok yang telah diambil diberikan kepada anggota kelompok selanjutnya, sedangkan balok yang telah dijawab sebelumnya diletakkan kembali pada susunan tumpukan balok.

Begitupun seterusnya hingga susunan tumpukan balok tersebut terjatuh saat seluruh peserta didik telah mendapat giliran untuk maju bermain

NOTE:
 Setiap soal yang telah dipilih dan dijawab oleh peserta didik di tulis pada LKPD yang telah disediakan

Gambar 7. Panduan Penggunaan Media

PANDUAN MENJAWAB SOAL yang ada pada MEDIA PERMAINAN BALOK

BENTUK-BENTUK SOAL

Dalam media permainan balok, terdapat tiga bentuk soal yang berbeda-beda, di antaranya adalah sebagai berikut:

- Soal Angka**
 merupakan soal yang berisi pertanyaan menggunakan angka secara langsung.
 Contoh: $5 + 2 = \dots$
 Cara Penyelesaian Soal: Karena pertanyaan sudah dalam bentuk operasi hitung, maka soal dapat dijawab secara langsung. $5 + 2 = \text{IIII} + \text{II} = \text{IIIIII} (7)$ jadi, hasil dari penjumlahan tiga ditambah dua adalah "tujuh".
- Soal Gambar**
 merupakan soal yang menggunakan gambar sebagai bentuk operasi hitung.
 Contoh: $3 + 3 = \dots$
 Cara Penyelesaian Soal: Gambar yang ada di dalam soal diarahkan terlebih dahulu ke dalam bentuk angka sesuai dengan jumlah dari gambar tersebut, baru kemudian dijumlahkan. $3 + 3 = 6$ jadi, hasil dari penjumlahan tersebut adalah "enam".
- Soal Cerita**
 merupakan soal yang berisi pertanyaan menggunakan cerita yang menggunakan bentuk operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari.
 Contoh: "Arman memiliki 7 permen, kemudian ia berikan kepada Maya 4 permen. Berapa sisa permen Arman?"
 Cara Penyelesaian Soal: tentukan terlebih dahulu bentuk operasi hitung yang terkandung dalam soal cerita tersebut baru kemudian dijawab. 7 permen itu Arman "diberikan" kepada Maya 4 permen maka sisa permen Arman adalah... $7 - 4 = \text{IIIIII} - \text{IIII} = \text{II} (2)$ jadi, hasil dari pengurangan tersebut adalah "dua".

Pilihlah soal dengan angka jawaban yang paling mudah diambil dari tumpukan susunan balok dan ambil balok jawaban tersebut dengan hati-hati agar tidak sampai terjatuh!

Gambar 8. Panduan Menjawab Soal

c. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 1. Uji Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
Pewarnaan	12	95%	Sangat baik
Desain	34		
Pemakaian Kata dan Bahasa	20		
Materi pada Media	10		
Pewarnaan	12		

Berdasarkan hasil presentase tingkat kevalidan media permainan balok yang mencapai angka 95% maka media ini telah termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan. Akan tetapi, masih terdapat revisi dari ahli media yakni tentang penekanan pada kreativitas produk dengan merubah warna media menjadi lebih pekat.

Tabel 2. Uji Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	21	88%	Sangat Baik
Kelayakan Bahasa	18		
Penyajian Materi	14		

Berdasarkan hasil presentase tingkat kevalidan materi pada media permainan balok yang mencapai angka 88% maka media ini telah termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah melakukan revisi media berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi pada tahap uji validitas produk sebelumnya. pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk kepada guru wali kelas serta peserta didik yang dibagi menjadi uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
Tampilan Media	19	96%	Sangat Praktis
Penggunaan Bahasa	9		
Penyajian Materi	20		

Berdasarkan klasifikasi tersebut, maka media permainan balok pada uji coba produk pada guru memperoleh kategori sangat praktis. Guru juga memberikan pendapat bahwa media permainan balok yang dikembangkan sudah menarik dan sesuai dengan usia dan perkembangan anak sehingga sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Tahapan	Jumlah siswa	Persentase	Kriteria
Kelompok kecil	5	86,8%	Praktis
Kelompok besar	15	90,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan, diketahui bahwa peserta didik pada uji kelompok kecil merasa senang saat belajar menggunakan media permainan balok. Akan tetapi mereka merasa kesulitan untuk memainkan media hanya menggunakan satu tangan sehingga aturan bermain media yang semula dilakukan dengan satu tangan diubah menjadi boleh dilakukan dengan menggunakan dua tangan. Sedangkan pada uji kelompok besar, peserta didik juga merasa senang saat belajar menggunakan media permainan balok, peserta didik memberikan banyak respon positif terhadap media permainan balok yang dikembangkan, seperti misalnya tampilan media yang terlihat bagus karena berwarna-warni dan memuat gambar.

Tabel 5. Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Tahapan	Jumlah siswa	Persentase	Kriteria
Kelompok kecil	5	77%	Efektif
Kelompok besar	15	74%	Cukup Efektif

Berdasarkan hasil angket terhadap motivasi belajar peserta didik pada uji kelompok kecil dan kelompok besar, dimana memperoleh presentase sebesar 77% pada uji kelompok kecil dan 74% pada uji kelompok besar sehingga media permainan balok dikatakan dapat mencapai kategori efektif dan cukup efektif.

5. Evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis, kegiatan evaluasi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru wali kelas untuk mengetahui masalah yang terjadi di dalam kelas yakni tentang rendahnya motivasi belajar berhitung peserta didik yang terlihat dari perilaku peserta didik yang tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika pada materi operasi hitung. Kemudian pada tahap desain, proses evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing. Selanjutnya pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan dengan revisi produk berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen pembimbing dan dosen penguji serta berdasarkan saran atau

masukan yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi pada saat uji validitas produk. Dan pada tahap implementasi, evaluasi dilakukan berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap media permainan balok yang dikembangkan melalui tahap uji coba media yang meliputi uji kepraktisan dan uji efektivitas.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada seluruh tahap pengembangan, didapatkan hasil bahwa media permainan balok yang telah dikembangkan memperoleh kategori praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di kelas IA SDN 1 Jagaraga. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Balok untuk Motivasi Belajar Berhitung Peserta Didik Kelas I SDN 1 Jagaraga” bertujuan untuk menghasilkan media valid, praktis, dan efektif yang dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di kelas I sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengembangan media permainan balok ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*), tahap analisis dilakukan pada 4 analisis yaitu analisis masalah, analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis kondisi lapangan Masalah rendahnya motivasi belajar berhitung peserta didik dapat disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih kurang inovatif dan menarik dalam kegiatan pembelajaran materi operasi hitung tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat Wulandari, et al. (2023) yang mengatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta memiliki daya tarik yang tinggi bagi peserta didik. Peserta didik kelas I sekolah dasar masih berada pada usia anak-anak, dimana anak-anak pada umumnya memiliki karakteristik senang bermain. Pernyataan ini didukung oleh teori Kurniawan (2011) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki empat karakteristik, diantaranya adalah senang bermain, bergerak, bekerja secara berkelompok, dan merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Di SDN 1 Jagaraga terdapat empat buah LCD Proyektor, akan tetapi pemanfaatannya masih belum dilakukan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas Hal ini sesuai dengan pendapat

Puspe (2018), yang menyatakan bahwa salah satu cara yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat diterima dan diingat dengan baik oleh peserta didik adalah dengan menggunakan LCD Proyektor untuk menayangkan materi pembelajaran.

2. Desain (*design*)

Perancangan media pembelajaran berbasis permainan dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perancangan media permainan balok ini didasari oleh pendapat Umair & Tawakal (2021) yang mengatakan bahwa permainan atau *game* dapat menjadi salah satu sarana pemberian edukasi kepada peserta didik. permainan yang dikembangkan dengan menggunakan permainan *uno stacko* karena permainan *uno stacko* merupakan permainan yang cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi operasi hitung. Hal ini didukung oleh pendapat Larasati & Prihatnani (2018) yang mengatakan bahwa permainan uno merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat.

3. Pengembangan (*development*)

Media permainan balok untuk motivasi belajar berhitung peserta didik mulai dikembangkan pada tahap pengembangan (*development*) ini sesuai dengan desain media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Istiningih, et al. (2021) yang mengatakan bahwa tahap pengembangan merupakan tahap yang berisi kegiatan merealisasikan bentuk media yang dikembangkan.

4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terhadap media permainan balok yang telah dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Husain, et al (2021) yang mengatakan bahwa tahap implementasi merupakan tahap uji coba setelah peneliti melewati proses validasi oleh ahli media maupun ahli materi. Uji coba media pada guru dilakukan dengan menggunakan angket dengan 3 aspek penilaian menurut Alditia, et al. (2023) yang diantaranya adalah tampilan media, penggunaan bahasa, dan materi. Selanjutnya yakni uji coba media kepada peserta didik yang terbagi menjadi dua

kelompok, yakni uji kelompok kecil yang melibatkan 5 orang peserta didik dan uji kelompok besar yang melibatkan 15 orang peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat pendapat Murti dan Muhtadin (2019) dimana uji kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 5-6 subjek dan uji kelompok besar melibatkan 15-30 subjek.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap yang dilakukan dengan merevisi produk sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk, sekaligus untuk mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk tersebut (Maydiantoro, 2021). Tahap evaluasi pada model pengembangan ADDIE dilakukan pada setiap tahapan. Menurut Branch (2009), evaluasi dalam model ADDIE bersifat menyeluruh dan dilakukan pada setiap tahap pengembangan, guna menjamin kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dick & Carey (2005) yang menyatakan bahwa evaluasi bukan hanya tahap akhir, tetapi bagian penting dalam setiap langkah desain instruksional.

KESIMPULAN

Media permainan balok pada penelitian ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey dengan melalui langkah-langkah, diantaranya: tahap analisis yang dilakukan pada 4 aspek yakni masalah, kurikulum, siswa dan kondisi lapangan; tahap desain yang dilakukan dengan mendesain tampilan media serta lembar panduan menggunakan canva; tahap pengembangan yang dilakukan dengan pembuatan media serta uji validasi oleh ahli media dan ahli materi; tahap implementasi yang dilakukan dengan uji coba media kepada guru dan peserta didik; serta tahap evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahap pengembangan. Pada uji validitas, media permainan balok memperoleh persentase sebesar 88% pada uji validasi materi dan 95% pada uji validasi media, dengan katehori sangat valid. Pada uji kepraktisan, media permainan balok memperoleh persentase sebesar 96% dalam uji coba pada guru, 86,8% pada uji coba kelompok kecil, dan 90,5% pada uji coba kelompok besar dengan kategori praktis dan sangat praktis. Sedangkan pada uji efektivitas,

media permainan balok memperoleh persentase sebesar 77% pada uji kelompok kecil dan 74% pada uji kelompok besar, dengan kategori skor N-Gain yang tinggi, maka media permainan balok dapat dinyatakan efektif dan cukup efektif. Sesuai dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan balok yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan untuk motivasi belajar berhitung peserta didik kelas I SDN 1 Jagaraga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Tidak lupa peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah, guru dan siswa SDN 1 Jagaraga yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian. Serta seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Alditia, L.M., Witono, H., & Nurmawanti, I. (2023). Pengembangan Modul Etnomatematika Kearifan Lokal Suku Sasak Materi Volume Bangun Ruang Kelas V. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 216-234. <https://doi.org/10.31100/histogram.v7i1.2690>
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Fatimah, D., Murtono, & Su'ad. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526-532. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.29741>
- Hasanah, N., Ambarsari, I. F., Surur, M., Darmawati, L., & Rakhman, F. (2022). Training Motivasi Belajar Matematika berbasis Thinking Smart Game pada Siswa

- MI Multiple Sarina. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 1(2), 62-68. <https://doi.org/10.47668/join.v1i2.557>
- Hidayati, V. R., Ermiana, I., Haryati, L. F., Rosyidah, A.N. K., & Anar, A.P. (2023). Sosialisasi Pentingnya Pembelajaran Literasi dan Numerasi Sebagai Upaya Pencegahan Learning Loss Akibat Pandemi. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 148-154. <https://doi.org/10.25008/altifani.v3i1.344>
- Husain, J., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)*, 6(4), 750–756. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.345>
- Insani, S.P., Darmiany, Nurmawanti, I., & Witono, A.H. (2023). Kreativitas Guru di Abad 21 dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 66–72. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.4796>
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *COLLASE: Journal of Elementary Education*, 4(6), 911-920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Kumala, S., Sumarni, R. & Widiyatun, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko pada Materi Fisika kelas X. *Navigation Physics*, 2(1), 14-20.
- Kurniawan, N. (2011). Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Diakses melalui laman: <https://dgirlss.wordpress.com/2011/11/03/karakteristik-dan-kebutuhan-pendidikan-anak-usia-sekolah-dasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-pd-sd/>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPS SD. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873. <https://doi.org/10.17509/pedagogika.v8i4.41752>
- Larasati, M. & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150-161. <https://dx.doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29–35.
- Mulyani, N., Suarjana, I., & Renda, N. (2018). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 266-274. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16142>
- Murti, S. & Muhtadin (2019). Pengembangan LKS Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP se-Kecamatan Tugumulyo. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 256-264. Diakses melalui: <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/download/10305/5178/23343>
- Puspe. (2018). Cara dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Dharma Duta*, 16(2), 83-97. <https://doi.org/10.33363/dd.v16i2.193>
- Saputri, O.V.T., Astini, B.N., Nurhasanah, & Rachmayani, I. (2021). Pengembangan Permainan Uno Stacko terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Paud Unram*, 1(2), 53-39. <https://doi.org/10.29303/jmp.v1i2.2892>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sewang, A. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Malang: Wineka Media.
- Umair & Tawakal, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Permainan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model-Driven Game Development. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 39-44. <http://dx.doi.org/10.54914/jtt.v7i1.346>
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah, T.S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>